【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】令和5年6月1日(2023.6.1)

【公開番号】特開2023-29773(P2023-29773A)
【公開日】令和5年3月6日(2023.3.6)
【年通号数】公開公報(特許)2023-042
【出願番号】特願2022-211587(P2022-211587)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和5年5月23日(2023.5.23)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、
その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、
その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、
その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、
第１実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有した遊技機において、
その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、
前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、
その第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第２位置とに変位可能な変位手段と、
前記第２位置に位置している前記変位手段を前記第１位置へと変位させる第１変位制御と、前記第１位置に位置している前記変位手段を前記第２位置へと変位させる第２変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有し、
前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第１条件が成立したことに基づいて前記第１変位制御を実行し、前記第１変位制御によって前記変位手段が前記第１位置に位置している状況において成立し得る第２条件が成立したことに基づいて前記第２変位制御を実行するように構成され、
前記遊技機は、
少なくとも前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、
前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第１態様と、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第２態様と、前記第２入球手段への所定の入球に基づく第３態様とが少なくとも発生し得るように構成されていることを特徴とする遊技機。
【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、実行される変動演出の内容に応じて、抽選結果が当たり当選していることを遊技者に示唆することにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００６－３４５９０１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記のような遊技機においては、更なる遊技の興趣向上が望まれている。
【０００５】
本発明は、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、第１実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有し、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第２位置とに変位可能な変位手段と、前記第２位置に位置している前記変位手段を前記第１位置へと変位させる第１変位制御と、前記第１位置に位置している前記変位手段を前記第２位置へと変位させる第２変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有し、前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第１条件が成立したことに基づいて前記第１変位制御を実行し、前記第１変位制御によって前記変位手段が前記第１位置に位置している状況において成立し得る第２条件が成立したことに基づいて前記第２変位制御を実行するように構成され、前記遊技機は、少なくとも前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第１態様と、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第２態様と、前記第２入球手段への所定の入球に基づく第３態様とが少なくとも発生し得るように構成されている。
【０００７】
【０００８】
【発明の効果】

【０００９】
請求項１記載の遊技機によれば、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第１条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、第１実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有し、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第１位置と、その第１位置よりも前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第２位置とに変位可能な変位手段と、前記第２位置に位置している前記変位手段を前記第１位置へと変位させる第１変位制御と、前記第１位置に位置している前記変位手段を前記第２位置へと変位させる第２変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有し、前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第１条件が成立したことに基づいて前記第１変位制御を実行し、前記第１変位制御によって前記変位手段が前記第１位置に位置している状況において成立し得る第２条件が成立したことに基づいて前記第２変位制御を実行するように構成され、前記遊技機は、少なくとも前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第１態様と、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第２態様と、前記第２入球手段への所定の入球に基づく第３態様とが少なくとも発生し得るように構成されている。
【００１０】
よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。
【００１１】
【００１２】
【００１３】
【００１４】
【図面の簡単な説明】
【００１５】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図４】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球がアウト口へ流入する流れを示した模式図である。
【図５】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球が特電作動口へ流入する流れを示した模式図である。
【図６】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、Ｖ入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図７】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態である場合におけるＶ入賞装置内の球流れを示す模式図である。
【図８】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第１可動弁が誘導位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。
【図９】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第１可動弁が通過位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。
【図１０】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図１１】（ａ）は、第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の領域区分設定と有効

ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３図柄表示装置８１に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図１２】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ開始時の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１２（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１２（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１３】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の普通図柄当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の役物当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１３（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１３（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中役物当たりＶ入賞の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中役物当たりハズレの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１４（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１５】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の大当たりエンディングの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中のタイマ上乗せの表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１５（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１５（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１６】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ延長時の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１６（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１６（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１７】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の特殊画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される天国モード中の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１７（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１７（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１８】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される役物当たり中チャンス演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の普図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１８（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１８（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１９】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の特図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中のラッキータイム演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１９（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１９（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。

【図２０】第１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図２１】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図２３】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態におけるＶ大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２５】（ａ）は、第１実施形態における変動パターン選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における通常用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における時短用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２６】（ａ）は、第１実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７】（ａ）は、第１実施形態における第１可動弁動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における通常用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図２８】第１実施形態における時短用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図２９】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３０】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３１】（ａ）～（ｉ）は、第１実施形態における通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３２】（ａ）～（ｉ）は、第１実施形態における時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３３】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成のブロック図である。
【図３４】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３５】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図３６】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３７】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３８】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動開始処理を示したフローチャートである。
【図６３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理を示したフローチャートである。
【図６６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示したフローチャートである。
【図６７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示したフローチャートである。

【図６８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示したフローチャートである。
【図７０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図７１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示したフローチャートである。
【図７３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図７６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図８８】第２実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図８９】第２実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置に入賞した球が第２特電作動口へと流下し得る状態を示した模式図である。
【図９０】（ａ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング変動と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図９０（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図９０（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図９１】（ａ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも短い場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも長い場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図９１（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図９１（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図９２】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態における普図ロング当たり中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図９３】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態における普図ロング変動中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図９４】第２実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９５】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における普図当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２実施形態における普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９６】（ａ）は、第２実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第２役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９７】（ａ）は、第２実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における時短用普図当たり２シナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図９８】第２実施形態における時短用普図当たり３シナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図９９】第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１００】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理２を示すフローチャートである。
【図１０１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図１０５】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理２を示すフローチャートである。
【図１０６】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図残変動示唆処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連時間更新処理を示すフローチャートである。
【図１０８】（ａ），（ｃ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムに突入した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ），（ｄ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムにて大当たり破棄した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０９】（ａ），（ｂ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムにて大当たり中断した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１１０】（ａ）は、第３実施形態におけるＶ大当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第３実施形態におけるデンジャータイム選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１１】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理３を示すフローチャートである。
【図１１２】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理３を示すフローチャートである。
【図１１３】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるデンジャータイム設定処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１５】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭ内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図１１６】第４実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１７】第４実施形態における小当たり乱数テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１８】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理４を示すフローチャートである。
【図１２０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図１２８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理４を示すフローチャートである。
【図１３５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理４を示すフローチャートである。
【図１３８】変形例における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図１３９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理５を示すフローチャートである。
【図１４０】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動停止処理５を示すフローチャートである。
【図１４１】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理５を示すフローチャートである。
【図１４２】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動開始処理５を示したフローチャートである。
【図１４３】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理５を示したフローチャートである。
【図１４４】第６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４５】（ａ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される終了条件選択画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４５（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４６】（ａ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される終了条件選択後の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ開始画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４６（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４７】第６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４８】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４９】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理６を示したフローチャートである。
【図１５０】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入

賞処理６を示したフローチャートである。
【図１５１】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される切替処理を示したフローチャートである。
【図１５２】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理６を示したフローチャートである。
【図１５３】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される終了条件設定処理を示したフローチャートである。
【図１５４】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理６を示したフローチャートである。
【図１５５】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了条件関連処理を示したフローチャートである。
【図１５６】（ａ），（ｂ）は、第２変形例において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の表示態様の一例を示した模式図である。
【図１５７】第７実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図１５８】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態における右電動役物の構造を模式的に示した部分斜視図である。
【図１５９】第７実施形態における右電動役物の開閉蓋を模式的に示した平面図である。
【図１６０】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態における右側領域の一部を模式的に示した部分拡大図である。
【図１６１】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態から潜確状態へと移行する場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６２】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中のうち第２特別図柄変動が開始されていない時点における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中のうち第２特別図柄変動が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６３】第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中に実行されるＲＵＳＨ遊技中の表示態様の一例を示した図である。
【図１６４】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＲＵＳＨ遊技中に特図保留球が可変される場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＲＵＳＨ遊技中に特図保留球が特定数となった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６５】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技中における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。
【図１６６】第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。
【図１６７】第７実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図１６８】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における第１当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第７実施形態における小当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第７実施形態における第２当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１６９】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７０】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する通常用７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図１７１】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する確変用７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する潜確用７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７２】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７３】第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７４】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７５】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理７を示すフローチャートである。
【図１７６】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理７を示すフローチャートである。
【図１７７】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理７を示すフローチャートである。
【図１７８】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理７を示すフローチャートである。
【図１７９】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理７を示すフローチャートである。
【図１８０】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理７を示すフローチャートである。
【図１８１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理７を示すフローチャートである。
【図１８２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理７を示したフローチャートである。
【図１８４】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理７を示したフローチャートである。
【図１８５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される準備状態設定処理を示したフローチャートである。
【図１８６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図破棄設定処理を示したフローチャートである。
【図１８７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図１８８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示したフローチャートである。
【図１８９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井演出設定処理を示したフローチャートである。
【図１９０】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図１９１】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中設定処理を示したフローチャートである。
【図１９２】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＵＳＨ中設定処理７を示したフローチャートである。
【図１９３】第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図１９４】第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の構造を示した分解斜視図である

。
【図１９５】（ａ）～（ｃ）は、第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９６】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９７】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の第２変形例におけるパチンコ機のＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９８】第７実施形態の変形例における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図１９９】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２００】ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２０１】第８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図２０２】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０３】第８実施形態における主制御装置１１０にて実行される小当たり乱数テーブル２０２ｇａの内容を模式的に示した遷移図である。
【図２０４】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０５】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する確変用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０６】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する潜確用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０７】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０８】第８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０９】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理８を示すフローチャートである。
【図２１０】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理８を示すフローチャートである。
【図２１１】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理８を示すフローチャートである。
【図２１２】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動パターン選択処理８を示すフローチャートである。
【図２１３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理８を示すフローチャートである。
【図２１４】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理８を示すフローチャートである。
【図２１５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理８を示すフローチャートである。
【図２１６】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１７】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１８】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１９】第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。

【図２２０】第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２１】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２２】（ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２３】（ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有するアイコン表示数選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する連続演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２４】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理９を示したフローチャートである。
【図２２５】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理９を示したフローチャートである。
【図２２６】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される準備状態設定処理９を示したフローチャートである。
【図２２７】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＵＳＨ中演出設定処理９を示したフローチャートである。
【図２２８】第９実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２２９】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３０】（ａ）は、第１０実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時にリーチが成立した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時の普図当たり変動中の表示態様の一例を示した図である。
【図２３２】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時の普図当たり中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３３】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特殊変動演出中において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３４】第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特図２保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３５】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３６】（ａ）は、第１０実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示さ

れる表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１０実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。

【図２３７】（ａ）は、第１０実施形態において非リーチ変動パターンの場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１０実施形態においてリーチ変動パターンの場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【図２３８】（ａ）～（ｃ）は、第１０実施形態における大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出の流れを示したタイミングチャートである。

【図２３９】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。

【図２４０】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する特別図柄大当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普通当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図２４１】（ａ）は、第１０実施形態における大当たり種別選択１０テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における特図１大当たり用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における特図２大当たり用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図２４２】（ａ）は、第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における通常用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における確変・時短用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図２４３】（ａ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。

【図２４４】第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する通常中特図２演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図２４５】第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する確変中演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。

【図２４６】第１０実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。

【図２４７】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。

【図２４８】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理１０を示すフローチャートである。

【図２４９】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１０を示すフローチャートである。

【図２５０】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理１０を示すフローチャートである。

【図２５１】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１０を示すフローチャートである。

【図２５２】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図２５３】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１０を示すフローチャートである。

【図２５４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理１０を示すフローチャートである。

【図２５５】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を

示すフローチャートである。
【図２５６】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１０を示したフローチャートである。
【図２５７】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図２５８】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２５９】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２６０】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理１０を示したフローチャートである。
【図２６１】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６２】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６３】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６４】第１１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２６５】第１１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図２６６】（ａ）～（ｄ）は、第１１実施形態において設定変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、（ｅ）～（ｇ）は、第１１実施形態において設定確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。
【図２６７】第１１実施形態において設定変更状態を終了して通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移を示したタイミングチャートである。
【図２６８】（ａ）は、第１１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２６９】（ａ）は、第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における小当たり乱数１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７０】第１１実施形態における大当たり種別選択１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７１】（ａ）は、第１１実施形態における潜確用１１テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態におけるＲＡＭクリア時用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７２】第１１実施形態における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７３】第１１実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図２７４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２７５】第１１実施形態における設定示唆演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７６】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１１を示すフローチャートである。
【図２７７】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理１１を示すフローチャートである。
【図２７８】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２７９】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理１１を示すフローチャートである。

【図２８０】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理１１を示すフローチャートである。
【図２８１】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図２８２】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１１を示すフローチャートである。
【図２８３】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２８４】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理１１を示すフローチャートである。
【図２８５】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２８６】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理１１を示すフローチャートである。
【図２８７】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理１１を示すフローチャートである。
【図２８８】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理１１を示すフローチャートである。
【図２８９】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理１１を示すフローチャートである。
【図２９０】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１１を示すフローチャートである。
【図２９１】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。
【図２９２】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１１を示すフローチャートである。
【図２９３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１１を示すフローチャートである。
【図２９５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９７】（ａ）は、第１２実施形態において、潜確状態中に第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に第３図柄表示装置において表示される連続外れ演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態において、連続外れ演出が実行され、且つ、チャンスゾーンが設定されるまで外れを連続させることができなかった場合に第３図柄表示装置において表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２９８】第１２実施形態において、潜確状態中に第１特別図柄の抽選が３回連続で外れになった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２９９】（ａ）は、第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における小当たり乱数１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３００】第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３０１】第１２実施形態における潜確用１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３０２】第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。

【図３０３】第１２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理１２を示すフローチャートである。
【図３０４】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１２を示すフローチャートである。
【図３０５】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０６】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０７】第１３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３０８】第１３実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、抽選装置の内部構造を模式的に示した模式図である。
【図３０９】（ａ）は、第１３実施形態において球排出扉、および球止め部がどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置の内部に入球した場合を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において抽選装置の内部に遊技球が停留されている状態で球排出扉が開放された場合を模式的に示した模式図である。
【図３１０】第１３実施形態における振分回転体の上面図である。
【図３１１】第１３実施形態における小当たり当選時の各部の状態の経時変化を示したタイミングチャートである。
【図３１２】（ａ）は、第１３実施形態におけるチャンスゾーン終了直後における振分回転体の配置（回転位置）の経時変化の一例を示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１３実施形態におけるチャンスゾーン終了後における遊技の推移を示したタイミングチャートである。
【図３１３】（ａ）は、第１３実施形態における時短状態において、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に第３図柄表示装置に表示されるチャージタイム演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において、チャージタイム演出の実行中に第２入球口へと遊技球が入球して保留球が増加した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図３１４】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３１５】（ａ）は、第１３実施形態における第１当たり乱数１３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たり乱数１３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１３実施形態における第２当たり乱数１３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３１６】（ａ）は、第１３実施形態における大当たり種別選択１３テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における直当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１３実施形態におけるＶ当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３１７】第１３実施形態における時短用１３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３１８】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１３を示すフローチャートである。
【図３１９】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１３を示すフローチャートである。
【図３２０】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３２１】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１３を示すフローチャートである。
【図３２２】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１３を示すフローチャートである。

【図３２３】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１３を示すフローチャートである。
【図３２４】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３２５】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示すフローチャートである。
【図３２６】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１３を示すフローチャートである。
【図３２７】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１３を示すフローチャートである。
【図３２８】第１４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３２９】第１４実施形態における動作ユニットの正面斜視図である。
【図３３０】第１４実施形態における動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３３１】第１４実施形態において起立役物が張出位置に動作した状態における動作ユニットの正面図である。
【図３３２】第１４実施形態において傾倒役物が張出位置に動作した状態における動作ユニットの正面図である。
【図３３３】（ａ），（ｂ）は、第１４実施形態における当選率示唆演出の実行中の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。
【図３３４】（ａ）は、第１４実施形態における当選率示唆演出で設定６が確定する当選率が報知された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態において、高設定確定スーパーリーチの変動種別に対応する設定示唆演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図３３５】（ａ）は、第１４実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３３６】（ａ）は、第１４実施形態における第１当たり乱数１４テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における大当たり種別選択１４テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図３３７】（ａ）は、第１４実施形態における特１当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における特２当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３３８】（ａ）は、第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における左打ち状態用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３３９】第１４実施形態における当たり乱数の分布の一例を模式的に示した模式図である。
【図３４０】第１４実施形態における右打ち状態用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３４１】第１４実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３４２】第１４実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図３４３】（ａ）は、第１４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３４４】（ａ）は、第１４実施形態における当選率示唆演出抽選テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における特別図柄の低確率状態、および確変状態における大当たり確率と、１００ゲーム以内の当選率との対応関係を、設定値毎に示した図である。
【図３４５】第１４実施形態における演出種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式

図である。
【図３４６】（ａ）は、第１４実施形態における電源復帰動作テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物動作設定テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３４７】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１４を示すフローチャートである。
【図３４８】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１４を示すフローチャートである。
【図３４９】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理１４を示すフローチャートである。
【図３５０】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１４を示すフローチャートである。
【図３５１】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１４を示すフローチャートである。
【図３５２】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１４を示すフローチャートである。
【図３５３】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１４を示すフローチャートである。
【図３５４】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される原点復帰処理を示すフローチャートである。
【図３５５】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１４を示すフローチャートである。
【図３５６】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物制御処理を示すフローチャートである。
【図３５７】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初期動作処理を示すフローチャートである。
【図３５８】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１４を示すフローチャートである。
【図３５９】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１４を示すフローチャートである。
【図３６０】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常時状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３６１】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１４を示すフローチャートである。
【図３６２】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１４を示すフローチャートである。
【図３６３】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１４を示すフローチャートである。
【図３６４】第１５実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図３６５】（ａ）は、第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における乱数範囲設定テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３６６】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理１５を示すフローチャートである。
【図３６７】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理１５を示すフローチャートである。
【図３６８】（ａ）は、第１４実施形態の変形例において、リーチ図柄選択演出が実行された場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の変形例において、リーチ図柄先読み演出が実行された場合における第３図柄

表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図３６９】第１６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３７０】第１６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３７１】第１６実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図３７２】（ａ）は、第１６実施形態における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における実際の表示画面を例示した図である。
【図３７３】第１６実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３７４】第１６実施形態における主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３７５】第１６実施形態における各種カウンタ、保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３７６】（ａ）は、第１６実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１６実施形態における保留球数が２の場合の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１６実施形態における保留球数が２の場合の外れ用（通常）変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｅ）は、第１６実施形態における保留球数が２の場合の外れ用（確変）変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７７】第１６実施形態における賞球数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７８】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３７９】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図３８０】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３８１】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動処理を示すフローチャートである。
【図３８２】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示したフローチャートである。
【図３８３】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３８４】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３８５】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３８６】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率管理メイン処理を示すフローチャートである。
【図３８７】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。
【図３８８】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。
【図３８９】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率算出処理を示すフローチャートである。
【図３９０】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。
【図３９１】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３９２】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３９３】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコ

マンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３９４】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示処理を示したフローチャートである。
【図３９５】（ａ）は、第１６実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｃ）は、第１６実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図３９６】第１７実施形態における主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３９７】第１７実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される入賞情報保存処理を示すフローチャートである。
【図３９８】第１７実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。
【図３９９】第１８実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４００】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０１】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比処理を示すフローチャートである。
【図４０２】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。
【図４０３】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比処理を示すフローチャートである。
【図４０４】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。
【図４０５】第２０実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４０６】（ａ）は、第２０実施形態におけるベース表示装置を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２０実施形態におけるベース表示装置の表示内容を模式的に示した模式図である。
【図４０７】（ａ）は、第２０実施形態における主制御装置のＭＰＵ内のＲＡＭの外作業エリアに格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２０実施形態における各ベース値データの構成を模式的に示した模式図である。
【図４０８】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４０９】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図４１０】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図４１１】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値表示処理の一部を示すフローチャートである。
【図４１２】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値表示処理の残りの一部を示すフローチャートである。
【図４１３】第２１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４１４】（ａ）は、第２１実施形態における設定キーがオフ状態にある場合を示した設定キーの正面図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における設定キーがオン状態にある場合を示した設定キーの正面図である。
【図４１５】第２１実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ、設定キー及び扉開放スイッチの各々の状態とを示した図である。
【図４１６】（ａ）は、第２１実施形態における設定変更モードにおいてＲＡＭ消去スイ

ッチ及び設定キーの役割を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における設定確認モードにおいて設定キーの役割を示した図である。
【図４１７】第２１実施形態における設定変更モード及び設定確認モードのベース表示装置の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。
【図４１８】第２１実施形態におけるエラー履歴をベース表示装置に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。
【図４１９】（ａ）は、第２１実施形態における第１図柄表示装置のＬＥＤの配置を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２１実施形態のラウンド数報知ＬＥＤにおいて、最大ラウンド数が２であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が１５であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。
【図４２０】第２１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２１】第２１実施形態における主制御装置のＭＰＵ内のＲＡＭの外作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。
【図４２２】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４２３】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４２４】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定確認処理を示すフローチャートである。
【図４２５】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース表示処理を示すフローチャートである。
【図４２６】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２７】第２２実施形態におけるパチンコ機の主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４２８】第２３実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２９】第２３実施形態における主制御装置のＭＰＵ内のＲＡＭの内作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。
【図４３０】第２３実施形態における設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。
【図４３１】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４３２】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４３３】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定確認処理を示すフローチャートである。
【図４３４】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４３５】第２４実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４３６】（ａ）は、第２４実施形態における保護カバーの左側正面から見た左前方斜視図であり、（ｂ）は、第２４実施形態における保護カバーの右側後方から見た右後方斜視図である。
【図４３７】第２４実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。
【図４３８】第２４実施形態における外枠に対する保護カバー部材の取付方法を説明するための左前方斜視図である。
【図４３９】第２４実施形態における外枠及び該外枠に取り付けられた保護カバー部材の正面図である。

【図４４０】第２４実施形態における主制御装置の基板ボックスの正面図である。
【図４４１】図３３５のＡ－Ａ線におけるパチンコ機の断面図である。
【図４４２】図４４１のＢ領域における主制御装置と保護カバー部材との部分拡大断面図である。
【図４４３】第２４実施形態における保護カバー部材を取り付けた外枠に対して、内枠及び前面枠を展開して示す左前方斜視図である。
【図４４４】第２５実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。
【図４４５】第２５実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４４６】第２５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４４７】第２６実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。
【図４４８】第２６実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４４９】第２６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４５０】第２７実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４５１】第２７実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。
【図４５２】第２８実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４５３】第２８実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５４】第２８実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４５５】（ａ）は、第２８実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５６】（ａ）は、第２８実施形態の特図１の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の特図２の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５７】第２８実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５８】（ａ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５９】（ａ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６０】（ａ）は、第２８実施形態の特図１のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の特図１の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６１】（ａ）は、第２８実施形態の「通常遊技状態」における特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の「通常遊技状態」における特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６２】（ａ）は、第２８実施形態の「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６３】（ａ）は、第２８実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示し

た図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６４】（ａ）は、第２８実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６５】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４６６】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４６７】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される外部出力処理を示すフローチャートである。
【図４６８】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６９】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４７０】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４７１】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７２】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変更処理を示すフローチャートである。
【図４７３】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７４】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変更処理を示すフローチャートである。
【図４７５】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４７６】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４７７】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４７８】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４７９】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４８０】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４８１】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４８２】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。
【図４８３】第２９実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４８４】第２９実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４８５】第２９実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４８６】（ａ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８７】（ａ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり種別テーブルの一例を

模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９実施形態の特図２の小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８８】第２９実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８９】（ａ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９０】（ａ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９１】（ａ）は、第２９実施形態の特図１のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９２】（ａ）は、第２９実施形態の特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９３】（ａ）は、第２９実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９４】（ａ）は、第２９実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９５】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４９６】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４９７】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９８】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９９】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短減算処理を示すフローチャートである。
【図５００】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５０１】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５０２】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５０３】（ａ）は、第３０実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３０実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０４】（ａ）は、第３１実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３１実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０５】（ａ）は、第３２実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３２実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０６】第３３実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。
【図５０７】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。
【図５０８】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図５０９】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図であ

る。
【図５１０】主制御装置の正面図である。
【図５１１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５１２】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図５１３】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図５１４】主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５１５】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５１６】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５１７】主側ＣＰＵにて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図５１８】主側ＣＰＵにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５１９】主側ＣＰＵに入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【図５２０】主側ＣＰＵにて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。
【図５２１】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図５２２】払出側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２３】管理用ＩＣの電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図５２４】管理側Ｉ／Ｆの入力ポートの構成を説明するための説明図である。
【図５２５】対応関係用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５２６】履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５２７】主側ＣＰＵにて実行される認識用処理を示すフローチャートである。
【図５２８】管理側ＣＰＵにて実行される管理処理を示すフローチャートである。
【図５２９】（ａ）～（ｄ）は、第１～第１５バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。
【図５３０】主側ＣＰＵにて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。
【図５３１】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
【図５３２】（ａ）～（ｅ）は、履歴用メモリに履歴情報が格納されていく様子を示すタイムチャートである。
【図５３３】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。
【図５３４】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５３５】管理側ＣＰＵにて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。
【図５３６】管理側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図５３７】（ａ）は、主側ＣＰＵにて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、管理側ＣＰＵにて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。
【図５３８】第３４実施形態における主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図５３９】第３５実施形態における別保存用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５４０】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４１】管理側ＣＰＵにて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。
【図５４２】第３６実施形態における主側ＣＰＵにて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。
【図５４３】第３７実施形態における管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を

示すフローチャートである。
【図５４４】第３８実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５４５】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
【図５４６】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４７】第３９実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５４８】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４９】第４０実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５５０】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５５１】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
【図５５２】管理側ＣＰＵにて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。
【図５５３】第４１実施形態における管理側Ｉ／Ｆの入力ポートの構成を説明するための説明図である。
【図５５４】主側ＣＰＵにて実行される認識用処理を示すフローチャートである。
【図５５５】管理側ＣＰＵにて実行される管理処理を示すフローチャートである。
【図５５６】（ａ）～（ｈ）は、第１～第１２バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。
【図５５７】第４２実施形態における各入球検知センサの検知結果を主側ＣＰＵ及び管理用ＩＣに送信する信号経路の構成を説明するためのブロック図である。
【図５５８】第４３実施形態における主制御装置の正面図である。
【図５５９】ＭＰＵの制御に基づき第１～第４報知用表示装置において各種表示を行うための電気的な構成を説明するためのブロック図である。
【図５６０】管理側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図５６１】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５６２】（ａ）は、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１～第４報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図であり、（ｂ）は、パチンコ機の設定状態が変更される場合における第１～第４報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図である。
【図５６３】（ａ）～（ｈ）は、第１～第４報知用表示装置が表示状態となる様子を示すタイムチャートである。
【図５６４】（ａ）は、第４４実施形態における第１報知用表示装置の構成を説明するための説明図であり、（ｂ）は、第２報知用表示装置の構成を説明するための説明図である。
【図５６５】第１～第４報知用表示装置にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第１報知用表示装置及び第２報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図５６６】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５６７】第４５実施形態における異常表示エリアの構成を説明するための説明図である。
【図５６８】主側ＣＰＵにて実行される異常設定処理を示すフローチャートである。
【図５６９】主側ＣＰＵにて実行される異常表示用処理を示すフローチャートである。
【図５７０】第４６実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。
【図５７１】別形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャート

である。
【図５７２】第４７実施形態における主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図５７３】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図５７４】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５７５】主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図５７６】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５７７】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。
【図５７８】主側ＣＰＵにて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。
【図５７９】主側ＣＰＵにて実行される通常の入球管理処理を示すフローチャートである。
【図５８０】主側ＣＰＵにて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。
【図５８１】主側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図５８２】第４８実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図５８３】第４９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８４】第５０実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８５】第５１実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８６】第５２実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図５８７】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８８】第５３実施形態における電気的構成を説明するための説明図である。
【図５８９】第５４実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９０】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５９１】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５９２】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図５９３】主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図５９４】別形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９５】別形態における主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５９６】第５５実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９７】第５６実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図５９８】第５７実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図５９９】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図６００】主側ＣＰＵにて実行される別監視処理を示すフローチャートである。
【図６０１】第５８実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６０２】第５９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６０３】第６０実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図６０４】第６１実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６０５】第６２実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６０６】主側ＣＰＵにて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図６０７】（ａ）は、ＭＰＵの構成を説明するためのブロック図であり、（ｂ）は、リセット信号出力部によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。
【図６０８】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６０９】主側ＣＰＵにて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。
【図６１０】主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６１１】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図６１２】主側ＣＰＵにて実行される別監視処理を示すフローチャートである。
【図６１３】第６３実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６１４】主側ＣＰＵにて実行される異常時のクリア処理を示すフローチャートである。
【図６１５】主側ＣＰＵにて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。
【図６１６】第６４実施形態における主側ＣＰＵにて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図６１７】主側ＣＰＵにて実行されるチェックサムの監視処理を示すフローチャートである。
【図６１８】主側ＣＰＵにて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。
【図６１９】第６５実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６２０】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６２１】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６２２】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６２３】主側ＣＰＵにて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。
【図６２４】主側ＣＰＵにて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。
【図６２５】（ａ）は、特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図であり、（ｂ）は、非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。
【図６２６】表示ＩＣの電気的な構成を説明するための説明図である。
【図６２７】（ａ）～（ｇ）は、主側ＣＰＵから表示ＩＣに種別データ及び表示データが送信されるとともに表示ＩＣから送信された表示データが第１表示回路又は第２表示回路にて受信される様子を示すタイムチャートである。
【図６２８】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６２９】（ａ）は、設定値が更新される状況における第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、（ｂ）は、設定値が確認される状況における第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図６３０】第６６実施形態における主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６３１】第６７実施形態における演算結果記憶エリアの電気的構成を説明するための説明図である。
【図６３２】（ａ）～（ｄ）は、第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための

説明図である。
【図６３３】（ａ）～（ｃ）は、第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図６３４】（ａ）～（ｅ）は、第１～第４報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。
【図６３５】主側ＣＰＵにて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。
【図６３６】主側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図６３７】主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６３８】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６３９】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６４０】主側ＣＰＵにて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。
【図６４１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６４２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６４３】（ａ）～（ｆ）は、主側ＣＰＵへの動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するためのタイムチャートである。
【図６４４】第６８実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６４５】第６９実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６４６】第７０実施形態における主側ＣＰＵにて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。
【図６４７】（ａ）～（ｄ）は、第７１実施形態における主側ＲＯＭに設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。
【図６４８】主側ＣＰＵにて実行される当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。
【図６４９】主側ＣＰＵにて実行される設定更新中における第５表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図６５０】（ａ）～（ｃ）は、第７２実施形態における主側ＲＯＭに設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。
【図６５１】（ａ）は、第７３実施形態における窓パネルを通じてパチンコ機前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図であり、（ｂ）は、ラウンド表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図６５２】第７４実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５３】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６５４】第７５実施形態における主側ＣＰＵにて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。
【図６５５】主側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図６５６】（ａ）～（ｇ）は、第１～第４報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。
【図６５７】（ａ）～（ｇ）は、第７６実施形態における第１～第４報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。
【図６５８】第７７実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５９】特定制御用のワークエリアに設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【図６６０】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。

【図６６１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認中における第５表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図６６２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６６３】主側ＣＰＵにて実行される設定更新中における第５表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図６６４】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６６５】（ａ）～（ｅ）は、設定値更新処理及び設定確認用処理の設定キー挿入部の操作状態との関係での終了タイミングを示すタイムチャートである。
【図６６６】第７８実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６６７】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６６８】第７９実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６６９】第８０実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６７０】第８１実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６７１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６７２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６７３】（ａ）～（ｈ）は、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の割込みが許可される様子を示すタイムチャートである。
【図６７４】（ａ）～（ｇ）は、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様を示すタイムチャートである。
【図６７５】（ａ）～（ｇ）は、主側ＣＰＵへの動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置の表示内容を示すタイムチャートである。
【図６７６】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６７７】音声発光制御装置の電気的構成を説明するための説明図である。
【図６７８】音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６７９】主側ＣＰＵにおける動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。
【図６８０】第８２実施形態における音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６８１】主側ＣＰＵにおける動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。
【図６８２】第８３実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６８３】第８４実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６８４】第８５実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６８５】（ａ）～（ｇ）は、設定値更新処理が実行されている状況において主側ＣＰ

Ｕへの動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子を示すタイムチャートである。
【図６８６】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６８７】特定制御用のワークエリアに設けられた記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【図６８８】（ａ）～（ｆ）は、更新対象の設定値が更新される様子を示すタイムチャートである。
【図６８９】第８６実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６９０】第８７実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６９１】特定制御用のワークエリアに設けられたクリア対象エリア及びクリア対象外エリアを説明するための説明図である。
【図６９２】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図６９３】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６９４】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図６９５】第８８実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。
【図６９６】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図６９７】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図６９８】第８９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図６９９】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図７００】第９０実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリア及びクリア対象外エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。
【図７０１】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７０２】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７０３】（ａ）は、特図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、普図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図７０４】第９１実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７０５】（ａ）は、特図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、普図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図７０６】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図７０７】第９２実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７０８】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図７０９】第９３実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７１０】第９４実施形態における主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図７１１】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７１２】（ａ）は、特図用の第１表示振分テーブルを説明するための説明図であり、

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

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

【図７６６】主側ＣＰＵにて実行される開閉監視処理を示すフローチャートである。
【図７６７】音声発光制御装置の電気的構成を説明するための説明図である。
【図７６８】確認後報知用テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図７６９】各種報知用テーブルと読み出し対象となる実行エリアの種類との関係を説明するための説明図である。
【図７７０】（ａ）～（ｈ）は、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係を示すタイムチャートである。
【図７７１】音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図７７２】音光側ＣＰＵにて実行されるタスク処理を示すフローチャートである。
【図７７３】第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図７７４】振分装置の部分拡大正面図である。
【図７７５】第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図７７６】（ａ）は、第Ｚ１実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図７７７】（ａ）は、第Ｚ１実施形態における特別図柄大当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１実施形態における普通図柄当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。
【図７７８】第Ｚ１実施形態における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図７７９】（ａ）は、第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である通常用変動パターン選択テーブルの一例を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である時短・確変用変動パターン選択テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図７８０】（ａ）は、第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である高速変動用変動パターン選択テーブルの一例を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である遅延用変動パターン選択テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図７８１】第Ｚ１実施形態における監視レベル選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図７８２】第Ｚ１実施形態における大当たり態様選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図７８３】（ａ）は、第Ｚ１実施形態における出玉率の推移を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１実施形態における出玉率増加抑制制御を実行した場合における出玉率の推移を模式的に示した模式図である。
【図７８４】第Ｚ１実施形態における出玉率強制低下制御を実行した場合における出玉率の推移を模式的に示した模式図である。
【図７８５】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示したフローチャートである。
【図７８６】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示したフローチャートである。
【図７８７】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示したフローチャートである。
【図７８８】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄１変動開始処理を示したフローチャートである。
【図７８９】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図７９０】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される初期設定処

理を示したフローチャートである。
【図７９１】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示したフローチャートである。
【図７９２】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７９３】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球加算処理を示したフローチャートである。
【図７９４】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示したフローチャートである。
【図７９５】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される監視処理を示したフローチャートである。
【図７９６】第Ｚ１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される出率監視処理を示したフローチャートである。
【図７９７】（ａ）は、第Ｚ２実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される大当たりＡ１に当選した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ２実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される監視レベルが「ｓ」の状態で大当たりＡ１に当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図７９８】（ａ）は、第Ｚ２実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される大当たり遊技中に実行されるストック獲得演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ２実施形態における第３図柄表示装置８１に表示されるストック獲得演出にてラウンドストックを獲得した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図７９９】（ａ）は、第Ｚ２実施形態における第３図柄表示装置８１に表示されるラウンドストックを獲得している状態での変動演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ２実施形態における第３図柄表示装置８１に表示されるストック放出される大当たり中の表示態様の一例を示した図である。
【図８００】第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図８０１】（ａ）は、第Ｚ２実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ２実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図８０２】第Ｚ２実施形態における監視レベル選択２テーブルを模式的に示した模式図である。
【図８０３】第Ｚ２実施形態における大当たり態様選択２テーブルを模式的に示した模式図である。
【図８０４】（ａ）は、第Ｚ２実施形態における出玉率の推移を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ２実施形態における出玉率増加制御を実行した場合における出玉率の推移を模式的に示した模式図である。
【図８０５】（ａ）は、第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図８０６】第Ｚ２実施形態における放出示唆態様選択テーブルを模式的に示した模式図である。
【図８０７】第Ｚ２実施形態における示唆態様の一例を模式的に示した模式図である。
【図８０８】第Ｚ２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示したフローチャートである。
【図８０９】第Ｚ２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり態様決定処理２を示したフローチャートである。
【図８１０】第Ｚ２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される監視処理２を示したフローチャートである。
【図８１１】第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメ

イン処理２を示したフローチャートである。
【図８１２】第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理２を示したフローチャートである。
【図８１３】第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理２を示したフローチャートである。
【図８１４】第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり演出態様設定処理を示したフローチャートである。
【図８１５】第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出設定処理を示したフローチャートである。
【図８１６】第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理２を示したフローチャートである。
【図８１７】（ａ）は、第Ｚ３実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される残期間における獲得可能賞球数を示す表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ３実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される獲得可能賞球数に到達した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８１８】第Ｚ３実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される残期間が０になった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８１９】第Ｚ３実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図８２０】（ａ）は、第Ｚ３実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ３実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図８２１】第Ｚ３実施形態における監視レベル選択３テーブルを模式的に示した模式図である。
【図８２２】（ａ）は、第Ｚ３実施形態における１時間当たりの賞球数の推移を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ３実施形態における発射禁止制御を実行した場合における賞球数の推移を模式的に示した模式図である。
【図８２３】第Ｚ３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図８２４】第Ｚ３実施形態における計時装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図８２５】第Ｚ３実施形態における計時装置のレジスタテーブルを模式的に示した模式図である。
【図８２６】第Ｚ３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図８２７】第Ｚ３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時刻取得処理を示したフローチャートである。
【図８２８】第Ｚ３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球加算処理３を示したフローチャートである。
【図８２９】第Ｚ３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される監視処理３を示したフローチャートである。
【図８３０】第Ｚ３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される出率監視処理３を示したフローチャートである。
【図８３１】第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８３２】第Ｚ５実施形態における迂回役物の正面図である。
【図８３３】第Ｚ５実施形態における第３図柄表示装置で表示される大当たり中の表示態様の一例を示した図である。
【図８３４】第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８３５】（ａ）は、第Ｚ６実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が閉鎖された状態を示した正面斜視図であり、（ｂ）は、第Ｚ６実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が開放されている途中の状態を示した正面斜視図である。

【図８３６】（ａ）は、第Ｚ６実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が完全に開放された状態を示した断面図であり、（ｂ）は、第Ｚ６実施形態における右可変入賞装置の開閉扉が完全に閉鎖された状態を示した断面図である。
【図８３７】（ａ）は、第Ｚ６実施形態においてＶ入賞可能な開放パターンが設定された場合における、右特定入賞口の状態の経時変化を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ６実施形態において、Ｖ入賞困難な開放パターンが設定された場合における、右特定入賞口６５０ａの状態の経時変化を模式的に示した図である。
【図８３８】（ａ）～（ｄ）は、第Ｚ６実施形態においてＶ入賞可能な開放パターンが設定された場合における１の開放期間の間の開閉扉の状態をより詳細に示した図である。
【図８３９】第Ｚ６実施形態において、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される大当たりの１ラウンド開始時における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図８４０】（ａ）は、第Ｚ６実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第Ｚ６実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４１】第Ｚ６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８４２】第Ｚ６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理７を示したフローチャートである。
【図８４３】第Ｚ６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示したフローチャートである。
【図８４４】第Ｚ６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示したフローチャートである。
【図８４５】第Ｚ６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示したフローチャートである。
【図８４６】第Ｚ６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示したフローチャートである。
【図８４７】第Ｚ７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８４８】第Ｚ７実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変状態中、および時短状態中における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図８４９】（ａ）は、第Ｚ７実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８５０】第Ｚ７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理８を示したフローチャートである。
【図８５１】第Ｚ７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理８を示したフローチャートである。
【図８５２】第Ｚ７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示したフローチャートである。
【図８５３】第Ｚ７実施形態の第１の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８５４】第Ｚ７実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８５５】第Ｚ７実施形態の第３の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８５６】第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８５７】第Ｚ８実施形態における小当たり入賞装置近傍の部分拡大図である。
【図８５８】第Ｚ８実施形態における小当たり用入賞装置内の球流れを示した図である。
【図８５９】第Ｚ８実施形態における役物ルート用流路への球流れを示した図である。
【図８６０】第Ｚ８実施形態における直Ｖ流路への球流れを示した図である。
【図８６１】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における作動状態に位置する回転体の構成を模式

的に示した断面図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における初期状態に位置する回転体の構成を模式的に示した断面図である。
【図８６２】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における役物装置の構成を模式的に示した正面図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における役物装置の構成を模式的に示した平面図である。
【図８６３】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がＶ入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における役物装置内の球流れのうち、球がアウト入賞した場合の球流れを模式的に示した平面図である。
【図８６４】第Ｚ８実施形態におけるゲート式電動役物近傍の部分拡大図である。
【図８６５】第Ｚ８実施形態における小当たり開放パターンＡの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図８６６】第Ｚ８実施形態における小当たり開放パターンＢの動作内容を示したタイミングチャートである。
【図８６７】第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図８６８】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における小当たりＡ当選から小当たり遊技までの期間を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における小当たりＢ当選から小当たり遊技までの期間を示した図である。
【図８６９】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における小当たり当選時の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における小当たり遊技開始時の表示画面を模式的に示した図である。
【図８７０】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における小当たり遊技中にＶ入賞した場合の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における小当たり遊技中に実行される役物チャレンジ演出の表示画面を模式的に示した図である。
【図８７１】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における役物チャレンジ演出中の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における役物チャレンジ演出の成功画面を模式的に示した図である。
【図８７２】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における役物チャレンジ演出の失敗画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態におけるエラー状態での電源立ち上げ時に表示される表示画面を模式的に示した図である。
【図８７３】（ａ）は、第Ｚ８実施形態におけるＶ入賞しやすい時短状態の表示画面を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態におけるＶ入賞し難い時短状態の表示画面を模式的に示した図である。
【図８７４】第Ｚ８実施形態における通常時短状態から超時短状態へと昇格する場合に表示される表示画面を模式的に示した図である。
【図８７５】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７６】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択１４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７７】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たりシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たりシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７８】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択１４テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン１４テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定さ

れた時短用変動パターン１４テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７９】第Ｚ８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８８０】（ａ）は、第Ｚ８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第Ｚ８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された表示コメント選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８８１】第Ｚ８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８８２】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１５を示したフローチャートである。
【図８８３】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理１５を示したフローチャートである。
【図８８４】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１５を示したフローチャートである。
【図８８５】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中復帰処理を示したフローチャートである。
【図８８６】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理１５を示したフローチャートである。
【図８８７】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理１５を示したフローチャートである。
【図８８８】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状況設定処理を示したフローチャートである。
【図８８９】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状況判別処理を示したフローチャートである。
【図８９０】第Ｚ８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり中監視処理を示したフローチャートである。
【図８９１】第Ｚ８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理１５を示すフローチャートである。
【図８９２】第Ｚ８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１５を示したフローチャートである。
【図８９３】第Ｚ８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８９４】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される３０分間の賞球数が４０００球の場合の確変中、或いは、時短中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される３０分間の賞球数が６０００球の場合の確変中、或いは、時短中の表示態様の一例を示した図である。
【図８９５】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される３０分間で払い出しされた賞球数が６０００球を超えた場合の確変中、或いは、時短中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される３０分間の賞球数が６０００球の場合の大当たり確定の表示態様の一例を示した図である。
【図８９６】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される３０分間で払い出しされた賞球数が６０００球を超えた場合の大当たりのオープニング中のの表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される所定期間内に払い出しされた賞球数が６０００球を超えた場合の大当たりのオープニング中の表示態様の一例を示した図である。
【図８９７】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される３０分間で払い出しされた賞球数が６０００球を超えた場合の大当たりのオープニング中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８

１に表示される３０分間で払い出しされた賞球数が６０００球を超えていない場合の大当たりのオープニング中の表示態様の一例を示した図である。
【図８９８】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される大当たりのラウンド期間における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される大当たりのラウンド期間の表示態様の一例を示した図である。
【図８９９】第Ｚ９実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される払い出しされた賞球数に関わらず共通の確変中、或いは、時短中の表示態様の一例を示した図である。
【図９００】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における主制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図９０１】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における変動パターン選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における変動パターン選択テーブルの一部である時短・確変用変動パターン選択テーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図９０２】（ａ）は、第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図９０３】第Ｚ９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される出率監視処理９を示したフローチャートである。
【図９０４】第Ｚ９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される強監視設定処理を示したフローチャートである。
【図９０５】第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理９を示したフローチャートである。
【図９０６】第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示したフローチャートである。
【図９０７】第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理９を示したフローチャートである。
【図９０８】第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり演出態様設定処理９を示したフローチャートである。
【図９０９】第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理９を示したフローチャートである。
【図９１０】第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９１１】（ａ）は、第Ｚ１０実施形態において開閉扉が閉鎖された状態における右可変入賞装置の正面斜視図であり、（ｂ）は、第Ｚ１０実施形態において開閉扉が開放された状態における右可変入賞装置の正面斜視図である。
【図９１２】第Ｚ１０実施形態において開閉扉が閉鎖された状態における開閉扉の上面図である。
【図９１３】（ａ）は、第Ｚ１０実施形態において監視レベル２以下で大当たりに当選した場合に各特定入賞口に対して設定される開放パターンを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１０実施形態において監視レベル４以上で大当たりに当選した場合に各特定入賞口に対して設定される開放パターンを模式的に示した図である。
【図９１４】第Ｚ１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１５】第Ｚ１０実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８７を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」

という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３～５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域に設けられた普電入賞装置６４０の構造を模式的に示した模式図であり、図６～図９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視左上領域に設けられた特殊可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図１０はパチンコ機１０の後面図である。

【００１７】

図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【００１８】

内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図２を参照して後述する。

【００１９】

内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【００２０】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【００２１】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００２２】

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

表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【００２３】
　また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図２参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【００２４】
　窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【００２５】
　上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。
【００２６】
　操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。
【００２７】
　下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【００２８】
　図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、特図入球口６４、６４０、可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、

その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、特図入球口６４、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５、可変入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、球が、特図入球口６４へ入球（入賞）した場合に、第１図柄表示装置３７が作動するように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、特図入球口６４に球が入球した場合に実行される抽選（特図抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本実施形態では、特別図柄の種別が１種類のパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて１種類の特図抽選の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に各特別図柄の種別に応じた表示領域を設ければ良い。

【００３４】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、パチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態等）の何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄（第１図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウ

ンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本実施形態では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さについては、大当たり当選した時点における遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【００４０】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒

）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

【００４１】

また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。

【００４２】

具体的な説明は後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合に遊技者に実行させる遊技と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合に遊技者に実行させる遊技と、を異ならせるように構成し、通常状態中に実行させる遊技よりも、時短状態中に実行させる遊技のほうが遊技者に有利となる（大当たり遊技が実行され易くなる）ように構成している。

【００４３】

つまり、通常状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間のほうが、既に時短状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間よりも長くなるように大当たり遊技の内容（動作シナリオ）を規定しておけば良い。これにより、予め規定された内容に従って大当たり遊技を実行するだけで、遊技者に適した期間のエンディング期間を設定することができる。

【００４４】

なお、当選した大当たりの種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じてエンディング期間以外の期間を異ならせるように予め規定しても良く、オープニング期間や、インターバル期間を異ならせても良い。また、当選した大当たりの種別が同一であっても、大当たり当選時の遊技状態に応じて大当たり遊技中の各期間の長さを異ならせるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、どの大当たり種別で大当たり当選したか（特別図柄の抽選結果）だけでは無く、大当たり当選時の遊技状態についても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００４５】

さらに、大当たり抽選において大当たり当選した場合は、その大当たり種別の判定も行う。詳細な説明は後述するが、判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が４ラウンドで大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が付与される４Ｒ時短大当たりとして、時短状態の継続期間を異ならせた大当たり種別（時短状態が設定された後、大当たり当選することなく特別図柄の抽選が４回実行されるまで時短状態が継続する時短大当たり（時短回数４回）と、大当たり当選することなく特別図柄の抽選が１５回実行されるまで時短状態が継続する時短大当たり（時短回数１５回））が用意されている。

【００４６】

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

【００４７】
本実施形態では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」の何れかが設定されるように構成している。通常状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（１／１００）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（１／１０００）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態と称す）であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（１／１００）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（３００／１０００）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態と称す）である。
【００４８】
ここで、「４Ｒ大当たり（時短４回）」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置６５０を４ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が４回の時短状態が設定される。
【００４９】
「４Ｒ大当たり（時短１５回）」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置６５０を４ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が１５回の時短状態が設定される。
【００５０】
本実施形態では、時短状態が設定された後、所定の終了条件（時短終了条件）が成立した場合に、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成しており、上述した時短回数とは、時短終了条件を示すものである。つまり、時短回数４回とは、時短状態が設定されてから大当たりに当選すること無く、特別図柄の抽選が４回実行された（４回目の特別図柄変動が停止表示した）場合に時短終了条件が成立し、時短回数１５回とは、時短状態が設定されてから大当たりに当選すること無く、特別図柄の抽選が１５回実行された（１５回目の特別図柄変動が停止表示した）場合に時短終了条件が成立するように規定されている。
【００５１】
即ち、「４Ｒ大当たり（時短４回）」のほうが、「４Ｒ大当たり（時短１５回）」よりも、成立し易い時短終了条件が規定されている大当たり種別となるため、「４Ｒ大当たり（時短４回）」よりも、「４Ｒ大当たり（時短１５回）」のほうが、時短状態が継続し易い大当たり種別となり、遊技者に有利となる大当たり種別となる。
【００５２】
なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中の特別図柄抽選の回数に関する条件（時短回数）を規定しているが、時短終了条件としてそれ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり以外であって、特定の抽選結果（特定の外れ）である回数が所定回数（例えば、３回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、１００秒）経過した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中に球が特定の入球口（例えば、一般入球口６３ａ）に入球した個数が所定個数（例えば、５個）に到達した場合に成立する終了条件を設定しても良い。
【００５３】
図２に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、特図入球口６４への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられ

ている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

本実施形態では、通常状態と時短状態とで、普通図柄の変動時間を可変させること無く、実行される普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技者に有利な普図当たり遊技、即ち、球が、特電作動口６４３に入賞し易くなるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合は、４．１秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、０．１秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（通常普図当たり遊技）が実行され、時短状態が設定されている場合は、０．１秒のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、３秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（時短普図当たり遊技）が実行される。

【００５９】

このように、普通図柄の確率状態に応じて、電動役物６４０ａが開放状態となる期間を

異ならせた普図当たり遊技を実行することにより、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも時短状態（普通図柄の高確率状態）のほうが普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０内に球を入賞させ易くすることができる。

【００６０】

さらに、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、通常状態と、時短状態とで普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入球する割合を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される通常普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球よりも、時短普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球のほうが、特電作動口６４３に入球し易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されている場合は、球を普電入賞装置６４０に入賞させ難く、且つ、たとえ普電入賞装置６４０に入賞した場合であっても特電作動口６４３へと入球し難くし、時短状態が設定されている場合は、球を普電入賞装置６４０に入賞させ易く、且つ、普電入賞装置６４０に入賞した場合に特電作動口６４３へと球を入球させ易くすることができる。

【００６１】

つまり、本実施形態では、発射された球が特電作動口６４３へと入球するまでの複数の過程において、特電作動口６４３への球の入球を許容する状態と、規制する状態とを設定される遊技状態に応じて可変しているため、特電作動口６４３への球の入球のし易さを、設定される遊技状態に応じて確実に異ならせることができる。

【００６２】

図２を参照して上述した通り、本実施形態では、通常状態が設定されている遊技状態中も、時短状態が設定されている遊技状態中も、遊技者に有利となる遊技方法が同一（左打ち遊技）となるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中にも普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート６７への球通過が発生し）、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄抽選の結果、当たり当選した場合には、左打ち遊技によって発射された球が到達可能な遊技領域に設けられた電動役物６４０ａが開放制御されるため、時短普図当たり遊技よりも普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い通常普図当たり遊技の実行中において、球が普電入賞装置６４０に入賞してしまう虞があった。

【００６３】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０に入賞したとしても、その入賞球が特電作動口６４３へと入球し難くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）と、で同一の遊技方法で遊技を実行する構成を有するパチンコ機１０において、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入球してしまったとしても、その球が特電作動口６４３へと入球してしまうことを抑制することができる。

【００６４】

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

にかかわらず一定にしてもよい。
【００６５】
普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆ど（約１００％）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【００６６】
球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。
【００６７】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本実施形態では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート６７を通過するように構成しても良い。
【００６８】
次に、普通図柄抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置６４０の構成について説明をする。普電入賞装置６４０は、図２に示した通り、可変表示装置ユニット８０の下方に設けられており、その内部へと球を入賞可能にする開放状態と、その開放状態よりも入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な電動役物６４０ａが、遊技盤１３上に形成された遊技領域のうち左側領域（可変表示装置ユニット８０よりも正面視左側の領域）を流下する球が到達する箇所に電動役物６４０ａが付設されている。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球が、約３球の１球の割合で普電入賞装置６４０へと到達（電動役物６４０ａが開放状態であれば普電入賞装置６４０へと入賞可能な位置に到達）するように構成している。
【００６９】
電動役物６４０ａは、通常、閉鎖状態を維持しているものであり、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、電動役物６４０ａが予め定められた可変パターンで所定期間開放状態へと可変動作される普図当たり遊技が実行される。つまり、本実施形態では、普通図柄抽選によって当たり当選し普図当たり遊技が実行させることにより、普電入賞装置６４０に球が入賞し易い状態を遊技者に提供可能に構成している。
【００７０】
以上、説明をした通り、本実施形態では、継続して左打ち遊技を実行することにより、普通図柄の抽選契機を成立可能にし（スルーゲート６７へと球を通過可能にし）、且つ、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置６４０内に球を入賞させることが可能となるように構成している。さらに、左打ち遊技によって、特別図柄の抽選契機も成立させることができるように構成している。加えて、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技によって可変動作される可変入賞装置６５

０も左打ち遊技によって発射された球が入賞可能となる位置に配設されている。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

詳細な説明は後述するが、本実施形態では普図当たり遊技が実行される時点にて設定されている遊技状態に応じて、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３に入

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

上述した通り、普電入賞装置６４０内には、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）の実行契機となる特電作動口６４３が設けられており、通常状態中に球が特電作動口６４３へ入球し、役物当たり遊技が実行されてしまうと、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。

【００８２】

これに対して、本実施形態では、通常状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球する割合と、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球する割合と、を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態で普図当たり遊技が実行される場合は、時短状態で普図当たり遊技が実行される場合よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となる（最初に開放状態となる）までの期間を長く設定し、普図当たり遊技の開始に基づいて可動する第２可動弁６４２が第２状態（普電入賞装置６４０に入賞した球をアウト口６４４へと誘導可能な状態）を維持するタイミングでのみ球が普電入賞装置６４０に入賞し得るように構成している。

【００８３】

つまり、図４に示した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球が入賞すると、球の流下期間が約０．５秒に設計された第１流路６４１ａを球が流下し、第２状態に位置する第２可動弁６４２によって第３流路６４１ｃへと誘導され、アウト口６４４に入球することになる（第２可動弁６４２に到達してからアウト口６４４へと入球するまでの期間が約０．３秒に設計）。このように構成することで、たとえ、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入賞したとしても、特電作動口６４３に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【００８４】

また、通常状態中に球が特電作動口６４３に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置６４０に入賞しないようにするための特殊な構成を用いる必要が無いため、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。

【００８５】

さらに、詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、第２可動弁６４２を第２状態へと可変させるタイミング（普図当たり遊技開始時）が、電動役物６４０ａが開放状態となるタイミング（普図当たり遊技開始から４．１秒後）よりも早く、例え、第２可動弁６４２が第１状態に位置している状態で普図当たり遊技が開始されたとしても、第２可動弁６４２が可変動作している際中に球が第２可動弁６４２に到達することが無いように構成している。このように構成することで、可変動作中の第２可動弁６４２と普電入賞装置６４０に入賞した球とが接触してしまい、普電入賞装置６４０内で球詰まりが発生してしまう事態や、第２可動弁６４２が故障してしまう事態を防止することができる。

【００８６】

なお、本実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入球した場合には、賞球として４個の球が払い出され、アウト口６４４に球が入球した場合には、賞球が払い出されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アウト口６４４に球が入球した場合には、特電作動口６４３に球が入球した場合よりも多くの数の賞球（例えば、１０個）が払い出されるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の抽選に基づいて遊技者に付与される特典を遊技状態に応じて可変させることが可能となる。具体的には、通常状態が設定されている状態では、遊技者に対して時短状態よりも多くの賞球を特典として付与し、時短状態が設定されている状態では、遊技者に対して、通常状態よりも少ない賞球に加え、通常状態では付与されない（され難い）役物当たり遊技を特典として付与することができる。よって、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の抽選結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【００８７】

また、特電作動口６４３に球が入球した場合と、アウト口６４４に球が入球した場合と、で同一数の賞球（４個）を払い出すように構成しても良く、この場合、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球したのか、アウト口６４４に入球したのかを分かり難くするように構成すると良い。これにより、払い出された賞球の数によって何れの入球口（特電作動口６４３、アウト口６４４）に球が入球したのかを遊技者が把握できないため、遊技者に対して普電入賞装置６４０に球を入賞させた後、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）が実行されるか否かが抽選で決定されているように思わせる演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。さらに、この場合、球検知センサ６４０ｓが球を検知した場合に、賞球（４個）を払い出すように構成すると良い、これにより、遊技者に対して普電入賞装置６４０への球の入賞に基づいて遊技者に付与される賞球をいち早く払い出すことができる。

【００８８】

図４に示した通り、電動役物６４０ａが開放状態へと位置した場合は、第１隔壁６４０

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

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

【００９４】
つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に成立する大当たり遊技（特図大当たり遊技）の実行契機に加え、特定の入賞口（Ｖ入賞口１６５）に球が入賞した場合に成立する大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行契機を有している。このように、大当たり遊技を実行させるための契機を複数設けることにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。
【００９５】
まず、図６を参照して、Ｖ入賞装置６５の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５には、Ｖ入賞装置６５内に球が入賞し易い開放状態と、その開放状態よりも球が入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な開閉扉６５ａが設けられている。この開閉扉６５ａは、遊技盤１３の左側領域を流下する球が到達し得る位置（図２参照）に設けられており、役物当たり遊技が実行される場合に開放状態へと可変される。
【００９６】
Ｖ入賞装置６５内には、開放状態中の開閉扉６５ａを通過した球が流下する第１流路６５ｂが第１隔壁６５ｋ１と第２隔壁６５ｋ２との間の空間に形成され、その第１流路６５ｂを流下した球（流下期間０．５秒）が到達する位置に貯留弁６６ａが設けられている。この貯留弁６６ａの上面には球を１個貯留可能な貯留部が形成されており、役物当たり遊技中に最初にＶ入賞装置６５に入賞した球が貯留部に一時的に貯留するように構成している。また、貯留弁６６ａの上方には貯留センサ６５ｓが設けられており、球が貯留部に貯留されていることを検知可能に構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ６５ｓ２が第１流路６５ｂの上流側に設けられており、球検知センサ６５ｓ２が球を検知したことに基づいて、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと入賞した球数を計測すると共に、入賞した球に対する賞球払出制御が実行される。このように、Ｖ入賞装置６５に入賞した球が直後に流下する位置に球検知センサ６５ｓ２を設けることにより、Ｖ入賞装置６５へと規定数以上の球が入賞してしまう事態を抑制することができると共に、役物当たり遊技中の賞球を遊技者に即座に付与することができる。
【００９７】
また、第１流路６５ｂと連通するように第２流路６５ｃが形成されており、第２流路６５ｃの下流側には、第１アウト口１６３ａが設けられている。図６に示した通り、第２流路６５ｃは、第１流路６５ｂを流下した球が直接流入するのでは無く、貯留弁６６ａの貯留部に球が貯留されている状態で、第１流路６５ｂを流下した後続の球が、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されている球と接触し、第２流路６５ｃへと誘導されるように構成している。第２流路６５ｃの下流側に設けられた第１アウト口１６３ａは、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出するための入球口であって、第２流路６５ｃを流下（流下期間０．１秒）し、第１アウト口１６３ａに入球した球は、図示しない球排出経路を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。
【００９８】
詳細な説明は後述するが、貯留弁６６ａは、役物当たり遊技の進行に応じて（役物当たり遊技が実行される動作シナリオに対応させて）、球を貯留可能な貯留状態と、その貯留状態よりも球を貯留し難い解除状態と、に可変動作されるように構成している。この貯留弁６６ａが解除状態に位置すると、第１流路６５ｂと、第３流路６５ｄと、が連通し、第１流路６５ｂを流下した球、又は、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球が第３流路６５ｄを流下する。この第３流路６５ｄは、第１隔壁６５ｋ１の下端側と、第３隔壁６５ｋ３との間の空間に形成された幅が約１５ミリの垂直方向に直線状に形成された流路である。
【００９９】
第３流路６５ｄの下流側が臨む位置には、第１可動弁６６ｂが配設されている。この第１可動弁６６ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されたことを契機に予め定められた可動パターンで、第３流路６５ｄを流下した球を受け止め可能な誘導位置（突出位置）と、第３流路６５ｄを流下した球を受け止め不可能な通過位置（埋没位置）と、に可動するよう

に構成している。具体的には、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続され、主制御装置１１０によって駆動制御される第１可動弁ソレノイド２０９ｄの動作に応じて可動するように構成しており、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定された場合（通電させた場合）に、第１可動弁６６ｂがＶ入賞装置６５内から退避する通過位置（遊技盤１３に埋没する位置）へと可動し、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定された場合（電気を遮断させた場合）に、第１可動弁６６ｂがＶ入賞装置６５内に突出する誘導位置（遊技盤１３から突出する位置）へと可動するように構成している。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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

【０１０３】

このように、本実施形態では、大当たり遊技を実行させる契機が２つ、即ち、特別図柄の抽選によって大当たり当選したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合と、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合とがある。以降、実行契機を区分けして大当たり遊技を説明する際に、Ｖ入賞口１６５へと入賞したことを契機として実行される大当たり遊技のことをＶ大当たり遊技とも称す。

【０１０４】

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

決定するように構成している。
【０１０５】
詳細な説明は後述するが、第１可動弁６６ｂは、誘導位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５へと入賞し得ない時間）が５秒に対して、通過位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５へと入賞し得る時間）が０．５秒となる可動パターンで常時可動しているため、第３流路６５ｄを流下した球がＶ入賞口１６５へと入賞する割合は、約１／１１となる。
【０１０６】
また、１回の役物当たり遊技においてＶ入賞装置６５へと複数個の球を入賞させたとしても、第３流路６５ｄを流下させる球数が１個となるように貯留弁６６ａが動作制御されるため、役物当たり遊技が１１回実行された場合に１回の大当たり遊技が実行される割合となるように構成している。
【０１０７】
次に、図７から図９を参照して、役物当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５に入賞した球流れの内容について説明をする。まず、図７を参照して、役物当たり遊技の前半期間（貯留弁６６ａが貯留状態である期間）における球流れについて説明をする。図７は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態である場合におけるＶ入賞装置６５内の球流れを示す模式図である。詳細な説明は後述するが、貯留弁６６ａは、役物当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞装置６５が閉鎖状態となるまでの間、貯留状態となるように動作制御されるように構成している。そして、貯留弁６６ａが貯留状態中に複数の球がＶ入賞装置６５に入賞した場合には、最初に入賞した球Ｐ１が貯留弁６６ａに形成される貯留部に貯留され、次点で入賞した球Ｐ２は、貯留弁６６ａに貯留されている球Ｐ１と当接し、第２流路６５ｃを流下し、アウト口１６３ａに入球する。
【０１０８】
このように、貯留弁６６ａが貯留状態である場合は、貯留弁６６ａの貯留部に貯留された球Ｐ１以外の入賞球（例えば、球Ｐ２）が、全てアウト口１６３ａに入球するように構成しているため、複数の球がＶ入賞装置６５内に滞留することが無い。また、貯留弁６６ａは、Ｖ入賞装置６５のＶ開閉扉６５ａが閉鎖状態となってから（閉鎖状態にさせるための動作制御を実行してから）、貯留状態が解除されるため、１回の役物当たり遊技にて第３流路６５ｄを流下させる球数を確実に１個にすることが可能となる。
【０１０９】
このように構成することで、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと球を入賞させるタイミングや、入賞数に応じて、Ｖ入賞口１６５への球の入賞のし易さが可変することが無いため、全ての遊技者に対して公平な遊技を提供することができる。
【０１１０】
次に、図８を参照して、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した際の球流れ（役物当たり遊技の後半期間）の内容について説明をする。図８は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図８に示した通り、Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態となり、新たな球がＶ入賞装置６５に入賞し得ない状態となった後に、貯留弁６６ａが解除状態（図では点線で表示）へと移行すると、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図７参照）が、第３流路６５ｄを流下する。図８に示した状態では、第１可動弁６６ｂが誘導位置に位置しているため、球Ｐ１が第１可動弁６６ｂの上面に形成された下り傾斜を転動し、第４流路６５ｅを流下し、第２アウト口１６３ｂに入球する。
【０１１１】
一方、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図７参照）が、第３流路６５ｄを流下し、第１可動弁６６ｂに到達したタイミングで、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している場合の球流れについて、図９を参照して説明をする。図９は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図９に示した通り、第３流路６５ｄを流下した球が第１可動弁６６ｂに到達したタイミングにおいて、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している場合は、第５流路

６６ｆを流下し、Ｖ入賞口１６５へと入賞する。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

【０１１６】

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

【０１１７】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【０１１８】
　また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【０１１９】
　次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【０１２０】
　主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。
【０１２１】
　なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０１２２】
　ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０１２３】
　停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【０１２４】
　主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプが接続される。また、大当たり遊技が実行される場合に可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａを開状態と閉状態とに可変させるための開

閉扉を開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ、Ｖ入賞装置６５の開閉扉を開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ、Ｖ入賞装置６５内に設けられた貯留弁６６ａを可変駆動させるための貯留ソレノイド２０９ｃ、同じく、Ｖ入賞装置６５内に設けられた第１可動弁６６ｂを可変駆動させるための第１可動弁ソレノイド２０９ｄ、普電入賞装置６４０内に設けられた第２可動弁６４１を可変駆動させるための第２可動弁ソレノイド２０９ｅ、その他の各種装置を駆動させるためのその他ソレノイド２０９ｚ等からなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【０１３０】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７におけ

る点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【０１３６】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、

図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０１３７】

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

【０１３８】

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

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上下方向へスクロールして変動表示が行われる。

【０１４２】

そして、図１１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、左右方向に形成される１つの有効ラインＬ１を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本第１実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【０１４３】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【０１４４】

さらに、本実施形態では、特別図柄の変動に対応した第３図柄を変動表示（動的表示）させるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の変動に対応した第３図柄を変動表示（動的表示）させるように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示が特別図柄の変動に対応しているのか、普通図柄の変動に対応しているのかを、遊技者に分かり難く報知するように構成しても良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示の結果に応じてどのような特典が遊技者に付与されるのかを分かり難くすることができる。

【０１４５】

また、特別図柄の変動（抽選）に対応した変動表示と、普通図柄の変動（抽選）に対応した変動表示と、を共に実行可能に構成したパチンコ機１０であれば、実行される遊技内容（遊技状態）に応じて第３図柄の対象を切り替えるように構成しても良く、例えば、通常状態中は特別図柄の変動（抽選）に対応させた第３図柄の変動表示を実行し、時短状態中は普通図柄の変動（抽選）に対応させた第３図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。この場合、遊技者に有利な抽選（遊技者が抽選結果をより注視する側の抽選）が実行される図柄種別に対応させて第３図柄を変動表示させると良い。一方、変動している図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。これにより分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。

【０１４６】

図１１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【０１４７】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【０１４８】

また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に球が特図入球口６４に入球した場合、その入球回数は最大４個まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。またスルーゲート６７へ入球した場合、その入球回数は最大１回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。小領域Ｄｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、

小領域Ｄｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域Ｄｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。なお、小領域Ｄｓ１のうち、左半分には、特図入球口６４への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示し、小領域Ｄｓ１のうち、右半分には、スルーゲート６７への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示する構成としている。図１１（ｂ）の例では、小領域Ｄｓ１の左半分に４つの保留球数図柄が表示されている一方で、右半分には保留球数図柄が１つも表示されていないので、特別図柄の保留球が４つ存在するが、普通図柄の保留球は０個となっている状態を示している。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

＜第１実施形態における第３図柄表示装置８１での演出内容について＞

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

ここで、本実施形態では、遊技盤１３の左側領域を狙って発射した遊技球は、１００％

の確率でスルーゲート６７を通過するよう構成されている。そして、スルーゲート６７を遊技球が通過したことで実行される普通図柄の抽選において、時短状態が設定されている場合は、３／１０の確率で当たり当選するように設計されており、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。

【０１６０】

時短状態中に実行される普図当たり遊技は、左打ち遊技を継続して実行することでその殆どで（約１００％）球を普電入賞装置６４０へと入賞させることができる期間（３秒間）電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。

【０１６１】

さらに、時短状態中に実行される普図当たり遊技では、普電入賞装置６４０に入賞した球の殆どが特電作動口６４３へと入球するように構成され、球が特電作動口６４３へと入球したことを契機に役物当たり遊技が実行される。そして、役物当たり遊技が実行されることでＶ入賞装置６５が開放動作され、Ｖ入賞装置６５に入賞した球が約１／１１の割合でＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ入賞口１６５へと球の入賞を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。

【０１６２】

つまり、時短状態中は、特別図柄の抽選で大当たり当選を狙う遊技（特図遊技）を実行するよりも、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞（Ｖ入賞）させることで大当たりを狙う遊技（特電遊技）のほうが大当たり遊技を実行させ易くできるので、遊技者は特電遊技において役物当たり遊技によるＶ入賞（Ｖ大当たり遊技）を所望しながら遊技を実行することになる。

【０１６３】

上述したように、本実施形態では、特電遊技として普電入賞装置６４０に球を入賞させるため（普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７に球を通過させるため）に遊技盤１３の左側領域を狙って球を発射する必要がある。さらに、本実施形態では、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技（左打ち遊技）を実行していると、特図入球口６４にも球が入球するため、時短状態中において、特図遊技（特別図柄の抽選を行う遊技）と、特電遊技（普通図柄の抽選を行う遊技）と、の両方が実行されることになる。

【０１６４】

特図遊技よりも特電遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる時短状態は、特図遊技によって実行される特別図柄抽選が規定回数に達するまでの時間（即ち、規定回数分の特別図柄の変動時間）が経過するまで継続するように構成しているため、遊技状態が時短状態へ移行すると、その時短状態が終了し通常状態へと移行する契機となる特別図柄の変動時間が経過するまでに、特電遊技によるＶ入賞を期待しながら遊技を実行することが、本実施形態における時短状態中の基本的な遊技方法となる。

【０１６５】

この時短遊技の状態を、遊技者に分かり易く伝えるべく、第３図柄表示装置８１において、様々な演出を実行する。詳しくは、図１２～図１９を参照して後述するが、大当たり遊技が実行され、大当たり終了時に、遊技状態が遊技者にとって有利な状態である時短状態であることを示すためのＶラッシュモードへと移行し、時短状態が設定されたことを報知する。そして、Ｖラッシュ中における様々な演出について説明する。以下、説明の簡略化のために、時短状態を「Ｖラッシュ」と称す。

【０１６６】

まず、図１２（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たりエンディング画面について説明する。図１２（ａ）は、大当たり（遊技）のエンディング画面の一例を示した図である。大当たり遊技の最終ラウンドが終了すると、図１２（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓには、「大当たり終了後Ｖラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すＶラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が

継続する期間を示すための残時短期間態様８０１が「４０秒」の「Ｖラッシュ期間４０秒ゲット」というコメントが表示される。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

図１２（ａ）に示した通り、本実施形態では、時短状態が終了するまでに実行される複数回の特別図柄抽選の変動時間を合算してＶラッシュの継続期間を表示するように構成している。さらに、現在の特図保留数が遊技者に把握され難くするために、第３図柄表示装

置８１の表示面にて特図保留数を示すための表示態様を表示しないように構成している。これにより、Ｖラッシュの継続期間として表示される残時短期間態様８０１の値が、何個分の特図保留に対応した変動時間の合算値であるかを遊技者に分かり難くすることができる。また、個々の特別図柄抽選の変動時間を遊技者に分かり難くすることができる。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

次に、図１２（ｂ）を参照し、第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ開始画面について説明する。図１２（ｂ）は、大当たりのエンディング期間が終了し、Ｖラッシュが開始される表示態様の一例を示した図であり、図１２（ｄ）は、図１２（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。つまり、図１２（ｂ）は、大当たりのエンディング時に特図第１保留ｔｈ１で示されていた特図保留が変動を開始する時点における表示画面を示したものであって、大当たりのエンディング時に特図第１保留ｔｈ１であった特図保留が実行中特図ｔｈ０へとシフトし、また、特図第２保留ｔｈ２は特図第１保留ｔｈ１に、特図第３保留ｔｈ３は特図第２保留ｔｈ２に、特図第４保留ｔｈ４は特図第３保留ｔｈ３にそれぞれシフトされた状態における表示画面である。また、Ｖラッシュが開始されてから新たに特図入球口６４に入球が無く、特図第４保留ｔｈ４が空の状態である。そして、実行中普図ｆｈ０に示す様に、普通図柄の抽選も変動を開始しており、普図第１保留ｆｈ１に保留が貯まっている状態である（図１２（ｄ）

参照）。
【０１７９】
Ｖラッシュが開始されると、主表示領域Ｄｍには、現在がＶラッシュ期間であることを示す遊技状況報知態様として「Ｖラッシュ中」の文字が表示される。そして主表示領域Ｄｍの横には、うさぎを模したキャラクタ８１０が袋８１０ａの中から何かを取り出そうとしているように動的表示される。これは、普通図柄が変動中であることを示している。
【０１８０】
そして、主表示領域Ｄｍの中央には、遊技者に有利となるＶラッシュ期間の残期間を示すためのタイマ８１２が表示されている。このタイマ８１２には、時短状態の終了契機までの特別図柄の規定回数分の変動時間が合算された値が表示される。図１２（ｂ）では、時短状態中の特別図柄の抽選回数が４回に規定されており、実行中特図ｔｈ０の変動時間である１０秒と、特図第１保留ｔｈ１から特図第３保留ｔｈ３までの変動時間を合算した値である「４０．０秒」がタイマ８１２に示されている。このタイマ８１２は、実行中特図ｔｈ０の変動時間が減算される度にその値が減算されるように表示され、遊技者がＶラッシュの期間が進行していることを容易に理解させることができる。
【０１８１】
さらに、副表示領域Ｄｓには、「タイマが０になるとＶラッシュ終了！！」の文字が表示され、減算されているタイマ８１２の値が０になった場合に、Ｖラッシュが終了してしまうことを遊技者に報知している。上述したように、Ｖラッシュ期間中は、遊技者は、Ｖ入賞口１６５に球を入球させることを目的として遊技が実行される。よって、遊技者は、タイマ８１２に表示されている値の変位状況を視認することにより有利期間が終了してしまうまでの期間（残期間）を容易に理解することができる。
【０１８２】
そして、主表示領域Ｄｍの左上の表示領域ＨＲ１には「１連目」の文字が示され、通常状態から大当たりに当選し（所謂、初当たり）、Ｖラッシュが開始されてから、遊技状態が通常状態に移行しないまま何回目のＶラッシュ期間であるかを示している。さらに、表示領域ＨＲ１の下に示される表示領域ＨＲ２には「０ｐｔ」が表示されており、Ｖラッシュ期間中に当選した大当たりで獲得した賞球数が表示される。このように、表示領域ＨＲ１にＶラッシュが継続している回数、表示領域ＨＲ２にＶラッシュ中の大当たりで獲得した賞球数を表示しておくことで、遊技者が遊技者自身のタイミングで、遊技履歴を確認することができ、遊技の利便性を向上することができる。
【０１８３】
また、主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ変動領域８１１が表示され、このＶラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃにはそれぞれ図柄が変動（動的表示）するような表示態様が表示されている。このＶラッシュ変動領域８１１には、Ｖラッシュ中の遊技状況を遊技者に示唆するための情報が表示される。図１２（ｂ）では、現在、特図と普図との変動中であり、Ｖラッシュ変動領域８１１によって、Ｖラッシュ期間が経過していることを示している。
【０１８４】
次に、図１３（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面について説明する。図１３（ａ）は、Ｖラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、図１３（ｃ）は、図１３（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普通図柄の抽選に当選した場合に、普電入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａが、遊技球が入球可能となるよう開放される。
【０１８５】
図１３（ｃ）に示すように、実行中普図保留ｆｈ０は、普通図柄の抽選で当たり当選したことを示す「○」が示される。そして、主表示領域Ｄｍの右上には、Ｖラッシュの開始時には（図１２（ｂ）参照）袋８１０ａから何かを探していたキャラ８１０が、普通図柄

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

これにより遊技者は、Ｖ入賞装置６５のＶ開閉扉６５ａの開放していること（役物当たり遊技が実行されていること）を、第３図柄表示装置８１を視認することで理解することができる。つまり、図１３（ｂ）における表示領域ＨＲ３の表示態様、及び、副表示領域Ｄｓの表示態様は、Ｖラッシュ中における遊技状況を遊技者に報知するための遊技状況報知態様の機能と、役物当たり遊技中において実行すべき遊技を遊技者に案内するための案

内報知態様の機能と、を有するものとなる。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

そして、球がＶ入賞して大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることが確定した場合には、Ｖラッシュ期間の減算が所定期間（大当たり遊技期間）の間減算されない状態となるため、図１３（ｂ）に示したタイマ８１２にて表示させた「２９．９秒」の表示態

様が、そのタイマ８１２よりも目立たない表示領域ＨＲ４にて表示される。表示領域ＨＲ４には「タイムストック２９．９秒」が表示されている。

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

また、本実施形態のように、実行中の特図変動の中断タイミングが、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）終了後のＶラッシュの継続期間の長さに大きな影響を与える構成を用いる場合には、特図変動を中断させることが可能となる状態（例えば、普通当たり遊技に当選した状態）において、実行中の特図変動の残変動時間を示すための情報を遊技者に報知するように構成し、遊技者が、特図変動を中断させるか否かを選択し得るように構成しても良い。つまり、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも長い（例えば、３０秒）

である場合には、特図変動を中断させるための遊技（普図当たり遊技中に特電作動口６４３に球を入賞させ役物当たり遊技を実行させる遊技）を実行し、Ｖ入賞を狙う遊技を選択し、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも短い（例えば、２秒）である場合には、特図変動を中断させない遊技を選択することが可能となるように構成しても良い。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

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

【０２０７】

そして、主表示領域Ｄｍには、仮停止していた特図の変動が再開することを示すための「再開！！」という文字が表示される。そして、タイマ８１２に示されるＶラッシュの残

期間を示すための表示態様が、実行中特図ｔｈ０に示す特図の変動再開（図１４（ｄ）参照）とともに再び減少し始める。これにより遊技者は、このタイマ８１２に示す時間内にＶ入賞させることを目指して遊技を実行しなければならないことを容易に理解できる。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

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

【０２１２】

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

【０２１３】
また、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１にはＶラッシュが２回継続されたことを示す「２連目」の文字が表示され、また、表示領域ＨＲ２にはＶラッシュ中の大当たりで獲得出来た賞球数である「６７０Ｐ」が表示される。このように、遊技結果を遊技者が視認しやすい位置に表示し、大当たりが実行され特典を得るたびにその値が増加することで、より満足感を遊技者に与えることができる。そして、副表示領域Ｄｓには、Ｖラッシュが再度設定されたことを示す「Ｖラッシュ継続」の文字が表示される。これにより遊技者は、遊技者にとって有利となるＶラッシュが継続されることを容易に理解することができる。
【０２１４】
次に、図１５（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中のタイマ上乗せ画面について説明する。図１５（ｂ）は、Ｖラッシュ中のタイマ上乗せ画面の表示内容の一例を示した図である。上述したように、本実施形態では、Ｖラッシュ中に実行された大当たりエンディング時に新たに入賞した特図保留や、大当たり前にはＶラッシュの規定回数の期間外であった特別図柄の変動時間の上乗せ演出を実行する。そして、大当たり終了時にＶラッシュの規定回数分の保留球数が保留されていない状態である場合には、Ｖラッシュの規定回数分の特図保留が貯まるまで、Ｖラッシュ期間中も新たに増加した保留球数分の上乗せ演出を実行する。
【０２１５】
図１５（ｂ）は、図１５（ａ）に示した大当たりのエンディング時から遊技が進行し、新たに特図入球口６４に遊技球が入賞した場合の表示画面を示した図であり、図１５（ｄ）は、図１５（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ変動領域がＶラッシュの期間が経過していることを示す変動表示態様が表示されている。図１５（ｂ）は、図１５（ｄ）に示した通り、実行中特図ｔｈ０が変動を再開し、残変動時間が３．２秒となり、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とには、変動時間としてそれぞれ１０秒が設定されている保留が記憶されている。そして、特図第３保留ｔｈ３は１５秒の変動時間の保留球が記憶されている状態である。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されているタイマ８１２は、これらの値が合算された「３８．２」秒が表示されている。
【０２１６】
図１５（ａ）の状態は、上述した通り、Ｖラッシュ期間として新たな特図保留２個分の変動時間を上乗せ可能な状態であるが、新たな特図保留を１個しか獲得していない状態（特図第３保留ｔｈ３のみ）である。この場合、図１５（ｂ）に示した通り、次に新たな特図保留を獲得した場合に、その獲得した特図保留の変動時間が上乗せ表示されるように構成している。
【０２１７】
具体的には、特図第４保留ｔｈ４には追加入賞があったことが示されており、この新たな特図保留には、２０秒の変動時間が設定されている。よって、今回のＶラッシュ期間に２０秒が加算される演出が実行される。そして主表示領域Ｄｍに表示されているキャラ８１０が、Ｖラッシュの期間が追加され、遊技者に有利期間延長を示すためのチケット８１０ｂを、Ｖラッシュの残期間を示すためのタイマ８１２に投げている様子が表示される。この演出が実行された後、タイマ８１２に表示されている残期間に今回追加入賞した特図の変動時間がＶラッシュの残期間に加算され、タイマ８１２にその値である「５８．２秒」が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、「タイマ上乗せ！！」の文字が表示され、Ｖラッシュ期間が延長（追加）されたことを分かり易く報知している。
【０２１８】
次に、図１６（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ終了画面について説明する。図１６（ａ）は、Ｖラッシュの終了を示す表示画面の一例を示した図であり、図１６（ｃ）は、図１６（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、Ｖラッシュ期間中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させられなかった場合、或いは、特別図柄の抽選で

大当たりに当選しなかった場合には、Ｖラッシュ期間が終了し、遊技状態が通常状態へと移行する。

【０２１９】

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

そして、タイマ８１２には、時短状態の規定回数分の特図の変動が全て終了したことを示す「００．０秒」が表示される。しかしながら、主表示領域の上方には、「Ｖラッシュ延長中」の文字が表示されている。このように表示されることで、遊技者は、終了してしまったと思っていたＶラッシュが延長されていることを知り、思わぬ喜びを得ることができる。そして、副表示領域Ｄｓには「ラストチャンス！！」の文字が表示され、今回の普図当たりで特電作動口６４３に遊技球を入賞させ、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させなければ、Ｖラッシュが終了してしまうことを、遊技者は容易に理解することができる。

【０２２６】

なお、図１６（ｂ）に示した状態、即ち、Ｖラッシュの延長表示中に球を特電作動口６４３へと入球させた場合には、通常のＶラッシュ期間中と同様に役物当たり遊技が実行される。この場合、図１３（ｂ）に示した役物当たり遊技中の表示画面が表示されると共に、副表示領域Ｄｓには継続して「ラストチャンス！！」の文字が表示される。これにより、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球が入賞しなければＶラッシュ期間が終了してしまうことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、「ラストチャンス！！」と表示された役物当たり遊技にて球がＶ入賞口１６５に入賞した場合には、通常のＶラッシュ期間中と同一のＶ大当たり遊技が実行される。一方で球がＶ入賞口１６５に入賞しなかった場合には、役物当たり遊技終了後に、図１６（ａ）に示したＶラッシュ終了画面が表示される。

【０２２７】

以上、図１６（ａ）、及び図１６（ｂ）を参照して説明をした通り、本実施形態では、遊技状態の移行状況では無く、特電遊技を実行可能な期間をＶラッシュ期間として一連のＶラッシュ演出を実行するように構成している。このように構成することで遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、図１６（ａ）に示したＶラッシュ期間の終了を示す終了画面の表示タイミングは、Ｖラッシュ期間の特別図柄の最終変動が停止表示された後に限ること無く、例えば、特別図柄の最終変動の残期間が所定時間（例えば、５秒）となった場合に表示を開始し、特別図柄の最終変動が停止表示され、次の特図変動が開始されるタイミングで終了画面の表示を終了させるように構成しても良い。この場合、タイマ８１２に表示するＶラッシュ期間を、Ｖラッシュの終了画面が表示されるまでの期間として算出すると良い。

【０２２８】

このように構成することで、タイマ８１２の値が０になった後に、所定時間（例えば、５秒）を用いて終了画面を表示することができるため、遊技者にＶラッシュ期間中の遊技結果を分かり易く報知することができる。なお、このような構成を用いた場合には、例えば、Ｖラッシュの終了画面を表示する時点において普通図柄の抽選状況を事前判別し、Ｖラッシュの終了画面を表示し得る期間内にて普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合には、Ｖラッシュの終了画面を表示するタイミングにて、図１６（ｂ）に示した延長画面を表示するように構成しても良いし、一旦終了画面を表示した後に、普図当たり遊技が実行された場合に、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成しても良い。このように、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成を用いることで、終了画面が表示された後にもＶ大当たり遊技を狙える可能性を残すことができるため、遊技者に対して最後まで期待感を持たせたまま遊技を行わせることができる。なお、本実施形態では、図１６（ｂ）に示した延長画面が表示されている状態では、遊技状態として通常状態が設定されるように構成している。このような構成を用いた場合、例えば、時短状態中にＶ大当たり遊技が実行される場合よりも、通常状態中にＶ大当たり遊技が実行された場合のほうが遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。これにより、延長画面が表示されている期間は、Ｖラッシュ期間が間もなく終了してしまうことを示す期間であると共に、有利な大当たり遊技が実行され得る期間であることを示すことになる。よって、Ｖラッシュ期間中の遊技を行っている遊技者に対して、最後まで期待感を持たせた遊技を行わせることができる。加えて、この場合、遊技状態として通常状態が設定されている状態を、Ｖラッシュ期間が延長している特殊通常状態と、通常の通常状態とに区分けして

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

【０２２９】

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

【０２３６】

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

【０２３７】

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

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

図１８（ｃ）に示すように、図１８（ａ）の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は役物当たり中であるため、変動を仮停止していることを示す「？」が示されている。そして、特図第１保留ｔｈ１～特図第２保留ｔｈ２までの各保留球は、それぞれ１０秒のはずれ変動を示している。また、特図第３保留ｔｈ３は、現在実行されているＶラッシュの期間外に実行される特図変動であるため、変動時間は「－」を示している。さらに、特図第４保留ｔｈ４は保留されていないことを示している。そして、実行中普図ｆｈ０は、普図

抽選の当たりに当選したことを示す「○」が示されている。
【０２４４】
そして、図１８（ａ）は、図１３（ｂ）に示した役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞しやすいことを遊技者に報知するための報知画面である。本実施形態では、上述したように、役物当たり中にＶ入賞装置６５内に入賞した遊技球は、貯留弁６６ａに貯留される。そして、この貯留弁６６ａは、３秒の期間のうち１．５秒間は、遊技球が第３流路６５ｄ（図７参照）を流下するよう開放状態となるよう構成されている。そして、Ｖ入賞口１６５の上方に配設されている第１可動弁６６ｂは、遊技状態に関わらず５．５秒間の内、０．５秒間遊技球が、Ｖ入賞口１６５への第５流路を流下可能な開放状態となるよう構成されている（図２７（ａ）参照）。
【０２４５】
つまり、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させるには、貯留弁６６ａが開放されてから第３流路６５ｄを流下した遊技球を第１可動弁６６ｂが開放状態に設定されている間に、Ｖ入賞口１６５に入球させる必要がある。よって、本実施形態では、貯留弁６６ａが開放状態に設定されてから２秒以内に第１可動弁６６ｂが開放状態になるかを判別し、２秒以内に第１可動弁６６ｂが開放状態となると判別した場合には、図１８（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍに表示されているＶラッシュ変動領域８１１のまわりに強調態様８１１ｚを表示する。そして、副表示領域Ｄｓには、「Ｖ入賞の大チャンス！！」という文字が表示される。つまり、遊技者に対し強調態様８１１ｚは、有利となる遊技状態に移行しやすいタイミングを報知するためのタイミング報知態様となる。このように構成することで遊技者は、Ｖ入賞し易いタイミングを理解することができ、遊技を実行しやすくなる。
【０２４６】
なお、本実施形態では、Ｖ入賞し易いタイミングを強調表示態様８１１ｚや、副表示領域Ｄｓのコメントにて報知するよう構成したが、これに限ることなく、Ｖ入賞し難いタイミングも報知するよう構成しても良い。このように構成することで、より親切な遊技を遊技者に対し提供することができる。
【０２４７】
次に、図１８（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の普図停止画面について説明する。図１８（ｂ）は、Ｖラッシュの期間中に普通図柄の抽選が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、図１８（ｄ）は、図１８（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、Ｖラッシュ（時短状態）中には、普通図柄の抽選に当選し、特電作動口６４３に遊技球を入賞させ、Ｖ入賞を狙う特電遊技を実行することが、遊技者にとって最も有利な遊技方法となる。よって、このＶラッシュ中に、普通図柄の抽選が実行されていない場合には、特電遊技を実行できない状態であるため、遊技球の発射を促す演出を第３図柄表示装置８１において実行する。
【０２４８】
図１８（ｄ）に示す様に、図１８（ａ）のＶラッシュ中の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は変動中であり、残変動時間が２秒であることが示されている。また、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とにはそれぞれ１０秒間の外れ変動が実行される保留球が記憶されている。そして、特図第３保留ｔｈ３と特図第４保留ｔｈ４とは、保留球が記憶されていない状態である。よって、図１８（ｂ）に示すＶラッシュの残期間は実行中特図ｔｈ０の残変動時間と、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２との変動時間を合算した２２．２秒である。そして、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選が実行されていないことを示す「－」が示されている。さらに、普通第１保留ｆｈ１にも保留球が記憶されていない。
【０２４９】
図１８（ｄ）に示した様に、Ｖラッシュ中に普通図柄の抽選が実行されずに停止している場合には、普通入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態に設定されず、特電作動口６４３に遊技球を入球させることは不可能である。つまり、Ｖラッシュ中の基

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

このように、Ｖラッシュ中に特図抽選が実行されていない場合には、規定回数分の特別

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

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

減算に対応させて減算表示され、０秒が表示された場合に、ラッキータイム演出が終了する。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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

【０２６４】

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

【０２６５】

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

【０２６６】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移について＞

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

【０２６７】

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

通常状態が設定されるように構成している。
【０２６８】
まず、遊技状態として通常状態が設定されている場合について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、初期状態（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）にてＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されたと判別した際の処理が実行された状態）では、遊技状態として通常状態が設定される。この通常状態は、普通図柄の低確率状態となるため普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い（普通図柄の高確率状態よりも入賞させ難い）遊技状態であることから、特図入球口６４に球を入球させるための左打ち遊技が実行される。
【０２６９】
この通常状態中において、特別図柄（特図）の抽選（特図抽選）にて大当たりに当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定され、大当たり遊技が実行される。詳細な説明は、図２４を参照して後述するが、本実施形態では、特図抽選で大当たりに当選した場合の９９％の割合で大当たり種別として「大当たりＡ（４Ｒ（ラウンド）、時短４回）」が設定され、１％の割合で大当たり種別として「大当たりＢ（４Ｒ（ラウンド）、時短１５回）」が設定されるように構成している。
【０２７０】
つまり、通常状態中に大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成しており、設定された大当たり種別に応じて時短状態の終了条件が異なるように構成している。具体的には、設定され易い大当たり種別（大当たりＡ）のほうが、設定され難い大当たり種別（大当たりＢ）よりも、成立し易い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、特図抽選で大当たり当選を目指す遊技に加え、設定される大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＢ）となることを期待しながら遊技を行わせることができる。
【０２７１】
なお、詳細な説明は省略するが、通常状態が設定されている間は、特図抽選の抽選結果を示すための動的表示（演出表示）が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行され、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される動的表示態様（演出態様）を把握することにより、実行中の特図抽選の結果を遊技者が予測できるように構成している。また、上述した通り、通常状態中は、普通図柄の低確率状態が設定されているため、普通図柄の抽選（普図抽選）によって普電入賞装置６４０に球が入賞し難い状態であることから、第３図柄表示装置８１の表示面にて普図抽選の結果を遊技者に示唆するための演出表示が実行されない、或いは、特図抽選の結果を示唆するための動的表示態様よりも、目立たない表示態様で実行するように構成している。
【０２７２】
このように構成することで、通常状態が設定されている期間は、普図抽選の結果に基づいて実行される演出よりも、特図抽選の結果に基づいて実行される演出を、遊技者に注視させることができるため、通常状態中は、特図抽選を主とした遊技（特図遊技）が実行されることを視覚的に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【０２７３】
そして、大当たり遊技の終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、普図抽選に基づいて普電入賞装置６４０が開放状態となり易くなり、普図抽選に基づいて特電作動口６４３に球を入球させることで実行される役物当たり遊技にて大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す遊技（特電遊技）のほうが、特図抽選に基づいて大当たり遊技（特図大当たり遊技）を目指す遊技（特図遊技）よりも遊技者に有利な遊技となるように構成している。
【０２７４】
このように、設定される遊技状態に応じて遊技者が狙うべき大当たりの実行契機を異な

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

【０２７５】

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

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】

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

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

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

また、時短状態中において、特別図柄変動（特図変動）が終了すると、時短終了条件が成立しているか、即ち、時短終了条件として設定された回数分の特図変動が終了したかが

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

図柄の変動期間中、及び、普図当たり遊技の実行期間中は、新たな普通図柄の抽選（普図抽選）が実行されないが、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されている期間中は、新たな普図抽選を実行可能に構成している。

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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

１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

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

【０３１１】

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

【０３１２】

さらに、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア、第２特別図柄保留球格納エリア）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構

成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【０３１３】

また、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

【０３１４】

加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。

【０３１５】

このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【０３１６】

さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【０３１７】

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

【０３１８】

次に、図２２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【０３１９】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０３２０】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が特図入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図

柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

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

Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２と、を有している。
【０３２８】
まず、図２４（ｂ）を参照して、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１の内容について説明をする。図２４（ｂ）は、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１は、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。
【０３２９】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９８」の範囲には、「大当たりＡ」が規定されており、「９９」の値には、「大当たりＢ」が規定されている。
【０３３０】
ここで、各大当たり種別に対応して実行される大当たり遊技の内容、及び、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容について説明をする。本実施形態では、各大当たり種別に応じて実行される大当たり遊技の開放動作内容（ラウンド遊技内容）、即ち、大当たり遊技中に実行される可動部材（可変入賞装置６５０）に対する動作内容（開放タイミング、開放回数）を時系列に規定した開放動作シナリオが主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅに予め記憶されている。
【０３３１】
そして、大当たりに当選した場合に設定された大当たり種別に対応する開放動作シナリオが各種動作シナリオテーブル２０２ｅから読み出され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納される。開放動作シナリオが実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）が実行される毎（４ミリ秒毎）に、シナリオ内容が更新され、大当たり遊技中の制御を実行する大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）において、現在のシナリオ内容を判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。
【０３３２】
このように構成することで、例えば、一つの開放動作制御によって複数の可動部材を可動させる場合において、各可動部材の動作内容を時系列に規定した開放動作シナリオを用いることにより、複数の可動部材に対する動作制御を一元管理することができる。よって、各可動部材に対して別個に動作制御を実行する場合に比べて、各可動部材の動作タイミングを適正に設定することができるとともに、一つの可動部材に不具合が生じた場合における他の可動部材に対する動作処理を円滑に実行することができる。
【０３３３】
「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が４ラウンドで、４ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。このラウンド遊技とは、球が可変入賞装置６５０に１０球入賞する、或いは、開放期間が３０秒を経過するまでの間、第１アタッカ６５０を継続して開放させる遊技のことである。つまり、４ラウンドのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」では、最大で４０個の球を可変入賞装置６５０へと入賞させることができる大当たり遊技となる。
【０３３４】
さらに、「大当たりＡ」は、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短４回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く４回実行されるまで（４回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。
【０３３５】
「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が４ラウンドで、４ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が

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

【０３３６】

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

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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

【０３４１】

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

【０３４２】
本実施形態では、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて、第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得するように構成し、役物当たり遊技中にＶ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）は、Ｖ入賞した役物当たり遊技の実行契機となった特電作動口６４３への球の入賞時に取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいてＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２を参照して選択された大当たり種別に基づいて実行されるように構成している。
【０３４３】
なお、本実施形態では、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に規定されている大当たり種別が１種類（大当たりＣ）のみであるため、何れの役物当たり遊技によってＶ入賞した場合であっても同一内容の大当たり遊技が実行されるものであるが、これに限ること無く、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて複数の大当たり種別を規定しても良い。また、普電入賞装置６４０内に複数の特電作動口を設け、その複数の特電作動口のうち球が入賞した特電作動口に対応させて大当たり種別を設定するように構成しても良い。さらに、役物当たり遊技が実行されている間にＶ入賞口１６５に球が入賞したことに基づいて第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得し、その取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて大当たり種別を選択するように構成しても良い。
【０３４４】
また、本実施形態では、大当たりに当選した時点、或いは、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態を選択するように構成しているが、これに限ることなく、大当たりに当選した時点、或いは、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を可変させるように構成しても良く、この場合、例えば、時短状態の終了間際（時短状態における特別図柄の最終変動の停止直前）に、普図当たり遊技が実行され、時短状態が終了した後の通常状態が設定されている状態で実行される役物当たり遊技中にＶ入賞した場合、即ち、通常状態中に特電遊技でＶ入賞した場合にのみ、大当たり遊技の終了後に時短終了条件が成立し難い時短状態（例えば、時短回数が２０回の時短状態）が設定されるように構成しても良い。
【０３４５】
本実施形態では、大当たり種別の種類は３種類としたが、それに限らず、２種類以下でもよいし、４種類以上設けるように構成してもよい。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と、特電遊技でＶ入賞した場合とで、同一の大当たり種別が設定され得るように構成しても良い。さらに、過去に選択された大当たり種別に関する情報（例えば、大当たり遊技内容や、遊技状態の移行内容）に基づいて、今回選択される大当たり種別の選択割合や種類を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、過去の遊技履歴（大当たり履歴）に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、この場合、過去の大当たり履歴に基づいて次回の大当たり時に設定され易い大当たり種別を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して遊技を継続的に行わせ易くすることができる。
【０３４６】
変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から

、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２５参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０３４７】

ここで、図２５を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２５（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用テーブル２０２ｄ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本実施形態では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【０３４８】

次に、変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２５（ｂ）及び図２５（ｃ）を参照して説明をする。図２５（ｂ）は通常用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定している。

【０３４９】

具体的には、図２５（ｂ）に示した通り、特別図柄（特図）の抽選結果が「大当たり（当たり）」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５０」の範囲に変動時間が２０秒の当たりノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「５１～１９８」の範囲に変動時間が６０秒～１２０秒の当たりスーパーリーチが規定されている。図２５（ｂ）では、当たりスーパーリーチの変動パターンの説明を簡略化するために、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５１～１９８」の範囲に「６０秒～１２０秒」と示しているが、実際には、予め定められた変動時間（例えば、変動時間６０秒、変動時間１００秒、変動時間１２０秒）が、対応する変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲にそれぞれ規定されているものである。つまり、特別図柄の抽選結果が「大当たり（当たり）」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「５１～１９８」の範囲である場合には、取得した値に対応する「６０秒～１２０秒」の何れかの変動時間が設定された変動パターンが設定されるものである。

【０３５０】

また、抽選結果が「外れ」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に変動時間が８秒の短外れが対応付けて規定され、「１８０～１９４」の範囲に変動時間が２０秒の外れノーマルリーチ対応付けて規定され、「１９５～１９８」の範囲に変動時間が６０秒～１２０秒の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。なお、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に示した内容は、上述した抽選結果が「大当たり（当たり）」の場合と同一の目的であり、その説明を簡素化したものである。

【０３５１】

つまり、本実施形態では、通常状態中において実行される特別図柄抽選の結果に関わらず、選択され得る変動時間の種類を同一にし、各変動時間が選択される割合のみを異ならせるように構成している。そして、特別図柄の抽選結果が大当たり（当たり）である場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間が選択される割合を高くするように構成している。よって、実行中の特別図柄変動が長くなればなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができるため、長い変動時間の特別図柄変動が実行された場合において、その変動時間が経過するまでに遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０３５２】

なお、本実施形態では、つまり、本実施形態では、通常状態で実行される特別図柄の抽選に対して設定される変動時間として、第１特別図柄の保留球数が少ないほど長い変動時

間が設定されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選が実行されない期間が頻繁に発生してしまう事態を抑制することができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している場合には、短い変動時間が設定されるため、保留球数が上限に到達した状態で特図入球口６４に球が入球してしまう事態を抑制することができる。

【０３５３】

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

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

【０３５９】

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

特別図柄の大当たりに当選した場合に、遊技者により有利な遊技を提供することができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０３６０】

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

【０３６１】

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

【０３６２】

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

【０３６３】

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

【０３６４】

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

【０３６５】

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

【０３６６】

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

が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０３６７】

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

【０３６８】

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

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

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

る状態において、普図当たり当選した場合の付加価値を遊技者に提供することができる。
【０３７３】
第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～９９９）、タイマ割込処理（図３９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０３７４】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０３７５】
普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。この普図変動種別カウンタＣＳ２の値は、後述するメイン処理（図５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、普図変動種別カウンタＣＳ２の値によって、普通図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値を用いて、普通図柄の変動時間が決定されるように構成している。
【０３７６】
図２１に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２２に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２３（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。
【０３７７】
図２３（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第２当たり乱数テーブル２０２ｂ、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄ、各種動作シナリオテーブル２０２ｅを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第２当たり乱数テーブル２０２ｂ、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄについては、図２２に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。
【０３７８】
各種動作シナリオテーブル２０２ｅは、主制御装置１１０が動作制御を管理する各種可動部材の動作内容が予め時系列で規定されている動作シナリオを有するデータテーブルであって、主制御装置１１０の制御処理において、可動部材を動作制御する際に読み出されるものである。本実施形態では、可動部材を動作制御する際に、この各種動作シナリオテーブル２０２ｅのうち、今回の動作制御条件と合致する動作シナリオを読み出し、その読み出した動作シナリオをＲＡＭ２０３の記憶エリアに一時的に記憶する。そして、４ミリ秒間隔で実行されるメイン処理（図５５参照）において、記憶エリアに記憶された動作シナリオの内容を定期的に（４ミリ秒単位で）更新させ、更新後の値に対応するエリアに可動部材を可変動作させる動作シナリオがある場合には、その動作シナリオに基づく動作制御を実行するように構成している。また、各動作シナリオテーブルは、可動部材毎に設けられるのでは無く、可動部材を動作制御させる１つのイベント（大当たり遊技、普図当たり遊技、役物当たり遊技）単位で設定されるものである。よって、１つのイベント内で複数の可動部材を動作制御する必要があるイベント（例えば、普図当たり遊技）に対応する動作シナリオテーブルには、複数の可動部材に対して実行する動作制御内容が規定されている。
【０３７９】

ここで、図２６～図２８を参照して、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの内容について説明をする。図２６（ａ）は、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。図２６（ａ）に示した通り、各種動作シナリオテーブル２０２ｅには、大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３、第１可動弁シナリオテーブル２０２ｅ４を有している。

【０３８０】

まず、図２６（ｂ）を参照して、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２の内容について説明をする。図２６（ｂ）は、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている各種内容を模式的に示した模式図である。役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２は、役物当たり遊技中の動作内容が設定された役物当たりシナリオが規定されているデータテーブルであり、役物当たり遊技のオープニング期間（役物当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５が開放するまで（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定されるまで）の期間）、ラウンド期間（Ｖ入賞装置６５が開放される最大期間）、エンディング期間（Ｖ入賞装置６５の開放期間が終了し、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されてからの猶予期間）が規定されており、役物当たり遊技が開始される場合に設定され、周期的（主制御装置１１０のメイン処理が実行される毎に）値が１加算されるシナリオカウンタ（図示せず）の値に対応した動作制御が実行される。

【０３８１】

具体的には、役物当たり遊技が開始されると、シナリオカウンタの値が「１」にセットされる。シナリオカウンタ「１」には、対応する動作シナリオとして、貯留ソレノイド２０９ｃをオンに設定する動作シナリオが規定されているため、役物当たり遊技の開始と同時に貯留ソレノイド２０９ｃがオンに設定され、貯留弁６６ａの上面に形成される貯留部に球を貯留可能な状態へと貯留弁６６ａが可動される。そして、シナリオカウンタの値が４ミリ秒毎に加算されていき、シナリオカウンタ「２５」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから０．１秒後にオープニング期間を終了させ、次いで、シナリオカウンタの値が「２６」となるタイミングでＶ入賞口ソレノイド２０９ｂをオンに設定し、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）を開放させる。つまり、本実施形態では、役物当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５を開放状態とするまでの期間を用いて貯留弁６６ａを貯留状態へと可変させるように構成している。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５が開放状態となった直後に勢いよく球がＶ入賞装置６５へと入賞したとしても、Ｖ入賞装置６５が開放状態となるタイミングにおいて既に貯留弁６６ａを貯留状態へと可変されているため、球が貯留弁６６ａを通過してＶ入賞口１６５に入賞してしまうことを確実に防止することができる。

【０３８２】

次いで、シナリオカウンタの値が「３７５」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が開始されてから１．６秒経過したタイミングに、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂをオフに設定し、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）を閉鎖させるシナリオが規定されている。そして、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）の閉鎖制御を実行後、即ち、シナリオカウンタの値が「３７６」のタイミングで、役物当たり遊技のエンディング期間が設定され、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されるように規定している。そして、シナリオカウンタの値が「７５０」に到達するまで、役物当たり遊技の閉鎖状態（エンディング期間）が設定される。

【０３８３】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０において実行される役物当たり遊技では、貯留弁６６ａを貯留状態へと移行させた後に、Ｖ入賞装置６５が開放するように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５を閉鎖するタイミング（シナリオカウンタ「３７５」）よりも後に、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されるようにシナリオが規定されている。このように構成することで、役物当たり遊技の開始時、或いは終了時において、不測の事態が発生してしまい、意図しないタイミングで役物当たり遊技が実行されることを抑制するこ

とができる。
【０３８４】
次に、図２７（ａ）を参照して、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４の内容について説明をする。図２７（ａ）は、第１可動弁シナリオ２０２ｅ４に規定されているシナリオの内容を示した模式図である。本実施形態の第１可動弁６６ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、予め定められた動作パターンで可動するように動作制御されるものであり、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）にて第１可動弁６６ｂの動作が設定されるものである（図５４のＳ１７１５参照）。そして、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて４ミリ秒毎に実行される処理によってシナリオカウンタの値が更新（１加算）されるように構成されている。
【０３８５】
図２７（ａ）に示した通り、本実施形態における第１可動弁６６ｂは、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが可能なＶ入賞可能状態と、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが困難なＶ入賞困難状態との何れかの状態に位置するように構成している。第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４は、シナリオカウンタの値が「１」～「１５００」の範囲に対して、第１可動弁ソレノイド２０９ｄをオン（第１可動弁６６ｂを球がＶ入賞口１６５に入賞可能な状態）にする動作シナリオと、第１可動弁ソレノイド２０９ｄをオフ（第１可動弁６６ｂを球がＶ入賞口１６５に入賞困難な状態）にする動作シナリオと、が規定されている。
【０３８６】
具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「１２５０」の範囲、即ち、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４が設定されてから５秒が経過するまでは、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフ、シナリオカウンタの値が「１２５１」～「１５００」の範囲、即ち、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４が設定されてから５秒～５．５秒の間は、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定されるように動作シナリオが規定されている。そして、シナリオカウンタの値が上限値「１５００」に到達した場合には、次のメイン処理（図５５参照）が実行される際に、シナリオカウンタの値を「１５００」から「１」へと切り替え、以降、パチンコ機１０の電源が断されるまで繰り返し第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４に基づく動作制御を実行するように構成している。
【０３８７】
つまり、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を許容、禁止するための可変部材である第１可動弁６６ｂを、５．５秒間の間、０．５秒間だけＶ入賞口１６５に球を入賞させることが可能な状態へと切り替えるように可変動作するように構成している。これにより、第１可動弁６６ｂにランダムなタイミングで球が到達した場合において、その球が第１可動弁６６ｂを通過し、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率は、１／１１となるように構成している。よって、遊技者に対してどの役物当たり遊技でＶ入賞口１６５へと球が入賞するのかを分かり難くすることができ、全ての役物当たり遊技において意欲的に遊技を行わせることができる。
【０３８８】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、１回の役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと複数個の球が入賞したとしても、第１可動弁６６ｂへと到達し得る球の数が１個となるように構成している。これにより、役物当たり遊技における大当たり確率（球がＶ入賞口１６５へと入賞する確率）が約１／１１となるため、遊技者に対して過剰に大当たり遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。
【０３８９】
なお、本実施形態では、第１可動弁６６ｂの動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されている期間中、常時同一の動作内容が設定されるように構成しているが、これに限らず予め定められている動作パターンで有れば良く、例えば、第１可動弁ソレノイド２０９ｄのオフ期間（５．５秒）、オン期間（０．５）秒と規定される第１動作パターンと

、オフ期間（３秒）、オン期間（０．２秒）、オフ期間（２秒）、オン期間（０．３秒）と規定される第２動作パターンと、を順に設定する動作シナリオを設定しても良い。

【０３９０】

また、本実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入されてから同一の動作シナリオを繰り返し設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されてからの経過時間を計測する計測手段を設け、その計測手段による計測結果に基づいて、異なる動作シナリオへと切り替えるように構成しても良い。この場合、計測手段の計測結果が特定の計測結果（例えば、電源投入から１時間以内や、電源投入から３時間～３時間１０分等）である場合のみ、通常の動作シナリオよりも、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定される期間の割合が、オフに設定される期間の割合に対して高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特定の期間だけ時短遊技中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行され易くすることができ、その期間を目指して遊技者に遊技を行わせることが可能となり、遊技の稼働を向上させることができる。

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

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

【０３９５】

通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１は、シナリオカウンタの値が「１」～「１０５０」の範囲に対して、普電入賞装置６４０の電動役物６４０ａを動作制御する普電ソレノイドと、普電入賞装置６４０へと入賞した球の流下先を振り分ける第２可動弁６４２を動

作制御する第２可動弁ソレノイド２０９ｅと、をそれぞれオン、オフに設定するための動作シナリオが規定されている。

【０３９６】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「１０２５」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が設定されてから（通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから）４．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフ（球をアウト口６４４へと流下させる状態）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「１０２６」～「１０５０」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が実行されてから４．１秒から４．２秒の間の０．１秒間、普電ソレノイドがオン（電動役物６４０ａが開放状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）となるように動作シナリオが規定されている。

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

つまり、時短状態で普図当たり遊技が実行された場合には、短時間の閉鎖状態（０．１秒）、を経て、即座に普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作が３秒間実行

される。よって、通常状態における普図当たり遊技よりも、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ易くすることができる。

【０４０２】

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

【０４０３】

加えて、上述した通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、では、第２可動弁ソレノイド２０９ｄに対する動作シナリオが同一となるように規定しているため、動作シナリオに基づく動作制御内容を統一化することができ、可変部材を制御する処理を簡略化することができる。

【０４０４】

なお、詳細な説明は省略するが、この普図当たり遊技には、時間経過に基づいて成立する時間終了条件（普図当たりシナリオが上限値まで更新される成立する条件）と、普電入賞装置６４０への球の入賞数が上限値（例えば、５個）に到達した場合に成立する入賞終了条件と、が設定されている。通常の遊技を行っている場合は、時間終了条件が先に成立するように入賞終了条件が設定されている。これにより、例えば、普図当たり遊技において、普電入賞装置６４０内へと不正に球を大量に入賞させる行為を抑制することができる。

【０４０５】

図２１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

【０４０６】

なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０４０７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５３参照）が即座に実行される。

【０４０８】

また、ＲＡＭ２０３は、図２９に示すように、特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、入賞個数カウンタ２０３ｅ、動作カウンタ群２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たりフラグ２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、役物当たりフラグ２０３ｋ、特図仮停止フラグ２０３ｍ、特図変動時間カウンタ２０３ｎ、Ｖフラグ２０３ｐ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【０４０９】

特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶

するための記憶エリアである。
【０４１０】
特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。
【０４１１】
特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球が特図入球口６４へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の値を取得し、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。
【０４１２】
ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【０４１３】
普通図柄保留球格納エリア２０３ｂはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｂは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大１回分まで記憶（保留）できるように、１つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。
【０４１４】
また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）を記憶するためのメモリである。
【０４１５】
なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【０４１６】
第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出される特図入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示

装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０４１７】

また、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（即ち、保留球数）は、特特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

【０４２２】

動作カウンタ群２０３ｋは、設定された各種動作シナリオの進行状況を計測（更新）す

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

【０４２３】

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

【０４２４】

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

【０４２５】

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

【０４２６】

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

【０４２７】

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

【０４２８】

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

【０４２９】

時短カウンタ２０３ｊは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｊには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図５６のＳ１９１４，１９１５）。そして、大当たり遊技に当

選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

【０４３０】

なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｊの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｊの値が減算され、時短カウンタ２０３ｊの値が０となった場合に、時短状態が終了し、通常状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ２０３ｊの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【０４３１】

また、本実施形態では、時短状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｊの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるように構成しても良いし、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるように構成しても良い。

【０４３２】

加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｊの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｊの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｊの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｊの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０４３３】

さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４３４】

大当たりフラグ２０３ｉは、特図入球口６４に球が入球したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たりであると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。

【０４３５】

時短終了フラグ２０３ｈは、時短の終了条件が成立している状態であることを示すためのフラグであって、時短の終了条件が成立している場合にオンに設定されるものである。この時短終了フラグ２０３ｈは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が１である、即ち、今回の特図変動が時短状態の最終変動であると判別した場合にオンに設定される（図４１のＳ３１１参照）。そして、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）において参照され（図４５のＳ８０２参照）、オンであると判別した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を「０」にリセットし、時短状態を終了させるための処理を実行し（図４５のＳ８０３参照）、オフに設定される（図４５のＳ８０４参照）。

【０４３６】

また、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態で実行される特別図柄変動中（時短状態の最終変動中）において、Ｖ入賞口１６５に球が入賞しＶ大当たり遊技が実

行された場合にも、オフに設定される（図５２のＳ１５０８参照）。
【０４３７】
つまり、本実施形態では、特別図柄の変動開始タイミングにて時短カウンタ２０３ｈの減算処理を実行し、特別図柄の変動停止タイミングにて時短終了を決定するための終了処理を実行するように構成している。そして、特別図柄の変動中に役物当たり遊技によって特別図柄変動が中断され、その役物当たり遊技を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、時短終了フラグ２０３ｈがオフに設定されるように構成している。
【０４３８】
よって、例えば、時短終了フラグ２０３ｈがオンに設定されている状態でＶ大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に中断されていた特別図柄変動を再開したとしても、その再開された特別図柄変動の変動停止タイミングにて時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動開始時にて時短カウンタ２０３ｈの減算処理を実行しているため、特別図柄変動の再開時に時短終了フラグ２０３ｈの減算処理が実行されることが無い。よって、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、再開後の特別図柄変動が終了した次の特別図柄変動が開始された時点から時短カウンタ２０３ｊの値を減算する処理が実行される。
【０４３９】
このように構成することで、遊技者に対して設定された時短状態でより長く遊技を行わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、時短状態の最終変動のみ時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としているが、これに限ること無く、例えば、時短カウンタ２０３ｊの値が所定値（例えば、２）である場合も時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としても良い。
【０４４０】
役物当たりフラグ２０３ｋは、役物当たり遊技が実行されることを示すためのフラグであって、役物当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。この役物当たりフラグ２０３ｋは、普図当たり遊技中において普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し、且つその時点で、役物当たり遊技が実行されていない場合にオンに設定される（図５０のＳ１３０７参照）。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理において、役物当たり遊技中であるかを判別する際に参照され、役物当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。なお、本実施形態では、役物当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されている場合は、特別図柄変動が中断されるように構成している。
【０４４１】
特図仮停止フラグ２０３ｍは、特図の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。
【０４４２】
この特図仮停止フラグ２０３ｍは、特別図柄変動が仮停止（中断）されていることを示すためのものであって、特別図柄変動が仮停止（中断）されている場合に、オンに設定されものである。なお、本実施形態では、特電作動口６４３に球を入賞させた場合に役物当たり遊技を実行可能に構成し、その役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄の変動が停止されるように構成している。
【０４４３】
特図変動時間カウンタ２０３ｎは、特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ６のＳ３０７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図４３のＳＳ５０９参照）。そして、特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）が実行される毎に値が更新（減算）される。特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４参照）にて値が０であるかが判別され

る（図４０のＳ２０４参照）。ここで、特図変動時間カウンタ２０３ａの値が０であると判別されると（図４０のＳ２０４：Ｎｏ）、変動中の特別図柄を停止させるための特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２８７参照）が実行される。

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】

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

【０４５０】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべ

てバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５３参照）が即座に実行される。

【０４５１】

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

【０４５２】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【０４５３】

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

【０４５４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【０４５５】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。

【０４５６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【０４５７】

音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図３０（ａ）に示すように、変動パタ

ーン選択テーブル２２２ａと、動作シナリオテーブル２２２ｂと、が少なくとも記憶されている。

【０４５８】

変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０４５９】

なお、本実施形態では、遊技状態が通常状態である場合には、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。

【０４６０】

一方、時短状態が設定されている場合は、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行されず、普通図柄の抽選を契機にＶ当たり遊技を目指す特電遊技の遊技内容を案内するための演出（Ｖラッシュ演出）が実行されるように構成している。よって、変動パターン選択テーブル２２２ａには、遊技状態が通常状態である場合に参照される変動パターンとして様々な変動パターンが規定されており、時短状態である場合に参照される変動パターンが規定されていない。なお、時短状態中において第３図柄表示装置８１の表示面にて特別図柄変動に対応させて第３図柄を小さく表示する場合には、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別（変動時間）に対応させた変動表示態様のみを規定するように構成すれば良い。

【０４６１】

動作シナリオテーブル２２２ｂは、主制御装置１１０側で実行されている各種装置に対する動作制御の状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握するためのデータテーブルであって、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅと同一のデータテーブルから形成されるものである。この動作シナリオテーブル２２２ｂは、主制御装置１１０側から動作制御の開始を示すコマンド（例えば、当たり遊技の開始を示すコマンド）を受信した場合に、受信したコマンドに対応する動作シナリオを設定する際に参照される。ここで設定された動作シナリオは、主制御装置１１０側の更新動作と同期するように更新制御される。

【０４６２】

このように構成することで、動作制御の開始を示すコマンドのみを主制御装置１１０側から出力するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で各種装置の動作状況や今後の動作展開を容易に把握することが可能となる。なお、本実施形態では、主制御装置１１０側の処理負荷を軽減させることを目的として、音声ランプ制御装置１１３側に動作シナリオテーブル２２２ｂを設けているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の各種動作シナリオテーブル２０２ｅが有する各種動作シナリオの進捗状況をコマンド設定し、音声ランプ制御装置１１３側へと出力するように構成しても良い。

【０４６３】

次に、図３０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図３０（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球

数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、先読みカウンタ２２３ｈ、時短期間カウンタ２２３ｉ、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋ、中断フラグ２２３ｍ、特殊当たりフラグ２２３ｎ、延長フラグ２２３ｐ、Ｖラッシュフラグ２２３ｑ、変動時間カウンタ２２３ｒ、報知済保留数格納エリア２２３ｓ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【０４６４】

コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図６１参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

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

【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】
よって、時短回数４回が設定される大当たり遊技のエンディング画面（図１２（ａ）参照）では、その時点で獲得している特別図柄保留情報（入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄の入賞情報）に基づいて、時短状態が終了するまでの変動時間（特図変動４回分の変動時間の累計値）が表示される。
【０４８０】
なお、時短回数が特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの上限値（４）よりも多い値であったり、時短回数４回が設定された場合であっても、大当たり遊技終了時の特別図柄保留数（特図保留数）が４個に到達していない場合は、その時点で獲得されている特別図柄保留情報に応じて時短期間カウンタ２２３ｉの値を設定すると共に、先読みカウンタ２２３ｈの値から、時短期間カウンタ２２３ｉに加算された特別図柄保留の数が減算される。そして、新たな特別図柄保留情報を獲得した場合に、獲得した特別図柄保留情報に基づいて特別図柄変動時間が時短期間カウンタ２２３ｉに加算され、先読みカウンタ２２３ｈの値が減算される。
【０４８１】
未報知期間格納エリア２２３ｊは、時短期間カウンタ２２３ｉに変動時間を加算可能な状態、即ち、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上である場合において、入賞コマンドを受信したにも関わらず、その入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間の値を時短期間カウンタ２２３ｉに加算できない場合（例えば、大当たり遊技中、役物当たり遊技中）において、受信した入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間を一時的に格納するエリアである。
【０４８２】
この未報知期間格納エリア２２３ｊに格納された値（特図変動時間）は、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、時短期間カウンタ２２３ｉに加算する際に参照される。このように構成することで、時短期間を加算可能な状態か否かに関わらず、入賞コマンドを受信した際に、その入賞コマンドに含まれる特図変動時間を読み出す処理を実行するだけで良く、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。
【０４８３】
未報知保留数格納エリア２２３ｋは、上述した未報知期間格納エリア２２３ｊに特図変動時間が格納された入賞コマンドの数、即ち、特別図柄保留球の数を一時的に格納するための記憶エリアであって、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、読み出した値に対応させて先読みカウンタ２２３ｈの値が減算される。
【０４８４】
中断フラグ２２３ｍは、時短期間カウンタ２２３ｈの値が減算されない状態であることを示すためのフラグであって、時短期間カウンタ２２３ｈの値が減算されない状態、即ち、役物当たり遊技、大当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。
【０４８５】
特殊当たりフラグ２２３ｎは、保留記憶されている特別図柄内に特殊当たり（「大当たりＢ」）を示す入賞情報が含まれている場合にオンに設定されるフラグである。この特殊当たりフラグ２２３ｎは、大当たり終了処理（図６９のＳ４９１４参照）において、保留記憶内に特殊当たりを示す入賞情報が含まれていると判別した場合にオンに設定される（図６９のＳ５０１３参照）。
【０４８６】
本実施形態では、大当たり遊技終了時点で獲得している特図保留内に特殊当たりが存在する場合には、その特殊当たりに対応する特別図柄変動が終了するまでの期間のみがＶラッシュ中の時短期間として表示されるように構成し、さらに、特図保留内に特殊当たりが存在していることを遊技者に報知するための演出（天国モード）が実行されるように構成している（図１７（ａ）参照）。
【０４８７】
このように構成することで、遊技者に対して、所定期間経過後（第３図柄表示装置８１

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

【０４８８】

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

【０４８９】

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

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】
次に、本実施形態のパチンコ機１０における普通図柄抽選を契機に実行される遊技内容について、図３１及び図３２を参照して説明をする。図３１は、通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであって、図３２は、時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【０５０２】
ここで、図３１を参照して、通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れについて説明をする。本実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選したことを契機に、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の順で進行し得る遊技（特電遊技）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄の抽選を行うこと無く、大当たり遊技を実行させることができるように構成している。
【０５０３】
まず、通常状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１（図２７（ｃ）参照）に基づいた普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０が開放制御される。通常状態中に実行される普図当たり遊技では、図２７（ｃ）に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となるまでに４秒（ｔ１）を要し、その後０．１秒（ｔ２）の開放状態を経て、１秒（ｔ３）の閉鎖状態を経て、普図当たり遊技が終了する。そして、普図当たり遊技の開始タイミングから４秒（ｔ４）の間、第２可動弁６４３を球が特電作動口６４３へと入賞可能な状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定され、その後、球がアウト口６４４へと誘導される状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフに設定される。
【０５０４】
よって、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置６４０内へ入賞し難く、且つ、入賞した場合であっても、その入賞球がアウト口６４４へと誘導されることになる。これにより、通常状態中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に抑制することができる。このように構成することで、特別図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特図遊技が実行される通常状態中と、普通図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特電遊技が実行される時短状態中と、で同一の遊技方法を実行させるように構成したとしても、通常状態中に特電遊技によって大当たり遊技が実行されることを抑制し、遊技者に過剰に大当たり遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【０５０５】
また、本実施形態では、時短状態中において特別図柄抽選が所定回数（４回、又は１５回）実行されることで時短状態が終了するように構成しているため、時短状態中に特別図柄抽選が実行されない事態を防止する必要がある。これに対して、本実施形態では、通常状態、大当たり遊技状態、時短状態と、同一の遊技方法を実行させるように構成しているため、時短状態中に普通図柄の抽選のみを実行させる遊技が行われることを抑制することができる。
【０５０６】
なお、本実施形態では、通常状態中に特電遊技が実行されることを禁止するように普図当たり遊技の動作内容を設定しているが、これに限ること無く、例えば、通常状態中に実行される普図当たり遊技の一部にて、時短状態中に実行される普図当たり遊技と同一の動作シナリオが選択されるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある遊技を行わせることができる。
【０５０７】
図３１に戻り説明を続ける。上述した通り、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞することが無いため、特電作動口６４３への球の入賞を契機に実行される役物当たり遊技が実行されることが無く、Ｖ入賞装置６５が開放動作される役物当たり遊技、及び、可変入賞装置６５０が

開放動作される大当たり遊技が実行されず、普図当たり遊技が終了したことに基づいて新たな普通図柄変動（普図変動）が実行される。なお、第１可動弁６６ｂ（図３１（ｈ））は、パチンコ機１０に電源が投入されている期間、常時駆動する動作シナリオが設定されるため、役物当たり遊技の実行の有無に関わらず、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４（図２７（ａ）参照）に基づいた動作パターンで駆動されている。

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置６４０に球を入賞させ易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入

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

【０５１４】

このように構成することで、時短状態中に特別図柄変動を継続的に実行させるために、特別図柄の抽選契機となる特別入球口６４を狙う遊技方法と、普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７を狙う遊技方法と、を同一にした場合であっても、遊技状態に応じて役物当たり遊技が実行される確率を大きく異ならせることができる。また、通常状態中の普図当たり遊技において、不正に球を普電入賞装置６４０へと入賞させる行為（例えば、電動役物６４０ａの近傍に球を磁石で止めておき、開放タイミングに合わせて球を入賞させる行為）が実行されたとしても、その入賞球が特電作動口６４３に入賞することを防止することができるため、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去

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

【０５２０】

＜第１実施形態における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３３～図３８を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３３は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キ

ャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５２７】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０５２８】

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

【０５２９】

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより

、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０５３３】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

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

【０５３８】

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

ッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。

【０５３９】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０５４３】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２

３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。

【０５４４】

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

【０５４５】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０５４６】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０５４７】

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

【０５４８】

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

【０５４９】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。

【０５５０】

よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０５５１】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。

【０５５２】

これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【０５５３】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３

４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０５５４】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０５５５】

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

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

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

実行する。
【０５５９】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０５６０】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。
【０５６１】
なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。
【０５６２】
ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。
【０５６３】
これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【０５６４】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【０５６５】
また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データ

を読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【０５６９】

画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【０５７０】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０５７１】

また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【０５７２】

常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。

【０５７３】
電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。
【０５７４】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７３のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。
【０５７５】
ここで、図３４を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３４は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【０５７６】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３４（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【０５７７】
このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３４（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３４（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３４（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図３４（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。
【０５７８】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるま

での間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

【０５７９】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０５８０】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図３４（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

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

【０５８４】

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

【０５８５】

背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更され

ると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０５８６】

一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

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

【０５９０】

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

【０５９１】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の

遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０５９２】

また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０５９３】

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

【０５９４】

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

【０５９５】

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

【０５９６】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流

れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【０５９７】
図３３に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。
【０５９８】
また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。
【０５９９】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。
【０６００】
エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。
【０６０１】
ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが

予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【０６０２】

通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、

１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【０６０９】

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

【０６１０】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０６１１】

ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【０６１２】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０６１３】

データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使

用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【０６１４】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

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

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

れる場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【０６２７】

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

【０６２８】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【０６２９】

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

【０６３０】

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

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図

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

【０６３４】

表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０６３５】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３３参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０６３６】

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

【０６３７】

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

【０６３８】

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

を持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【０６３９】

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

【０６４０】

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

【０６４１】

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

【０６４２】

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

【０６４３】

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

【０６４４】

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

【０６４５】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格

納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３３参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６４６】

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

【０６４７】

そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【０６４８】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０６４９】

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

【０６５０】

また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０６５１】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送デー

タ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０６５２】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６５３】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３４（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７３参照）の中でオンに設定される（図７３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８５（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【０６５４】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行される。

【０６５５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８５（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８６参照）を実行する。

【０６５６】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテ

ーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３３参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０６５７】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３８参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０６５８】

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

【０６５９】

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

【０６６０】

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

【０６６１】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表

示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

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

【０６６６】

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

【０６６７】

ここで、図３８を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３８は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３８に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・

，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０６６８】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【０６６９】

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

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの

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

【０６７４】

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

【０６７５】

計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【０６７６】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８２のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０６７７】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【０６７８】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７４のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０６７９】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８６参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０６８０】
　また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８６のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８６のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【０６８１】
　描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８７のＳ７８０２参照）。
【０６８２】
　これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【０６８３】
　描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７５（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。
【０６８４】
　即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０６８５】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０６８６】
背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８６のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８６のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。
【０６８７】
背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。
【０６８８】
デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図８２参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７７（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。
【０６８９】
確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８２参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブル

バッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図８６（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０６９０】

＜第１実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

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

【０６９１】

図３９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

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

【０６９５】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４８および図４９を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、特電始動口入賞処理を実行し（Ｓ１０８）、次いで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０９）とＶ通過処理（Ｓ１１０）を実行する。尚、特電始動口入賞処理、Ｖ入口通過処理、およびＶ通過処理の詳細は、図５０から５２を参照して後述する。Ｖ通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的

に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０６９６】

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

【０６９７】

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

【０６９８】

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

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２０６）。
【０７０２】
この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）については、図４４を参照して詳しく後述する。
【０７０３】
そして、Ｓ２０６の処理を終えると、次に、特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）にて更新された特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０であるかを判別し（Ｓ２０７）、Ｓ２０７の処理にて特図変動時間カウンタ２０３ｎが０であると判別した場合は（Ｓ２０７：Ｙｅｓ）、特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２０８）、その後、本処理を終了する。
【０７０４】
特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）では、変動表示中の特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。この特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）の詳細については、図４５を参照して後述する。また、Ｓ２０７の処理にて特図変動時間カウンタ２０３ｎが０では無いと判別した場合は（Ｓ２０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７０５】
一方、Ｓ２０４の処理において特図変動時間カウンタ２０３ｎが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図変動中では無いと判別した場合は、次に、特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０５）。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）では、特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）については、図４１から図４３を参照して詳しく後述する。特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）を実行した後、本処理を終了する。
【０７０６】
以上、図４０を参照して説明をした通り、本実施形態では特別図柄の抽選（変動）を実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で特別図柄に関する変動処理（Ｓ２０４～Ｓ２０８）を実行するように構成している。よって、特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。
【０７０７】
次に、図４１を参照して、特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）の一処理である特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）について説明する。図４１は、この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）を示すフローチャートである。
【０７０８】
特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）では、まず、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３０１）、取得した特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３０２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０であると判別した場合には（Ｓ３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。
【０７０９】
そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３０４）、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０７１０】
次に、特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３０６）。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）の詳細については、図４２を参照して後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。
【０７１１】
次に、特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０７）。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）は、詳しく後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。
【０７１２】
Ｓ３０７の処理を実行後、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいかを判別する（Ｓ３０８）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ３０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が１であるか否かを判別する（Ｓ３０９）。時短カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３０９：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ３１０）、その後、本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合には（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１１）、その後、本処理を終了する。
【０７１３】
つまり、本実施形態では、時短状態中において、特別図柄の変動開始タイミングに時短回数を更新するための処理を実行し、今回の特別図柄変動が時短状態における最終変動である場合には、時間回数を更新すること無く、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理を実行するように構成している。詳細は後述するが、この時短終了フラグ２０３ｊの設定状況は、特別図柄の変動停止時に参照され、特別図柄の変動停止時に時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合には、時短カウンタ２０３ｈの値を０にセットし、時短状態を終了させるように構成している。そして、特別図柄の変動中に特電遊技によって役物当たり遊技が実行され、Ｖ大当たり遊技が開始されると、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定する処理を実行するように構成している。
【０７１４】
このように構成することで、例えば、時短状態における特別図柄の最終変動中にＶ大当たり遊技が実行されることに基づいて、特別図柄変動が中断した場合には、その大当たり遊技終了後において、中断していた特別図柄変動の残期間に対応する特別図柄変動が再開されるが、その再開後の特別図柄変動が停止表示された場合には、時短終了フラグ２０３ｊがオフに設定されているため、時短状態が終了することが無い。また、特別図柄変動の再開時には、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）が実行されないため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されることも無い。
【０７１５】
これにより、時短状態中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たりＣ）に対応する時短回数（４回）に中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が、時短状態が設定される時短期間として設定されることになる。よって、通常状態中に特図遊技を実行し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短状態の継続期間よりも、時短状態中に特電遊技を実行し、Ｖ入賞口１６５へと球の入賞で大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行した場合のほうが、中断されている特別図柄変動の残期間が加算される分、遊技者に有利となる時短状態の継続期間を長くし易くすることができる。
【０７１６】
即ち、通常状態中の遊技に基づいて時短状態が設定される場合よりも、時短状態中の遊技に基づいて時短状態が再度設定される場合のほうが、設定される時短状態の継続期間を

長くし易くすることができるため、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動停止タイミングにて時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次の特別図柄変動の開始条件が成立した状態であって、次の特別図柄変動の抽選が実行されるまでの期間、例えば、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）においてＳ３０５の処理が実行され、Ｓ３０６の処理が実行される前のタイミングで時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しても良い。

【０７２０】

また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短状態中における残時短回数の管理を音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成している。つまり、大当たり遊技終了時に設定される状態コマンドに含まれる遊技状態を示す情報（時短状態が設定されることを示す情報、時短回数を示す情報）を受信したことに基づいて、今回設定される時短状態の情報を記憶し、特別図柄変動が開始されることを示す特図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、残時短回数を更新することで、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の遊技状況を管理するように構成している。

【０７２１】

このように構成することで、主制御装置１１０の制御処理において、残時短回数を示すためのコマンドや、時短状態の最終変動（時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されたこと）を示すためのコマンドを設定しなくても、音声ランプ制御装置１１３が時短状態の遊技状況を管理し、現在の遊技状況に対応した演出態様を設定することができる。よって、主制御装置１１０における制御処理を簡素化することができる。

【０７２２】

次に、図４２を参照して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）について説明する。図４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。

【０７２３】

特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０６）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に基づいて、Ｓ４０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４０２）。

【０７２４】

Ｓ４０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４

０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ４０４）。本実施形態では大当たりフラグ２０３ｉが、大当たり当選の有無を示す情報を記憶（設定）することが可能に構成されている。

【０７２５】

そして、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４０５）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４０７）、本処理を終了する。

【０７２６】

次に、図４３を参照して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）について説明する。図４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）を示すフローチャートである。

【０７２７】

特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０６）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５０１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｉは、上述した特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）におけるＳ４０４の処理でオンに設定されるものである。

【０７２８】

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

【０７２９】

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

【０７３０】

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

【０７３１】

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

【０７３２】

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

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）にて実行される特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４参照）内で、特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）を実行するように構成しており、その特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０５参照）内で特図変動時間カウンタ２０３ｎの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。

【０７３６】

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

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

一方、Ｓ８０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｉがオフに設定されていると判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れであった場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されているか否かを判別する（Ｓ８０

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

【０７４１】

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

【０７４２】

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

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

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

【０７４６】

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

【０７４７】

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

設定する（Ｓ９０５）。
【０７４８】
そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ９０６）。
【０７４９】
次に、先読み処理を実行し（Ｓ９０７）、その後、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ９０７）については、図４７を参照して後述するが、新たに特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。
【０７５０】
また、本実施形態では、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。
【０７５１】
また、Ｓ９０１の処理で球が特図入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ９０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９０３の処理で、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ９０３：Ｎｏ）は、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、本処理を終了する。
【０７５２】
上述した通り、本実施形態では、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ９０７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ９０３の処理で特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ９０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ９０７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【０７５３】
次に、図４７を参照して、始動入賞処理（図４６のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ９０７）について説明する。図４７は、この先読み処理（Ｓ９０７）を示すフローチャートである。
【０７５４】
先読み処理（図４７のＳ９０７）では、まず、新たに特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ１００１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ１００２）。
【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

ここで、Ｓ１００４、或いはＳ１００５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ１００１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【０７５９】

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

【０７６０】

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

【０７６１】

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

【０７６２】

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

の保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

次に、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４８は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。

【０７６６】

この普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する。（Ｓ１１０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０７６７】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４）。

【０７６８】

Ｓ１１０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５）。つまり、Ｓ１１０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を１減算する。

【０７６９】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０

６）。Ｓ１１０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７）。

【０７７０】

次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるか否かを判別し（Ｓ１１０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｂ（図２３（ｃ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得しＳ１１１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｂ（図２３（ｃ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。

【０７７１】

Ｓ１１１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１２）、普図変動種別カウンタの値を用いて普図変動パターンに基づいて普通図柄の変動時間を決定する（Ｓ１１１４）。一方、Ｓ１１１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１３）、上述したＳ１１１４の処理へ移行する。

【０７７２】

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

入賞装置６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。
【０７７６】
このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、普電入賞装置６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、普電入賞装置６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。
【０７７７】
一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７７８】
一方、Ｓ１１１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６）。Ｓ１１１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１２、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。
【０７７９】
Ｓ１１１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１２の処理、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。
【０７８０】
次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）を設定するための処理が実行される。一方、子泣きの普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７８１】
次に、本実施形態における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１１０８～Ｓ１１１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。
【０７８２】
即ち、本実施形態では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。
【０７８３】
このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの

開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【０７８４】

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

【０７８５】

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

【０７８６】

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

【０７８７】

次いで、Ｓ１１１９、或いはＳ１１２０の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。

【０７８８】

なお、本実施形態では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。

【０７８９】

また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７９０】

次に、図４９を参照して、本第１実施形態にて実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を実行する。本処理は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。

【０７９１】

スルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そし

て、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３）。

【０７９２】

Ｓ１２０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きい（上限値の１である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４）、普図保留球数コマンド（普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を示すためのコマンド）を設定し（Ｓ１２０５）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納し（Ｓ１２０６）、本処理を終了する。

【０７９３】

次に、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）について説明する。図５０は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行される特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機１０は、図２に示した通り、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を有しており、球を特電作動口６４３に入賞させることにより、Ｖ入賞装置６５を所定の可変パターンが開放させる役物当たり遊技を実行するように構成している。この特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）では、特電作動口６４３に球が入賞した場合における各種処理が実行される。

【０７９４】

特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）が実行されると、まず、特電始動入賞、即ち、特電作動口６４３に遊技球が入賞したかを判別する（Ｓ１３０１）。このＳ１３０１の処理では、特電作動口６４３に入賞した球を検知可能な検知スイッチ（図示せず）から球を検知したことを示す検知信号が出力されたか（されているか）が判別される。Ｓ１３０１の処理において、特電作動口６４３に遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７９５】

一方、特電作動口６４３に遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在が普通図柄の当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１３０２）。現在が普通図柄の当たり遊技中ではないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、特電作動口６４３に球が入賞し得ない状態であるため、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、その後、本処理を終了する。Ｓ１３０９の処理を行うことで、普図当たり遊技期間外に遊技球が特電作動口６４３に入賞した状態、即ち、不正に遊技球を特電作動口６４３に入賞させる遊技が行われた場合、或いは、特電作動口６４３に付設された部材（例えば、電動役物６４０ａ、第２可動弁６４２）の不具合が発生している場合を迅速に外部に報知することができる。

【０７９６】

Ｓ１３０２の処理において、現在が普通図柄の当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、次に、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）であるかを判別し（Ｓ１３０３）、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）であると判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、新たな役物当たり遊技を実行することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、次いで、現在が特別図柄の変動中であるか否かを判別する（Ｓ１３０４）。現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、特図仮停止フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ１３０５）、特図仮停止コマンドを設定し（Ｓ１３０６）、役物当たりフラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１３０７）、Ｓ１３０８の処理へ移行する。

【０７９７】
即ち、Ｓ１３０４の処理において、現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を中断させるためにＳ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行する。これにより、役物当たり遊技が実行される場合に実行中の特別図柄変動が中断する。また、Ｓ１３０７の処理において設定された仮停止コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【０７９８】
一方、Ｓ１３０４の処理において、現在が特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の処理をスキップし、Ｓ１３０７の処理へ移行する。Ｓ１３０８の処理では、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、その後、本処理を終了する。
【０７９９】
以上、説明をした通り、特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）は、特電作動口６４３に球が入賞した場合において、その入賞が正常に入賞したものであるかの判別処理手段と、その入賞に基づいて新たな役物当たり遊技を実行可能であるかの判別処理手段と、特別図柄変動に対する処理（実行中の特別図柄変動を中断させる処理、役物当たり遊技中に新たな特別図柄変動が実行されないようにする処理）を実行する手段と、役物当たり遊技を実行する手段と、を有するものである。
【０８００】
次に、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０９）について説明する。図５１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。
【０８０１】
Ｖ入口通過処理（Ｓ１０９）では、まず貯留センサ６５ｓ（図６参照）がオンであるかを判定し（Ｓ１４０１）、貯留センサ６５ｓがオンでなければ（貯留センサ６５ｓ０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、貯留センサ６５ｓがオンであると判定した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞口開放期間中、即ち、役物当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１４０２）。Ｓ１４０２の処理において、Ｖ入賞口開放期間中（役物当たり遊技中）であると判別された場合は（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１４０３）、本処理を終了する。Ｖ入賞口開放期間中ではない場合は（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、役物当たり遊技中でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５へ遊技球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０４）、本処理を終了する。
【０８０２】
Ｓ１４０３の処理において設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した遊技球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５への入球に基づく役物当たり遊技中の演出を実行することができる。
【０８０３】
次に、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１１０）について説明する。図５２は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行されるＶ通過処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。
【０８０４】
Ｖ通過処理（Ｓ１１０）が実行されると、まず、Ｖ通過ありか、即ち、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したかを判別し（Ｓ１５０１）、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在がＶ有効期

間中であるかを判別する（Ｓ１５０２）。Ｓ１５０２の処理では、役物当たり遊技に関する動作シナリオが設定されている期間をＶ有効期間中であると判別し、それ以外の場合に、Ｖ有効期間中では無いと判別する。

【０８０５】

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

【０８０６】

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

【０８０７】

Ｓ１５０７の処理では、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１５０７）、本処理を終了する。ここで設定されるＶ通過コマンドは、主制御装置１１０の制御処理で設定される他のコマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３がＶ通過コマンドを受信した場合、例えば、役物当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中に実行されるＶラッシュ中の演出に成功し、役物当たり遊技に続いて、大当たり遊技が実行されることを示すための演出を実行する。また、大当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合と同様の演出を実行する。

【０８０８】

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

【０８０９】

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

【０８１０】

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

【０８１１】

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

【０８１２】

次に、図５３を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０８１３】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【０８１４】

次に、図５４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０８１５】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【０８１６】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。

【０８１７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：

Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０８１８】

Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０８１９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０８２０】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】

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

【０８２４】

メイン処理（図５５参照）においては、まず、タイマ割込処理（図３９参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図３９参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対し

て獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４０参照）や始動入賞処理（図４６参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図５５のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図５６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０８２５】

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

【０８２６】

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

【０８２７】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図５６～図５７を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５０ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【０８２８】

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

【０８２９】

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

【０８３０】

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

を点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０８３１】

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

【０８３２】

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

【０８３３】

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

【０８３４】

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

【０８３５】

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

【０８３６】

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

【０８３７】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９、２３２）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣ

ＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【０８３８】

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

【０８３９】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０８４０】

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

【０８４１】

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

【０８４２】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１）。具体的には、特別図柄変動停止処理（図４５の

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

【０８４３】

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

【０８４４】

一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１９０３）。このＳ１９０３の処理では、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている当たり遊技に関する遊技情報を読み出して判別が行われる。

【０８４５】

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

【０８４６】

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

【０８４７】

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

【０８４８】

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

【０８４９】

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

【０８５０】

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

【０８５１】

一方、Ｓ１９１２の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９１２：Ｎｏ）、入賞処理を実行し（Ｓ１９１８）、その後、本処理を終了する。ここで、図５７を参照して、この入賞処理（Ｓ１９１８）について詳細に説明する。図５７は、この入賞処理（Ｓ１９１８）の内容を示したフローチャートである。

【０８５２】

入賞処理（図５７のＳ１９１８）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ２００１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５０ａが開放している期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ２００１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５０ａを球が通過したかを判別する（Ｓ２００２）。特定入賞口６５０ａを球が通過したと判別した場合には（Ｓ２００２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタの値に１加算して更新し（Ｓ２００３）、加算後の入球数を示すコマンドを設定する（Ｓ２００４）。一方、特定入賞口６５０ａを球が通過していないと判別した場合には（Ｓ２００２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０８５３】

Ｓ２００４の処理を実行後、次いで、入賞個数カウンタの値が１０であるか判別する（Ｓ２００５）。入賞個数カウンタの値が１０であると判別した場合には（Ｓ２００５：Ｙｅｓ）、動作カウンタの値を現在のラウンド終了を示す値の１つ手前に更新し（Ｓ２００６）、その後、本処理を終了する。Ｓ２００５の処理において、入賞個数カウンタの値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ２００５：Ｎｏ）、Ｓ２００６の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【０８５４】

このように構成することで、ラウンド遊技の終了条件として、時間の経過（３０秒経過）を契機に成立する終了条件と、球の入賞（１０個入賞）を契機に成立する終了条件と、を設けた場合において、何れの終了条件が成立した場合であっても、同一の動作シナリオ

に基づいて大当たり遊技の動作制御を実行することができる。よって、主制御装置１１０の制御処理を簡素化することができる。

【０８５５】

次に、図５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）を説明する。図５８は、この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）を示すフローチャートである。この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）は、メイン処理（図５５参照）の中で実行されるものであり、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）にて役物当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されたことを契機に設定される動作シナリオ（役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている動作シナリオ）の更新状況（取得した動作カウンタの値）に基づいて各種制御処理が実行される。

【０８５６】

役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）では、まず、役物当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ２１０１）。ここでは、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ（図２６（ｂ）参照）に対応する動作カウンタの値が１であるかを判別する。役物当たりの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、役物当たりオープニングコマンドを設定して（Ｓ２１０２）、本処理を終了する。

【０８５７】

一方、Ｓ２１０１の処理において、役物当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、次に、現在が役物当たり中であるかを判別する（Ｓ２１０３）。役物当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、役物当たり中であると判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｙｅｓ）、次に、開放動作のタイミングであるか判別する（Ｓ２１０４）。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値が２６であるかを判別する。開放動作のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ）をオンに設定し（Ｓ２１０５）、その後、本処理を終了する。なお、図示は省略するが、Ｖ入賞装置６５の役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値に応じて、開放ソレノイド（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ）を閉鎖（オフに設定）する処理や、貯留ソレノイド２０９ｃをオンに設定する処理が実行される。

【０８５８】

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

【０８５９】

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

【０８６０】

＜第１実施形態における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

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

ある。
【０８６１】
まず、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【０８６２】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図６０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図６０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図６０のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【０８６３】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。
【０８６４】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。
【０８６５】
なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。
【０８６６】
電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。
【０８６７】

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

【０８６８】

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

【０８６９】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図６０のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０８７０】

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

【０８７１】

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

【０８７２】

次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する

。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０８７３】

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

【０８７６】

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

【０８７７】

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

【０８７８】

Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判

定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図６１を参照して後述する。
【０８７９】
Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図７１を参照して後述する。
【０８８０】
Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【０８８１】
一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【０８８２】
次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図６１は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。
【０８８３】
コマンド判定処理（Ｓ４１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１可動弁動作コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。第１可動弁動作コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、受信した第１可動弁動作コマンドに基づいて、動作シナリオの更新を設定し（Ｓ４２０２）、その後、本処理を終了する。
【０８８４】
つまり、本実施形態では、パチンコ機１０において電源投入時に実行される第１可動弁６６ｂへの動作制御に関するコマンド（第１可動弁動作コマンド）を受信した場合に、遅滞無く動作シナリオを更新させるために、コマンド判定処理の最優先判別順序に第１可動弁コマンドの受信を判別するための処理を設けている。このように構成することで、主制御装置１１０側の動作制御内容と、音声ランプ制御装置１１３側での状況把握内容とを容易に同期させることができる。

【０８８５】
なお、本実施形態では、パチンコ機１０において電源投入時に実行される第１可動弁６６ｂへの動作制御に関するコマンド（第１可動弁動作コマンド）を受信した場合にのみ動作シナリオ（第１可動弁６６ｂの動作状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握するための動作シナリオ）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定期間毎（１時間毎）に主制御装置１１０側から第１可動弁６６ｂの動作制御内容を示すコマンドを出力したり、大当たり遊技が実行される毎に第１可動弁６６ｂの動作制御内容を示すコマンドを出力したりするように構成しても良い。そして、受信したコマンドの内容と、更新している動作シナリオの内容と、を比較し、動作シナリオの更新内容を補正する処理を実行しても良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側による主制御装置１１０側の動作制御内容の把握精度をより高めることができる。さらに、主制御装置１１０側から出力されるコマンドを受信するまでに要するタイムラグを予め考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の動作シナリオの更新処理を実行するように構成しても良い。
【０８８６】
一方、Ｓ４２０１の処理において、第１可動弁動作コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０３）。ここで、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、特図変動開始処理を実行し（Ｓ４２０４）、本処理を終了する。この特図変動開始処理（Ｓ４２０４）の詳細については、図６２を参照して後述する。
【０８８７】
一方、Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、特図停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０５）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４２０６）、受信した特図停止種別コマンドから停止種別を抽出し（Ｓ４２０７）、その後、本処理を終了する。
【０８８８】
一方、Ｓ４２０５の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０８）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドの図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタの値を更新する（Ｓ４２０９）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。
【０８８９】
また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタの値を更新する。
【０８９０】
ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（特図入球口６４、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２０９の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタの値を、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、普通図

柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。
【０８９１】
よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｃ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ各種保留球数カウンタ２０３ｃ，２０３ｄの値に合わせることができる。
【０８９２】
また、Ｓ４２０８の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１０）。Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１１）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、詳細な内容については、図６３を参照して後述する。
【０８９３】
Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２１２）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２１３）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）の詳細については、図６４を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技状態（大当たり中、役物当たり中）を従状態設定エリア２２３ｇに設定する処理が実行される。
【０８９４】
次に、Ｓ４２１２の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２１４）。Ｓ４２１４の処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、停止関連処理を実行し（Ｓ４２１５）、本処理を終了する。この停止関連処理（Ｓ４２１５）の詳細な説明は図６５を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される各種停止コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄や第４図柄を用いた変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。
【０８９５】
本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行される期間として、特別図柄変動を実行する際に変動パターン（変動時間）を予め設定するように構成しているが、予め設定された変動パターンに基づいて特別図柄変動を実行している最中でも、他の特別図柄変動の結果に応じて強制的に特別図柄変動を停止させる処理を実行する場合がある。そのため、音声ランプ制御装置１１３側で停止関連処理（Ｓ４２１５）を実行し、特別図柄変動が停止されたタイミングに対応させて第３図柄、第４図柄の変動表示（変動演出）を停止することができるように構成している。これにより、特別図柄の変動状況と第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の状況とを同期させることができ、遊技者に分かり易い表示態様を提供することができる。
【０８９６】
一方、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１６）、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１７）、本処理を終了する。普図関連処理（Ｓ４２１７

）の詳細については、図６６を参照して後述する。
【０８９７】
　Ｓ４２１６の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１８）、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２１９）の詳細については、図６７を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。
【０８９８】
　Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。Ｓ４２２０の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。
【０８９９】
　以上、本実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）について説明をしたが、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）において、各種コマンドに対する受信の有無を判別する順序について、本実施形態に示した順序以外の順序を用いても良く、例えば、状態コマンドを受信したか否かを判別する処理を、特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する処理よりも先に実行するよう判別順序を規定しても良い。
【０９００】
　このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）の中で、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）を実行し、特図変動パターンコマンドを設定し、その後に遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。
【０９０１】
　次に、図６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図変動開始処理（Ｓ４２０４）について説明をする。図６２は、特図変動開始処理（Ｓ４２０４）を示したフローチャートである。この特図変動開始処理（Ｓ４２０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される特別図柄に対応する表示態様（主変動用変動パターン、従変動用変動パターン）を設定する処理が実行される。
【０９０２】
　そして、表示制御装置１１４は、ここで設定された表示態様（表示用コマンド）と、後述する変動表示設定処理（図７１参照）にて設定された表示用変動パターンコマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域に表示される表示態様を設定する。以下、特図変動開始処理（Ｓ４２０４）の詳細を説明する。
【０９０３】
　特図変動開始処理が設定されると、まず。特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４３０１）、受信した特図変動パターンコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ４３０２）、変動パターン選択テーブル２２２ａを用いて詳細な表示態様を選択する（Ｓ４３０３）。
【０９０４】
　次に、従状態設定エリア２２３ｇに設定（記憶）されている情報（現在の遊技状態を示

す情報）を読み出して、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４３０４）。Ｓ４３０４の処理で、現在が時短状態では無い（通常状態）であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、通常状態中の表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。Ｓ４３０５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１１（ｂ）に示したような主表示領域Ｄｍにて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

【０９０５】

一方、Ｓ４３０４の処理で、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、時短状態中の表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０６）、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を１減算し（Ｓ４３０７）、今回受信した変動パターンに対応する値（変動時間）を、変動時間カウンタ２２３ｒにセットし（Ｓ４３０８）、本処理を終了する。

【０９０６】

次に、図６３を参照して音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）について説明をする。図６３は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されものであって、受信した入賞コマンドの種別（特別図柄、普通図柄）と、現在の遊技状態と、に応じて入賞コマンド受信時に実行する演出（所謂、先読み演出）を設定するための処理が実行される。

【０９０７】

入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）を実行すると、まず、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいてどの図柄種別に対応するものであるのかを解析し、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定（格納）する（Ｓ４４０１）。そして、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４１２の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに含まれる変動時間情報を抽出する（Ｓ４４０３）。

【０９０８】

そして、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４４０４）。先読みカウンタ２２３ｈの値が１より小さい（０である）と判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報に含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Ｖラッシュの残期間として上乗せ報知することが出来ない状態であるため、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１０）、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値を１加算し（Ｓ４４１１）、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【０９０９】

一方、Ｓ４４０４の処理において、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Ｖラッシュの残期間として上乗せ報知することが可能な状態であるため、次いで、中断フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０５）。Ｓ４４４０５の処理では、現時点が上乗せ報知を実行可能なタイミングであるかを判別する。本実施形態では、Ｖラッシュ中において、役物当たり遊技期間中、及び大当たり遊技期間中は、Ｖラッシュの残期間を上乗せ報知しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して各種当たり遊技に集中させて遊技を行わせることができる。

【０９１０】

Ｓ４４０５の処理において、中断フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次に、特殊当たりフラグ２２３ｎがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０６）。特殊当たりフラグ２２３ｎがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、現在が、上乗せ報知を実行可能な状態であるため、時短期間カウンタ２２３ｉの値に

Ｓ４４０３の処理で抽出した変動時間に対応する値を加算し（Ｓ４４０７）、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を１加算し、Ｓ４４０９の処理へ移行する。

【０９１１】

図示は省略するが、Ｓ４４０７の処理において変動時間が加算された場合には、その加算値に対応する表示用コマンドが設定され第３図柄表示装置８１の表示面にて上乗せ報知演出（図１５（ａ）参照）が実行される。なお、本実施形態では、上乗せ報知演出として、Ｓ４４０７の処理で加算された全ての値を報知するように構成しているが、これに限ること無く、加算された値を上限に複数回に分けて上乗せ報知演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、何を契機にＶラッシュの残期間（残時短期間）が上乗せされているのかを遊技者に分かり難くすることができるため、遊技者が早期に飽きることの無い演出を実行することができる。

【０９１２】

また、それ以外にも、Ｓ４４０７の処理において加算された値が所定値に到達するまで、或いは、時短期間カウンタ２２３ｉの値が所定値まで減算するまでは、Ｓ４４０７の処理において加算された値を報知しないように構成し、複数の入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を合算して報知するように構成しても良い。これにより、１回の上乗せ報知演出にて上乗せされる残時短期間の長さに意外性を持たせることができる。また、この場合、例えば、特別図柄の大当たり当選時に設定される長さの変動時間（例えば、５０秒）と同一の変動時間分の時短期間カウンタ２２３ｉに加算された場合に、上乗せ報知演出にて５０秒の上乗せ報知演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の大当たりに当選したのではと遊技者に思わせることができ、演出効果を高めることができる。

【０９１３】

一方、Ｓ４４０５の処理において、中断フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合と（Ｓ４４０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０６の処理において、特殊当たりフラグ２２３ｎがオンであると判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１０）、上述したＳ４４１１の処理へ移行する。

【０９１４】

Ｓ４４１１の処理を終えると、先読みカウンタ２２３ｈの値を１減算し（Ｓ４４０９）、次いで、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、その後、本処理を終了する。

【０９１５】

次に、図６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）について説明する。図６４は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）の詳細を説明する。

【０９１６】

状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４５０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４５０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、Ｓ４５０２～Ｓ４５０８の処理をスキップし、Ｓ４５０９の処理へ移行する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４５０２）。

【０９１７】

Ｓ４５０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、現在が、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。普通図

柄の当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０４）、今回受信した状態コマンドが示す情報を従状態設定エリア２２３ｇに記憶（設定）し（Ｓ４５０９）、本処理を終了する。

【０９１８】

ここで、Ｓ４５０４の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【０９１９】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。

【０９２０】

なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。

【０９２１】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【０９２２】

なお、本実施形態では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。

【０９２３】

図６４に戻り説明を続ける。Ｓ４５０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４５０７）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４５０７：Ｙｅｓ）、Ｖラッシュモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０８）、上述したＳ４５０９の処理へ移行する。遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ４５０７：Ｎｏ）、Ｓ４５０８の処理をスキッ

プし、本処理を終了する。
【０９２４】
一方、Ｓ４５０３の処理において、現在が普通図柄の当たり中であると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、延長モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０５）、延長フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ４５０６）、上述したＳ４５０９の処理へ移行する。Ｓ４５０５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１６（ｂ）に示した延長画面を示す表示態様が設定される。
【０９２５】
次に、図６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）内の一処理である停止関連処理（Ｓ４２１５）について説明する。図６５は、停止関連処理（Ｓ４２１５）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理（Ｓ４２１５）は、主制御装置１１０から停止関連コマンド（他の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて停止表示される場合に設定されるコマンド）を受信した場合の表示態様を設定するための処理が実行される。
【０９２６】
停止関連処理（Ｓ４２１５）が実行されると、まず、今回受信した停止関連コマンドが特図確定コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０１）。特図確定コマンドであると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、変動停止用の表示コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、Ｓ４６０３の処理へ移行する。一方、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、Ｓ４６０２の処理をスキップし、Ｓ４６０３の処理へ移行する。
【０９２７】
Ｓ４６０３の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図仮停止コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０３）。特図仮停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、中断フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４６０４）、特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、Ｓ４６０６の処理へ移行する。一方、特図仮停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、Ｓ４６０４，Ｓ４６０５の処理をスキップし、Ｓ４６０６の処理へ移行する。
【０９２８】
Ｓ４６０５の処理で特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドが設定されると、図１３（ｂ）に示したように、仮停止中であることを示す表示態様（「ＳＴＯＰ」の文字）が表示されると共に、特別図柄変動の残期間を示すためのタイマ８１２の減算表示が中断される。
【０９２９】
Ｓ４６０６の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図変動再開コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０６）。この特図変動再開コマンドは、主制御装置１１０の特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）において、特別図柄の変動が再開した場合に設定されるコマンドである（図４４のＳ７０２参照）。特図変動再開コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、中断フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４６０７）、特別図柄の変動再開を示す表示コマンドを設定し（Ｓ４６０８）する。
【０９３０】
そして、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されていた期間中に、未報知情報の更新があったかを判別する（Ｓ４６０９）。この処理では、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋに新たな変動時間を示す情報が格納されたかを判別する。Ｓ４６０９の処理において、更新が無いと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、更新があると判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、更新内容に対応させて時短期間カウンタ２２３ｉの値を加算し（Ｓ４６１０）、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋ、報知済保留数格納エリア２２３ｓの

情報を更新し、本処理を終了する。一方、特図変動再開コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９３１】

なお、Ｓ４６１０の処理によって加算された値は、中断フラグ２２３がオフに設定されるタイミング、即ち、特図変動が再開され、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示されるタイマ８１２の数値が減算を開始するタイミングで纏めて上乗せ報知される。このように構成することで、特別図柄の変動時間の減算がストップしている状態では、各種当たり遊技に注視させると共に、各種当たり遊技の終了後に纏めて上乗せ報知演出が実行されるため、各種当たり遊技の終了後においても遊技者にＶラッシュの残期間が大量に上乗せされることに期待を持たせることができる。

【０９３２】

次に、図６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される普図関連処理（Ｓ４２１７）について説明する。図６６は、この普図関連処理（Ｓ４２１７）を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものである。以下、普図関連処理（Ｓ４２１７）の詳細を説明する。

【０９３３】

普図関連処理（Ｓ４２１７）が実行されると、まず、今回受信した普図関連コマンドが普図変動パターンコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０１）。受信したコマンドが普図変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、その後、本処理を終了する。

【０９３４】

Ｓ４７０１の処理において、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり開始コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０３）。受信したコマンドが普図当たり開始コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、表示用小当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ４７０４）、その後、本処理を終了する。

【０９３５】

Ｓ４７０３の処理において、受信したコマンドが普図当たり開始コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが特電作動コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。受信したコマンドが特電作動コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ４７０６）、次いで、延長フラグ２２３ｐがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０７）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態の終了タイミングにおいて実行中の普図当たり遊技にて特電作動口６４３へと球が入賞したことにより実行された役物当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｙｅｓ）、延長フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ４７０８）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７の処理において延長フラグ２２３ｐがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｎｏ）、Ｓ４７０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【０９３６】

Ｓ４７０５の処理において、受信したコマンドが特電作動コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり終了コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０９）。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、次いで、延長フラグ２２３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ４７１０）。延長フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ４７１０：Ｙｅｓ）、延長フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ４７１１）、Ｖラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１２）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオフに設定し（Ｓ４７１３）、その後、本処理を終了する。

【０９３７】
Ｓ４７１０の処理において、延長フラグ２２３ｐがオフであると判別は（Ｓ４７１０：Ｎｏ）、普図当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１４）、その後、本処理を終了する。
【０９３８】
以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態における特別図柄の最終変動が停止した状態で普図当たり遊技が実行されている場合には、Ｖラッシュ演出を延長させるために延長フラグ２２３ｐがオンに設定される。そして、その普図当たり遊技に基づいて実行される特電遊技の進行状況に応じて、Ｖラッシュ演出の終了タイミングを異ならせている。具体的には、普図当たり遊技にて特電作動口６４３へと球が入賞しなかった場合は、その普図当たり遊技の終了タイミングでＶラッシュ演出を終了させ、特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技の終了タイミングでＶラッシュ演出を終了させる。なお、役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球が入賞した場合は、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）に基づく演出が優先して実行される。
【０９３９】
このように構成することで、遊技者に対して、Ｖ大当たり遊技を目指すことが可能な期間を遊技状態に問わず報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【０９４０】
次に、図６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）内の一処理である当たり関連処理（Ｓ４２１９）について説明する。図６７は、当たり関連処理（Ｓ４２１９）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２１９）では、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は役物当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は役物当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は役物当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【０９４１】
加えて、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中に獲得した賞球の数を示すための賞球数コマンドを受信した場合に、その賞球数コマンドが示す賞球数を累積し、累積結果に基づいた表示用賞球数コマンドを設定する処理が実行される。
【０９４２】
当たり関連処理（Ｓ４２１９）では、まず、コマンド判定処理（図６１参照）により受信したコマンドが、大当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０１）。受信したコマンドが大当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４８０２）、本処理を終了する。
【０９４３】
ここで、図６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ４８０２）について説明する。図６８は、大当たり関連処理（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【０９４４】
大当たり関連処理（Ｓ４８０２）では、まず、当たり関連処理（図６７のＳ４８０１）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶さ

れ、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０９４５】

次いで、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ４９０３）。Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが特殊当たり（大当たりＢ）であるかを判別し（Ｓ４９１１）、特殊当たり（大当たりＢ）であると判別した場合は（Ｓ４９１１：Ｙｅｓ）、特殊当たりフラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ４９１２）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４９１１の処理で今回の大当たりが特殊当たり（大当たりＢ）では無いと判別した場合は（Ｓ４９１１：Ｎｏ）、Ｓ４９１２の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【０９４６】

Ｓ４９０３の処理において、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｎｏ）、今回実行される大当たりで付与される時短回数を抽出し（Ｓ４９０４）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特図入賞情報を読み出し（Ｓ４９０５）、読み出した特図入賞情報から抽出した時短回数を上限に対象を選定し（Ｓ４９０６）、選定した特図入賞情報の数を未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納し（Ｓ４９０７）、選定した特図入賞情報に含まれる変動時間を算出し（Ｓ４９０８）、算出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４９０９）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオンに設定し（Ｓ４９１０）、その後、本処理を終了する。

【０９４７】

一方、Ｓ４９０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９１３）。ラウンド数コマンドを受信した場合には（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９１４）、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

【０９４８】

一方、Ｓ４９１３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９１５）。大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ４９１６）、本処理を終了する。

【０９４９】

ここで、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（図６８のＳ４８０２）内の一処理である大当たり終了処理（Ｓ４９１９）について説明する。図６９は、大当たり終了処理（Ｓ４９１９）の内容を示したフローチャートである。

【０９５０】

大当たり終了処理（Ｓ４９１９）では、今回実行される大当たりで付与される時短回数を先読みカウンタ２２３ｈにセットし（Ｓ５００１）、先読みカウンタ２２３ｈの値から

、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を減算し（Ｓ５００２）、その後、未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納されている値を読み出す（Ｓ５００３）。次いで、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１以上であるか否かを判別し（Ｓ５００４）。未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１より小さい（０である）と判別した場合は（Ｓ５００４：Ｎｏ）、大当たり遊技のエンディング画面（図１５（ａ）参照）にて上乗せ報知演出を実行することが出来ない状態であるため（上乗せさせる変動時間情報が無いため）、表示用上乗せ無しコマンドを設定し（Ｓ５０１４）、その後、本処理を終了する。

【０９５１】

一方、Ｓ５００４の処理において、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、即ち、上乗せ報知可能な変動時間を示す情報（上乗せ報知に用いられていない特別図柄の変動時間情報）がある場合は、読み出した値に対応させて先読みカウンタ２２３ｈの値を減算し（Ｓ５００５）、未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納されている値のうち、Ｓ５００５の処理で減算された値に対応した値をクリアし（Ｓ５００６）、未報知期間格納エリア２２３ｊに格納されている変動時間を読み出す（Ｓ５００７）。

【０９５２】

その後、入賞情報格納エリア２２３ｂに含まれている入賞情報（特図保留情報）の中に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報が含まれているかを判別し（Ｓ５００８）、含まれていないと判別した場合は（Ｓ５００８：Ｎｏ）、読み出した変動時間に対応する表示用上乗せコマンドを設定し（Ｓ５００９）、未報知期間格納エリア２２３ｊに格納されている変動時間のうち、今回今回の上乗せ演出に用いられた変動時間に対応する期間をクリアし（Ｓ５０１０）、本処理を終了する。

【０９５３】

一方、Ｓ５００８の処理において、入賞情報格納エリア２２３ｂ内に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ５００８：Ｙｅｓ）、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５０１１）。つまり、次々々回に実行される特別図柄変動が特殊当たり当選に対応する特別図柄変動である場合は、たとえ、上乗せ報知演出として特別図柄保留４個分の変動時間を合算して報知可能な状態であったとしても、次回の特別図柄変動の変動時間と、次々回の特別図柄変動の変動時間と、特殊当たり当選に対応する特別図柄変動（特殊当たり変動）の変動時間とを合算した変動時間のみが上乗せ報知演出で用いられる。

【０９５４】

さらに、特殊モード（天国モード）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１２）、特殊当たりフラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ５０１３）、上述したＳ５０１０の処理へ移行する。

【０９５５】

これにより、大当たり遊技の終了時点で特別図柄の保留内に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報がある場合には、図１７（ａ）に示した通り、特殊モード（天国モード）への移行を報知する演出と、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間「２２０秒」が表示されることになる。よって、特殊当たり遊技（大当たりＢが設定される大当たり遊技）が実行されるまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。また、特殊当たり遊技の終了後は、再度時短状態が設定されるため、遊技者に安心して天国モード中の遊技を行わせることができる。さらに、特殊当たり変動より後に保留記憶されている特別図柄の変動時間を遊技者に報知することが無いため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）の期間を大当たり遊技が終了するまで遊技者に分かり難くすることができる。

【０９５６】

図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０１の処理において、受信したコマンドが大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、受信したコマンドが、役物当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０３）。受信したコマンドが役物

当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｙｅｓ）、役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）を実行し、本処理を終了する。

【０９５７】

ここで、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）内の一処理である役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）について説明する。図７０は、役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）の内容を示したフローチャートである。役物当たり関連処理では、役物当たりが実行された場合に実行される役物当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、役物当たりが実行された場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０９５８】

役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）では、まず、当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）により受信した当たり関連のコマンドが、役物当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０１）。

【０９５９】

Ｓ５１０１の処理において、役物当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、表示用役物当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、本処理を終了する。

【０９６０】

一方、Ｓ５１０１の処理において、受信したコマンドが役物当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがＶ入口通過コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０３）。

【０９６１】

Ｓ５１０３の処理において、Ｖ入口通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、表示用役物当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ５１０４）、本処理を終了する。

【０９６２】

一方、Ｓ５１０３の処理において、受信したコマンドがＶ入口通過コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがＶ通過コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０５）。

【０９６３】

Ｓ５１０５の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０５：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ当たりコマンドを設定し（Ｓ５１０６）、本処理を終了する。

【０９６４】

一方、Ｓ５１０５の処理において、受信したコマンドがＶ通過コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０５：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがエンディングコマンドであるかを判別する（Ｓ５１０７）。受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５１０８）、本処理を終了する。

【０９６５】

図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０３の処理において、受信したコマンドが役物当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、賞球コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４８０５）。受信したコマンドが賞球コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが、賞球コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する値を賞球数カウンタ（図示せず）の値に加算し（Ｓ４８０６）、加算した後の賞球数カウンタの値に対応した表示用賞球数コマンドを設定し（Ｓ４８０７）、本処理を終了する。

【０９６６】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンに設定されている期間（有利継続期間）中に受信した賞球数コマンドに対応する賞球数を賞球数カウンタにて累積するように構成している。そして、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中やＶラッシュ演出中に、賞球数カウンタの累積値に応じた賞球数を示す情報が表示されるように構成している（図１２（ｃ）の表示領域ＨＲ２参照）。

【０９６７】

このように構成することで、時短状態（Ｖラッシュ）が設定されてから、Ｖラッシュが終了するまでの期間（有利継続期間）中に獲得した球数の累計を遊技者に分かり易く報知することができる。

【０９６８】

本実施形態では、有利継続期間中に獲得した賞球数の累計値を有利継続期間中に表示するように構成しているが、有利継続期間中に獲得した賞球数を遊技者に報知可能な構成であれば良く、例えば、有利継続期間中のうち、大当たり遊技で獲得した賞球数と、役物当たり遊技で獲得した賞球数とを区分けして表示するように構成しても良い。この場合、賞球コマンドを受信した時点の当たり遊技状態（大当たり中、役物当たり中）を従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて判別し、判別結果毎に賞球数を累積する手段を設けると良い。これにより、有利継続期間中に獲得した賞球数を容易に区分けすることができる。

【０９６９】

さらに、有利継続期間内における１回の遊技期間（大当たり遊技期間と、次の大当たり遊技が実行されるまでの潜確状態期間とを合わせた期間）において獲得した賞球数を累積して表示するように構成しても良い。この場合、１回の遊技期間内に獲得した賞球数の累積数を履歴情報として記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報を履歴表示するように構成すると良い。

【０９７０】

また、本実施形態では、Ｖラッシュ期間中において特電遊技に基づいて実行されたＶ大当たり遊技の回数を累積表示するように構成している（図１２（ｃ）の表示領域ＨＲ１参照）が、これに限ること無く、上述した通り、有利継続期間内に獲得した賞球数を累積表示する構成を用いる場合は、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった回数を表示したり、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった抽選確率を表示したりするように構成しても良い。

【０９７１】

このように構成することで、有利継続期間中に実行された特別図柄の抽選結果と、有利継続期間中に獲得した賞球数と、を遊技者に分析させることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。

【０９７２】

次に、図７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）について説明する。図７１は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図７１のＳ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図７１のＳ４１１３）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＣ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【０９７３】

変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ５２０１）。そして、特図変動開

始フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２０５の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄはオンであると判別した場合には（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定する（Ｓ５２０２）。

【０９７４】

そして、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２参照）にて実行される特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）のＳ４３０２の処理において、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドから抽出した変動演出に関する変動パターンに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２０３）、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ５２０４）、Ｓ５２０５の処理へ移行する。

【０９７５】

Ｓ５２０３の処理で設定された表示用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）で実行されるコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）にて表示制御装置１１４へと出力される。表示制御装置１１４は受信した表示用変動パターンコマンドと、遊技状態を示すための各種表示用コマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域（表示画面）に表示する表示データを作成する。

【０９７６】

Ｓ５２０５の処理では、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５２０５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５２０６）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５２０７）、表示用特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２０８）、本処理を終了する。

【０９７７】

次に、図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１）について説明する。図７２は、この演出更新処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の一処理であり、Ｖラッシュ期間中に設定された各種カウンタの値を更新すると共に、更新後のカウンタの値に基づいた演出態様を設定するための処理を実行するものである。

【０９７８】

演出更新処理（Ｓ４１１１）では、まず、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５３００）、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されている場合は（Ｓ５３００：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０９の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されていない場合、即ち、特別図柄変動が中断されていない場合は（Ｓ５３００：Ｎｏ）、次に、変動時間カウンタ２２３ｒの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０１）。変動時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。変動時間カウンタの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタの値を更新し（Ｓ５３０２）、次いで、時短期間カウンタ２２３ｉの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９７９】

一方、Ｓ５３０３の処理において、時短期間カウンタ２２３ｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、時短期間カウンタ２２３ｉの値を更新し（Ｓ５３０４）、次いで、更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、時短期間カウンタ２２３ｉの値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５３０６）。ここで設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ

４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４にて画像データが作成され、Ｖラッシュ中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるタイマ８１２の表示態様として表示される（図１３（ａ）参照）。

【０９８０】

次いで、変動時間カウンタの値が残期間５秒を示す値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。Ｓ５３０７の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間５秒を示す値であると判別した場合は（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０８）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０８の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、遊技者に対して、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定される。これにより、遊技者は、Ｖ大当たり遊技を実行させるための特電遊技を実行するか否かを選択しながら遊技を行うことが出来る。

【０９８１】

なお、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間が５秒となった場合に（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ５３０８の処理を実行する前に、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定されていない（第３図柄表示装置８１にてアンラッキー演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。

【０９８２】

また、Ｓ５３０７の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間５秒を示し値では無いと判別した場合は（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、入賞情報格納エリア２２３ｂから次変動の変動時間（次に実行される特別図柄変動の変動時間）を読み出し（Ｓ５３１３）、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きいか（長いか）を判別する（Ｓ５３１４）。

【０９８３】

Ｓ５３１４の処理で、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）と判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、現在の状況が遊技者に有利な状況、即ち、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、Ｖ大当たり遊技終了後に設定されるＶラッシュ期間が長くなり易い状況であることを遊技者に報知するためのラッキータイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ５３１４の処理で、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きくない（短い）と判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、Ｓ５３１５の処理をスキップしてＳ５３０９の処理へ移行する。

【０９８４】

Ｓ５３１５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１９（ｂ）に示したラッキータイム演出の表示態様が設定される。このように構成することで、Ｖラッシュ期間において遊技者により有利となる期間を遊技者が把握することができるため、Ｖラッシュ期間中の遊技が単調になることを抑制することができる。なお、本実施形態では、ラッキータイム演出の実行契機として、

実行中の特別図柄変動の残期間が、次の特別図柄変動の変動時間よりも１０秒以上長い場合を設定しているが、これに限ること無く、特別図柄変動を中断させた場合に残変動時間が長くなる期間をラッキータイム演出にて遊技者に報知できれば良く、例えば、次の特別図柄変動の変動時間に関わらず、実行中の特別図柄変動の残期間が所定秒数（例えば、５０秒）以上であると判別したことをラッキータイム演出の実行契機としても良い。

【０９８５】

また、本実施形態では、Ｓ５３１４の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）場合に、必ずＳ５３１５の処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ５３１５の処理を実行する前に、残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が長いことを示すための演出態様（例えば、ラッキータイム演出）が設定されていない（第３図柄表示装置８１にてラッキータイム演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。

【０９８６】

一方、Ｓ５３０５の処理において、更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、先読みカウンタ２２３ｈの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３１０）。先読みカウンタ２２３ｈの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、時短状態の終了条件が成立していないにも関わらず、特別図柄変動が実行されていない状態であるため、Ｖラッシュ継続の「？？？」を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１１）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３１１の処理にて設定された表示コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４にて画像データが作成され、Ｖラッシュ中にて、時短終了条件が更新されない期間であることを示す表示態様（図１９（ａ）参照）が表示される。

【０９８７】

一方、Ｓ５３１０の処理において、先読みカウンタ２２３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、Ｖラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１２）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオフに設定し、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他の演出更新処理を実行し（Ｓ５３０９）、本処理を終了する。

【０９８８】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図７３から図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０９８９】

まず、図７３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【０９９０】
このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０９９１】
ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０９９２】
これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０９９３】
以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。

【０９９４】
ここで、図７４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０９９５】
上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられた

キャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０９９６】

一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【０９９７】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【０９９８】

そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【０９９９】

また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【１０００】

Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテー

ブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。
【１００１】
そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。
【１００２】
このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。
【１００３】
よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【１００４】
一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【１００５】
なお、図７４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。
【１００６】
また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポ

インタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【１００７】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。

【１００８】

また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【１００９】

ここで、図７３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【１０１０】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１０１１】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先

の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【１０１２】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【１０１３】

電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１０１４】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図８５（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図８５（ａ）のＳ７５０２参照）。

【１０１５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【１０１６】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐

用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【１０１７】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１０１８】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１０１９】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１０２０】

Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【１０２１】

次いで、図７５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１０２２】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１０２３】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１０２４】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１０２５】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。

【１０２６】

コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。

【１０２７】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に

応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７６～図８１を参照して後述する。

【１０２８】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８２～図８４を参照して後述する。

【１０２９】

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１０３０】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図８５および図８６を参照して後述する。

【１０３１】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図３８に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８７を参照して後述する。

【１０３２】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１０３３】
一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。
【１０３４】
次いで、図７６～図８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図７６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【１０３５】
このコマンド判定処理では、図７６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。
【１０３６】
そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０３７】
ここで、図７７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７７（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０３８】
変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。
【１０３９】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。
【１０４０】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれ

があった。

【１０４１】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１０４２】

次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０４３】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１０４４】

また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【１０４５】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０４６】

ここで、図７７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０４７】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいず

れか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【１０４８】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【１０４９】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１０５０】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。

【１０５１】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【１０５２】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０５３】

ここで、図７８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニ

ングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０５４】
オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０５５】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０５６】
ここで、図７８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０５７】
ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。
【１０５８】
そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０５９】
図７６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０６０】
ここで、図７９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図７９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０６１】
エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリア

する（Ｓ６９０２）。
【１０６２】
次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０６３】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０６４】
ここで、図８０（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０６５】
この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図７３のＳ４１１２参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）と、音声ランプ制御装置１１３のへ変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）にて設定された各種表示コマンドを示すものである。
【１０６６】
上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）とを独立（並行）して実行可能に構成されており、さらに、一方の特別図柄が特定の抽選結果（例えば、大当たり）を示す図柄で停止（確定）表示された場合に、変動中の他方の特別図柄を、予め定められた変動パターン（変動時間）の終了の有無に関わらず、強制的に外れを示す図柄で停止表示するように構成している。
【１０６７】
そして、音声ランプ制御装置１１３では主制御装置１１０から強制的に特別図柄の変動を停止させる際に設定されるコマンドを受信した場合に、変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）を実行することで、特別図柄変動に対応する第３図柄、或いは第４図柄の表示態様を可変表示（強制的に停止表示される特別図柄の表示態様に対応させるように可変表示）させるための表示用コマンド（強制停止コマンド）を設定するように構成している。
【１０６８】
なお、本実施形態では、上述した正常停止コマンドを既に受信している場合であっても、第３図柄表示装置８１に第３図柄、或いは第４図柄が停止表示されていない状態であれば、後で受信した強制停止コマンドに基づく停止表示が実行されるように構成している。即ち、強制停止コマンドが、正常停止コマンドよりも優先して処理されるように構成している。これにより、主制御装置１１０の制御内容に対応した表示態様で第３図柄、第４図柄を確実に表示することができる。
【１０６９】
加えて、表示用変動停止コマンドには、音声ランプ制御装置１１３の変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）において設定される仮停止を示す表示コマンドも含まれており、この仮停止を示す表示コマンド（表示用仮停止コマンド）を受信した場合には、変動停止表示データとして、停止表示される図柄が若干揺動する表示データが設定されるデータテ

ーブルが決定されるように構成している。
【１０７０】
　変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。
【１０７１】
　次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０７２】
　図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、表示用報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０７３】
　ここで、図８０（ｂ）を参照して、追加演出コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０７４】
　この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。
【１０７５】
　報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。
【１０７６】
　次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０７７】
　なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。
【１０７８】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０７９】

ここで、図８１を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図８１は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０８０】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０８１】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。

【１０８２】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１０８３】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１０８４】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０８５】

ここで、図８１（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について

説明する。図８１（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０８６】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０８７】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【１０８８】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１０８９】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０９０】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【１０９１】

なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１０９２】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１０９３】

次いで、図８２～図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される

Ｖ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１０９４】

この表示設定処理では、図８２に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１０９５】

Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。

【１０９６】

ここで、図８３を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８３は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。

【１０９７】

タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１０９８】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。

【１０９９】

ここで、図８２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【１１００】

Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８４を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８４は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【１１０１】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【１１０２】
Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。
【１１０３】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。
【１１０４】
一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。
【１１０５】
ここで、図８２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１１０６】
次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。
【１１０７】
その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（

Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【１１０８】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１０９】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１１１０】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【１１１１】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【１１１２】

これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１１１３】

Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ

割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１１４】

なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【１１１５】

次いで、図８５及び図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１１１６】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８５（ｂ）を参照して後述する。

【１１１７】

一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８６を参照して後述する。

【１１１８】

次いで、図８５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。

【１１１９】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する

。
【１１２０】
　Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。
【１１２１】
　これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。
【１１２２】
　Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８６参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８５（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。
【１１２３】
　ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。
【１１２４】
　よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【１１２５】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１１２６】

次いで、図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【１１２７】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。

【１１２８】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【１１２９】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。

【１１３０】

Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないの

で、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。
【１１３１】
一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。
【１１３２】
Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。
【１１３３】
そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【１１３４】
一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。
【１１３５】
Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することに

よって行われる。
【１１３６】
このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。
【１１３７】
また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【１１３８】
ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。
【１１３９】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【１１４０】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【１１４１】
次いで、図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処

理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１１４２】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図３８）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【１１４３】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１１４４】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１１４５】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１１４６】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオ

ＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１１４７】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１１４８】

描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１１４９】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１１５０】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１１５１】

＜第２実施形態＞

次に、図８８～図１０７を参照して本パチンコ機１０の第２実施形態について説明する。本第２実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成の一部と、主制御装置１１０の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３の構成の一部と、が相違している。

【１１５２】

上述した第１実施形態では、図３に示した通り、普電入賞装置６４０に入賞した球が入球し得る入球口として特電作動口６４３と、アウト口６４４と、を設けるように構成していた。そして、特電作動口６４３に球が入賞した場合に役物当たり遊技が実行されるよう

に構成していた。しかしながら、上述した第１実施形態では、役物当たり遊技を実行させるための作動口が１つしか無く、役物当たり遊技に対してバリエーションを持たせることができないため、遊技が単調となってしまい遊技に早期に飽きてしまうことに加え、毎回同一の動作パターンで役物当たり遊技が実行されることから、球をＶ入賞口１６５に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口６４３に球を入賞させる）遊技が実行され易くなるという問題があった。

【１１５３】

これに対して、本第２実施形態では、普電入賞装置６４０内に新たに第２特電作動口１６４３を設け、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３、或いは、アウト口６４４の何れかに入賞し得るように構成している点で相違している。

【１１５４】

さらに、球が特電作動口６４３に入賞した場合と、第２特電作動口１６４３に入賞した場合とで異なる開放パターンの役物当たり遊技が実行されるように構成しており、特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技よりも、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技のほうが、役物当たり遊技中に球をＶ入賞口１６５（図６参照）に入賞させ易くするように構成している。

【１１５５】

このように構成することで、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球の流下状況に対して遊技者により興味を持たせることができる。また、球が特電作動口６４３に入賞した場合と、第２特電作動口１６４３に入賞した場合とで、異なる動作パターンの役物当たり遊技が実行されるため、球をＶ入賞口１６５に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口６４３に球を入賞させる）遊技が実行され難くすることができる。

【１１５６】

さらに、本第２実施形態では、上述した第１実施形態にて実行される各種演出に対して、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において実行中の普通図柄の残変動時間に基づいて実行される第１遊技方法示唆演出と、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において中断されている特別図柄変動（特図変動）の残変動時間に基づいて実行される第２遊技方法示唆演出と、を新たに実行可能に構成している点で相違している。

【１１５７】

上述した第１実施形態では、図１２から図１９を参照して上述した通り、時短状態中の遊技（特電遊技）の遊技内容を示すための演出として、時短状態の残継続期間、普通図柄の抽選結果、普図当たり遊技の実行状況、役物当たり遊技の実行状況、を報知するための演出を第３図柄表示装置８１の表示面にて表示するように構成し、時短状態中の遊技を遊技者に分かり易く報知するものであった。

【１１５８】

しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容では、時短状態中（Ｖラッシュ中）の遊技状況を遊技者に分かり易く報知することは可能であるが、Ｖラッシュ中において、より良い遊技を遊技者に実行させるために遊技方法を遊技者に選択させることはできなかった。つまり、Ｖラッシュの残期間となる特別図柄変動の残変動時間（時短終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの期間）の減算を中断させる役物当たり遊技が実行された場合に、現状が、Ｖ入賞装置６５に複数の球を入賞させることで、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を狙いながらいち早く役物当たり遊技を終了させたほうが良い状態であるか、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を諦め、なるべく長い期間役物当たり遊技を継続させたほうが良い状態であるかを、遊技者に示唆（報知）することができなかった。

【１１５９】

これに対して、本第２実施形態では、上述した第１遊技方法示唆演出と、第２遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の

演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってＶラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１６０】

まず、図８８、及び図８９を参照して、本第２実施形態にて用いられる普電入賞装置６４０の構成について説明をする。図８８は、本第２実施形態のパチンコ機１０における普電入賞装置６４０の構成を模式的に示した模式図であって、図８９は、本第２実施形態のパチンコ機１０における普電入賞装置６４０に入賞した球が第２特電作動口１６４３へと流下し得る状態を示した模式図である。本第２実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０に対して普電入賞装置６４０内の構成を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１１６１】

図８８に示した通り、本第２実施形態の普電入賞装置６４０は、上述した第１実施形態の普電入賞装置６４０（図３参照）に対して、第２隔壁６４０ｋ２の下端側（第２可動弁６４２により区切られる位置よりも下方側）に切欠きを設け、その切欠き部により形成される開口部から球が流入し得る第４流路６４１ｄを形成するために、第２隔壁６４０ｋ２の下端側と連結される第４隔壁６４０ｋ４を設けている点で相違している。

【１１６２】

そして、第１流路６４１ａを流下した球が第４流路６４１ｄに流入すること無く、第２流路６４１ｂを特電作動口６４３に向けて流下させるために、第２流路６４１ｂと第４流路６４１ｄとを遮蔽する通常位置（図８８参照）と、第１流路６４１ａを流下した球が第２流路６４１ｂを流下し特電作動口６４３へと入球する流路を遮蔽し、第４流路６４１ｄへと誘導する作動位置（図８９参照）とに可変可能な第３可動弁１６４３を設けた点で相違している。

【１１６３】

詳細な説明は後述するが、この第３可動弁１６４３は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される第３可動弁ソレノイド２０９ｆの駆動によって可変動作されるように構成しており、主制御装置１１０による普図当たり遊技の動作制御が開始された場合に予め定められた可変パターンで上述した通常位置と、作動位置とに可変動作される。第３可動弁１６４３は、第３可動弁ソレノイド２０９がオンに設定される場合（通電される場合）に作動位置に位置し、第３可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定される場合（通電されない場合）に通常位置に位置するように構成されている。よって、普図当たり遊技が実行されていない状態では通常位置に位置する。なお、本第２実施形態では、特電作動口６４３に球を入賞させた場合と、第２特電作動口１６４３に球を入賞させた場合と、で実行される役物当たり遊技の遊技内容（動作パターン）を異ならせており、第２特電作動口１６４３に球を入賞させた場合のほうが、役物当たり遊技中に球をＶ入賞口１６５へと入賞させ易くなるように構成している。よって、第３可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定されている場合に、第３可動弁１６４２を第２特電作動口１６４３に球が入賞し得ない通常位置に位置させることにより、不正に球を第２特電作動口１６４３に入賞させる行為を抑制することができる。

【１１６４】

また、第３可動弁１６４３の可動範囲は、第２状態（第１流路６４１ａを流下した球が第３流路６４１ｃへと誘導される状態（図８８参照））に位置している第２可動弁６４２と接触しない範囲となるように設計されている。このように構成することで、第２可動弁６４２の可動状況を考慮すること無く第３可動弁１６４２を可動させることができる。

【１１６５】

そして、第２可動弁６４２が第１状態に位置し、第３可動弁１６４２が作動位置に位置した場合には、図８９に示した通り、普電入賞装置６４０に入賞した球が第３可動弁１６４２の上面で受け止められ、第２特電作動口１６４３へと誘導される。詳細な説明は後述するが、第３可動弁１６４２は、普図当たり遊技が開始されることを契機に予め定められた可変パターンで可変動作されるものであり、作動位置（図８９参照）を０．２秒維持し、通常位置（図８８参照）を１．５秒維持する可変動作を繰り返し実行するように構成している。つまり、第１状態に位置している第２可動弁６４２を通過した球の約８５％が特電作動口６４３へと入賞し、約１５％が第２特電作動口１６４３へと入賞するように構成している。よって、普図当たり遊技中において、特電作動口６４３のほうが第２特電作動口１６４３よりも球が入賞し易い作動口となる。

【１１６６】

さらに、特電作動口６４３に球が入賞した場合よりも、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合のほうが、実行される役物当たり遊技において球がＶ入賞口１６５へと入賞し易くなるように構成している。よって、本第２実施形態では、上述した第１実施形態とは異なり、普通図柄抽選を契機にＶ大当たり遊技を目指す特電遊技において、普図当たり遊技中の遊技結果（何れの作動口に球が入賞するか）に応じて、役物当たり遊技中のＶ入賞口１６５への球の入賞のし易さが異なるため、普図当たり遊技と、役物当たり遊技との両方に対して遊技者が注視することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１６７】

なお、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技において、球が入賞する作動口が、特電作動口６４３になるか、第２特電作動口１６４３になるかが、第３可動弁１６４２の可変動作によって決定されるため、実行される普図当たり遊技によって球が入賞し易い作動口が可変することが無く、常に第２特電作動口１６４３へと球が入賞することを期待させながら遊技者に意欲的に普図当たり遊技を実行させることができるものであるが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定される普図当たり種別として、第１状態に位置している第２可動弁６４２を通過した球の約８５％が特電作動口６４３へと入賞し、約１５％が第２特電作動口１６４３へと入賞する通常普図当たり遊技が実行される通常普図当たり種別と、その通常普図当たり遊技よりも第２特電作動口１６４３へと球が入賞する割合を高くした有利普図当たり遊技が実行される有利普図当たり種別と、を設定可能に構成しても良い。

【１１６８】

このように構成することで、特電遊技によってＶ大当たり遊技を狙う遊技者に対して、普通図柄の抽選結果（設定される普図当たり種別）、普図当たり遊技、役物当たり遊技の全てにおいて、遊技者を注視させることができ、特電遊技をより意欲的に遊技させることができる。

【１１６９】

＜第２実施形態において実行される演出内容について＞

次に、図９０、及び図９１を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０で実行される各種演出の特徴的な内容について説明をする。図９０（ａ）は、時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残期間が所定期間未満（１５秒未満）である場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図９０（ｂ）は、時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残時間が所定期間以上（１５秒以上）である場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。なお、上述した第１実施形態にて説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様と同一の表示態様については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１１７０】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまで時短状態が継続するように構成しており、その時短状態中（特別

図柄変動中）に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理が中断）するように構成している。つまり、役物当たり遊技が実行されている間は、時短状態の残期間が減算されない期間となる。よって、役物当たり遊技が実行されてから球をＶ入賞口１６５に入賞（Ｖ入賞）させるまでの間は、時短状態の残期間を気にすること無く遊技を行うことができる。

【１１７１】

本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中（Ｖラッシュ中）に、多くの大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させるためには、時短状態中に実行される特別図柄変動として長い変動時間が設定されることにより、時短状態の期間（時短終了条件が成立するまでの期間）を長くする方法と、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法と、がある。前者の方法は特別図柄抽選の結果によるものであり遊技者の技量に関わらず設定されるため、時短状態中に実行される特別図柄変動として短い変動時間が設定された場合には遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

【１１７２】

一方、本実施形態では、遊技者の技量によって時短状態の残期間が減算される期間の長さを可変させることを可能に構成しているため、上述した後者の方法に対して、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１１７３】

ここで、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０における時短状態中の遊技は、上述した第１実施形態と同一であり、まず、普通図柄の抽選を実行し、普図当たり当選に基づいて普図当たり遊技を実行させる。そして、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３に球を入賞させ、役物当たり遊技を実行させ、その役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５へと球を入賞（Ｖ入賞）させ、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う遊技（特電遊技）が実行される。

【１１７４】

そして、特電遊技の開始契機となる普通図柄の抽選は、既に普通図柄の抽選が実行されている状態、或いは、普図当たり遊技中に新たに実行されないように構成している。つまり、役物当たり遊技と普通図柄の抽選とは重複して実行可能に構成している。さらに、役物当たり遊技には、複数の終了条件が設定されており、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５に球が所定数（３個）入賞した場合、或いは、所定期間（役物当たり遊技の動作シナリオが役物当たり遊技の終了タイミングまで更新される期間）の経過によって役物当たり遊技が終了するように構成している。

【１１７５】

よって、普通図柄の抽選期間（変動期間）、即ち、普図当たり遊技が実行されていない期間と重複して実行される役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、普図当たり遊技が実行されていない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普通図柄の抽選期間中（変動期間中）に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

【１１７６】

また、本実施形態では、普図当たり遊技として複数の開放動作パターンを実行可能に構成しており、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置６４０へと入賞可能な開放状態（電動役物６４０ａが開放される状態）が比較的長く設定される有利普図当たり遊技と、その有利普図当たり遊技よりも開放状態が短く設定される不利普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。さらに、不利普図当たり遊技では、球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが可能な開放状態が設定された後に、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ難い閉状態が長期間（１５秒間）設定されるように構成している。

【１１７７】

この不利普図当たり遊技における長期間の閉鎖状態においても、上述した普通図柄の変動期間中と同様に、新たな役物当たり遊技を実行させることが実質不可能な状態であるため、役物当たり遊技と、不利普図当たり遊技と、が重複して実行されている場合において、役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、新たな役物当たり遊技が実行されない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普図当たり遊技中における閉鎖期間中に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

【１１７８】

上述した通り、Ｖラッシュ中において新たな役物当たり遊技が実行されない（され難い）不利期間（普図変動期間、普図当たり遊技の閉鎖期間）を判別し、その不利期間と、特図変動の減算が中断される役物当たり遊技期間と、が重複した場合に、実行中の役物当たり遊技の実行期間を長くさせることにより、不利期間中における特別図柄変動の実行期間を短くすることが可能であり、本実施形態では、不利期間と役物当たり遊技とが重複した場合において、遊技者にその旨を報知可能に構成している。

【１１７９】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される演出内容によって、役物当たり遊技中の普図当たり遊技の遊技状況を遊技者が視認可能に構成している。そして、役物当たり遊技中における普図当たり遊技の遊技状況に応じて演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、図９０（ａ）に示した通り、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、不利普図当たり遊技における長時間（１５秒間）の閉鎖期間中である場合には、表示領域ＨＲ１０にて、不利普図当たり遊技の終了までの残期間（閉鎖期間が終了するまでの残期間）を示す情報として「普図当たり終了まで１０秒」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞でＳＴＯＰ継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第１実施形態の図１３（ｂ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８０】

このように、表示領域ＨＲ１０の表示態様、および副表示領域Ｄｓの表示態様を遊技者に把握させることにより、遊技者に実行中の役物当たり遊技に対して、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることでＶ入賞を狙う遊技、即ち、球入賞に基づく役物当たり遊技の終了条件が成立し易く、役物当たり遊技期間が短くなり易いが、Ｖ入賞により大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙える第１遊技を実行するか、Ｖ入賞による大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行を諦めると共に、時間経過に基づく役物当たり遊技の終了条件を成立させることで役物当たり遊技期間を長くする第２遊技（球を発射させない遊技）を実行するかを選択させることが可能となる。

【１１８１】

また、図９０（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技と、普通図柄の長時間変動と、が重複している場合においても、図９０（ａ）と同様に、遊技者に遊技方法（第１遊技、第２遊技）を選択させるための情報が表示される。具体的には、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、実行中の普通図柄変動の残期間が所定期間（１５秒）以上である場合には、表示領域ＨＲ１１にて、普通図柄変動の残期間を示す情報として「普図変動終了まで１５秒」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞でＳＴＯＰ継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第１実施形態の図１３（ｂ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８２】

このように構成することで、遊技者に技量（実行する遊技内容）により、特別図柄変動を中断させる期間の長さを異ならせることが可能となるため、遊技者に対してＶラッシュ中（時短状態中）における遊技を積極的に実行させることができる。また、何れの遊技を

遊技者が選択した場合であっても、異なる点で遊技者に有利となり得る遊技結果が発生し得るように構成しているため、遊技者が選択した遊技によって、その後の遊技結果を大きく異ならせることができ、より積極的に遊技方法を選択させることができる。

【１１８３】

また、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作パターンとして、有利普図当たり遊技と不利普図当たり遊技とを少なくとも実行可能に構成し、時短状態中に実行される普通図柄の変動時間も長時間変動と、短時間変動と、を設定可能に構成している。そして、有利普図当たり遊技中に役物当たり遊技が実行される場合と、普通図柄の短時間変動中に役物当たり遊技が実行される場合には、役物当たり遊技中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させる遊技（第１遊技）を実行した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成している。

【１１８４】

このように、時短状態中（Ｖラッシュ中）における不利期間（新たな役物当たり遊技が実行され得ない期間）となるタイミング（不利期間の有無）を普通図柄の抽選結果に応じて可変させることにより、時短遊技中（Ｖラッシュ中）における遊技が単調になることを抑制することができる。

【１１８５】

さらに、本実施形態では、役物当たり遊技として、Ｖ入賞装置６５に入賞した球がＶ入賞口１６５へと入賞（Ｖ入賞）し易い有利役物当たり遊技と、その有利役物当たり遊技よりも不利な不利役物当たり遊技と、を実行可能に構成しており、有利役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技中の略１００％の割合で球をＶ入賞させることが可能で、不利役物当たり遊技が実行された場合は、Ｖ入賞する確率が約１／１１となるように構成している。

【１１８６】

そこで、上述した不利期間と重複して実行される役物当たり遊技が有利役物当たり遊技である場合には、図９０（ａ），（ｂ）にて示した演出が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して容易にＶ大当たり遊技を獲得可能な状況が発生したにも関わらず、Ｖ大当たり遊技の実行を狙わない遊技（第２遊技）が実行されてしまい、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【１１８７】

次に、図９１（ａ），（ｂ）を参照して、役物当たり遊技において中断されている特別図柄変動の残期間（残変動時間）の長さに基づいて実行される演出について説明をする。図９１（ａ）は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合における第３図柄表示装置８１の表示面の表示内容を模式的に示した模式図であって、図９１（ｂ）は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも長い場合における第３図柄表示装置８１の表示面の表示内容を模式的に示した模式図である。

【１１８８】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態中（Ｖラッシュ中）に、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間として、実行される大当たり遊技の大当たり種別に対応して設定される時短回数（例えば、時短４回）に、中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が設定されるように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に再開される特別図柄変動（大当たり遊技実行時に中断されていた特別図柄変動）の終了後に、時短回数の減算が開始されるように構成している。

【１１８９】

よって、同一の大当たり種別が設定される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される場合であっても、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）時における特別図柄変動の残期間に応じて、大当たり遊技終了後に設定される新たな時短状態の期間が異なることになる。本実施形態のパチンコ機１０のように、時短状態中に特別図柄抽選とは異なる遊技によって

、大当たりを目指す遊技性を有し、時短状態中の特別図柄抽選を、時短状態が終了させるための要素（時短状態の継続期間を設定するための要素）として用いるパチンコ機１０においては、特別図柄変動の残期間が長い状態で大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させることが望ましい。しかし、上述した第１実施形態と同様に、時短状態の継続期間を示す残時短期間態様８０１（図１２（ａ）参照）は、個々の特別図柄変動の残期間を示すこと無く、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの合計時間に対応する情報が表示され、タイマ８１２（図１２（ｂ）参照）では、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの時間がカウントダウン表示されるように構成している。

【１１９０】

つまり、上述した第１実施形態にて説明をした演出態様では、遊技者に対して、役物当たり遊技が実行されることにより中断されている特別図柄変動の残期間を遊技者が把握出来ないものであった。これに対して、本実施形態では、上述した第１実施形態の演出態様に加え、中断中の特別図柄変動の残期間に応じた演出を実行可能に構成している。具体的には、図９１（ａ）に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が０．１秒（図９１（ｃ）参照）である場合には、副表示領域Ｄｓにて「次の役物当たりでＶＧＥＴしたほうが大チャンス」のコメントを表示し、図９１（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が２０．１秒（図９１（ｄ）参照）である場合には、副表示領域Ｄｓにて「今回の役物当たりでＶＧＥＴすると大チャンス」のコメントを表示するように構成している。

【１１９１】

即ち、本実施形態では、中断中の特別図柄変動の残期間を判別し、その判別結果が予め定められた所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合には、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球を入賞させ、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、そのＶ大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）が短くなり易い状態であることを示す演出が実行され、中断中の特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも長い場合には、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球を入賞させ、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、そのＶ大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）が長くなり易い状態であることを示す演出が実行されるように構成している。よって、Ｖ大当たり遊技中の遊技方法を実行される演出の内容に基づいて遊技者が選択（Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させるか、入賞させないかを選択）することが可能となり、遊技者が任意に選択した遊技方法に基づいてＶラッシュ期間中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となる。

【１１９２】

なお、詳細な説明は省略するが、図９１（ａ）に示した演出を実行するには、その他にも演出実行条件を設けており、具体的には、獲得済の普図保留記憶（獲得済の普通図柄の入賞情報）内に当たり当選している入賞情報が含まれている場合に成立する第１条件と、中断中の特別図柄変動が時短終了条件を成立させることとなる特別図柄変動（時短最終変動）では無い場合に成立する第２条件と、を有している。このように演出実行条件を設定することにより、副表示領域Ｄｓにて表示されたコメントに従って、実行中の役物当たり遊技中に球をＶ入賞させない遊技を選択した後に、直ぐに時短状態が終了してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１１９３】

なお、上述した図９１（ａ），（ｂ）の演出の実行条件は本実施形態にて用いた実行条件を用いても良く、例えば、中断中の特別図柄変動の残期間と、次に実行される特別図柄変動の変動時間と、を比較する比較手段を設け、その比較結果が中断中の特別図柄変動の残期間のほうが長いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中のＶ入賞促す演出（図９１（ｂ）参照）を実行し、中断中の特別図柄変動の残期間のほうが短いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中にはＶ入賞を抑制する演出（図９１（（ａ）参照）を実行するように構成しても良い。これにより、実際に実行される特別図柄変動の期間（次に実

行される特別図柄変動の期間）に対して、中断中の特別図柄変動の残期間を相対的に判別することが可能となるため、遊技者に精度の高い演出を実行（設定）することができ、演出効果を高めることができる。

【１１９４】

以上、図９０及び図９１で示したように、本実施形態では、Ｖラッシュ中の役物当たり遊技中（特別図柄変動の中断中）における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間に基づいて、遊技者に対して有利となり得る遊技方法を示唆する演出を実行するように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させる楽しさを提供することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技中における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間のそれぞれを示唆する演出を実行する、即ち、Ｖラッシュ期間中における各種状況を示唆する状況示唆演出のみを実行するように構成しても良い。このように構成することで、状況示唆演出を把握した遊技者がＶラッシュ期間中の遊技状況を分析し、最も有利となる遊技方法を自ら予測して遊技方法を選択する楽しさを提供することができる。

【１１９５】

＜第２実施形態における時短状態中の遊技の流れについて＞

次に、図９２及び図９３を参照して、第２実施形態における時短状態中の遊技の流れについて説明をする。本第２実施形態では、時短状態中の普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技と、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技とを実行可能に構成している。そして、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技のほうが、普図当たり遊技全体の期間の長さに対する普電入賞装置６４０が開放状態となる期間の長さの割合が低くなるように構成している。つまり、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球を入賞させることができ、且つ、短い期間（約３．５秒）で普図当たり遊技が終了する有利普図当たり遊技となり、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球を入賞させることができるが、普図当たり遊技が終了するまでの期間が長い（約１７．５秒）不利普図当たり遊技となる。

【１１９６】

さらに、詳細な説明は後述するが、上述した不利普図当たり遊技は、有利普図当たり遊技と同一の可変動作で普電入賞装置６４０を開放動作させた後、普電入賞装置６４０が閉鎖状態となる期間が１５秒間設定される普図当たり遊技であり、その１５秒間は、特別図柄変動の残期間が無駄に減算される不利期間となる。

【１１９７】

そこで、上述した不利期間が設定されるタイミングと、役物当たり遊技の遊技内容について図９２を参照して説明をする。図９２は、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行された場合における遊技の流れを示したタイミングチャートである。普通図柄抽選で当たり当選し、不利普図当たり遊技が実行されると、普電入賞装置６４０が１秒開放、０．５秒閉鎖、１秒開放、１５秒閉鎖、０．１秒開放する普図当たり遊技が実行される。そして、最初の１秒開放の期間中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞すると、その入賞を契機に役物当たり遊技が実行される。

【１１９８】

そして、詳細は図９６（ｂ）を参照して後述するが、図９２（ａ）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから８．１秒後に役物当たり遊技が終了するため、８．１秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行される場合に設定される不利期間の一部を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

【１１９９】
一方、図９２（ｂ）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと規定個数（３個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図９２（ａ）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。
【１２００】
このような状況において、本実施形態では、図９０（ａ）に示した通り、普図当たり遊技が終了するまでの期間を表示領域ＨＲ１０に表示し、さらに、副表示領域Ｄｓにて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行される場合に設定される不利期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。
【１２０１】
よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球を入賞させ（入賞確率は約１／１１）、Ｖ大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しみを提供することができる。
【１２０２】
次に、図９３を参照して、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（１５秒）が選択された場合における遊技の流れについて説明をする。図９３は、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（１５秒）が選択された場合における遊技の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【１２０３】
詳細は後述するが、本実施形態では、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、１秒の短変動と、１５秒の長変動と、が選択されるように構成している。ここで、時短状態中における普通図柄の変動期間中は、特別図柄変動の変動時間の減算が実行され、且つ、普図当たり遊技が実行されない期間であるため、遊技者に不利な不利期間となる。よって、図９２を参照して上述した普図当たり遊技中における閉鎖状態期間と同様に、役物当たり遊技の遊技期間、即ち、特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間と、普通図柄変動の変動期間とを重複させ、不利期間中の無駄に特別図柄変動の変動時間が減算されないようにしたほうが、時短状態中の遊技を効率良く実行することができる。
【１２０４】
詳細は図９６（ｂ）を参照して後述するが、図９３（ａ）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと規定個数（３個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図９２（ａ）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。
【１２０５】
一方、図９３（ｂ）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから８．１秒後に役物当たり遊技が終了するため、８．１秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、長時間の普通図柄変動（１５秒）の変動期間を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

【１２０６】
このような状況において、本実施形態では、図９０（ｂ）に示した通り、普図当たり変動が終了するまでの期間を表示領域ＨＲ１１に表示し、さらに、副表示領域Ｄｓにて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、長時間の普通図柄変動（１５秒）の変動期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。
【１２０７】
よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球を入賞させ（入賞確率は約１／１１）、Ｖ大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しみを提供することができる。
【１２０８】
＜第２実施形態における電気的構成について＞
次に、図９４～図９９を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成の一部とが相違している。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２０９】
ここで、図９４を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０おける電気的構成について説明をする。図９４は、本第２実施形態のパチンコ機１０における電気的構成を示すブロック図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における電気的構成（図２１参照）に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成の一部と、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されるソレノイド２０９に新たなソレノイドを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１２１０】
本第２実施形態では、図８８、及び図８９を参照して上述した通り、普電入賞装置６４０内に第３可動弁１６４２を設けており、その第３可動弁１６４２を駆動させるための第３可動弁ソレノイド２０９ｆを追加している点で相違している。詳細な説明は後述するが、この第３可動弁ソレノイド２０９ｆは、普図当たり遊技の実行を契機に所定間隔でオン状態とオフ状態とに切り替え制御される。これにより、普図当たり遊技中は第３可動弁１６４２が通常位置（図８８参照）と、作動位置（図８９参照）とに可変される。よって、普図当たり遊技中に第２可動弁６４２が作動し、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に向けて流下した場合には、第３可動弁１６４２の状況に応じて、球が特電作動口６４３に入賞するか、第２特電作動口１６４３に入賞するかが切り替わることになる。よって、遊技者に対して普電入賞装置６４０内に入賞した球の流下状況に興味を持たせることができる。
【１２１１】
次に、図９５（ａ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図９５（ａ）は、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２０２（図２３参照）に対して、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに替えて各種動作シナリオ２テーブル２０２ａａを設け、新たに普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂ、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２１２】
まず、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂについて図９５（ｂ）を参照して説明をする。図９５（ｂ）は、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態は、上述した第１実施形態と異なり、時短状態中において実行される普図当たり遊技に複数の種別を設け、動作パターンを異ならせた普図当たり遊技を実行可能に構成している。具体的な説明は省略するが、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、普図当たりに当選した普通図柄変動が停止した場合に（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、スルーゲート６７を球が通過した際に取得した第２当たり種別カウンタＣ９（０～９９）の値と、設定されている遊技状態と、に基づいて普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂを参照して、普図当たり種別が選択されるように構成している。
【１２１３】
普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を具体的に説明すると、設定されている遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であって、取得した第２当たり種別カウンタＣ９の値が「０～８９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が規定され、「９０～９９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＢ」が規定されている。具体的な普図当たり遊技の動作内容については後述するが、「普図当たりＡ」が選択された場合は（選択率９０％）、普図当たり遊技期間の全体に渡って複数回（２回）、電動役物６４０ａが開放状態となり、比較的、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ易い普図当たり遊技が実行される。一方、「普図当たりＢ」が選択された場合は（選択率１０％）、「普図当たりＡ」と同様の普図当たり遊技が実行された後に（普図当たり遊技期間の後半に）、電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間が長期間（１５秒）設定される普図当たり遊技が実行される。
【１２１４】
上述した通り、普図当たり遊技は、特別図柄変動が中断されることなく実行されるため、「普図当たりＡ」は、普図当たり遊技中の全体に渡って球を特電作動口６４３、或いは第２特電作動口１６４３へと入賞させ、役物当たり遊技を狙う遊技を実行可能だが、「普図当たりＢ」は、普図当たり遊技の後半に球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが困難な期間が長期間設定されるため、特別図柄変動の残期間が無駄に減算されてしまい、遊技者にとって不利となる不利普図当たり遊技となる。
【１２１５】
本実施形態では、このような遊技者に不利となる普図当たり遊技が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図当たり遊技の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図９０（ａ）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１２１６】
次に、図９５（ｃ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃの内容について説明をする。図９５（ｃ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃは、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動パターンを選択するためのデータテーブルであって、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、普通図柄の変動時間を選択する際に参照される。
【１２１７】
上述した第１実施形態では、図４８に示した通り、普通図柄の変動時間が３秒に統一されていたため、普通図柄の変動パターンを選択する処理（図４８のＳ１１１４参照）では、３秒の変動時間（変動パターン）が設定されるだけであった。これに対して、本第２実施形態では、設定されている遊技状態と、普通図柄の変動種別を選択する際に参照される変動種別カウンタＣＳ２の値とに基づいて、異なる変動パターンを選択可能に構成してい

る。
【１２１８】
具体的には、遊技状態が通常状態である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ２の全範囲（０～１９８）に対して変動時間３秒の通常変動が選択されるように構成している。つまり、通常状態においては、上述した第１実施形態と同一の３秒間の普通図柄変動が実行されるように構成している。一方、遊技状態が時短状態である場合には、変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１７９」の範囲に変動時間が１秒の変動パターンとして、短変動が規定されており。「１８０～１９７」の範囲に変動時間が１５秒の変動パターンとして、長変動が規定されている。
【１２１９】
このように、本実施形態では、時短状態中に選択される普図変動パターンによって、普通図柄が変動している期間の長さが大きく異なることになる。この時短状態中における普通図柄の変動期間中は、普図当たり遊技が実行されることの無い期間であり、さらに、特別図柄変動の残期間が減算処理される期間であるため、時短状態中において、遊技者に不利となる普図変動パターンとなる。
【１２２０】
本実施形態では、このような遊技者に不利となる不利普図変動パターンで普通図柄変動が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図変動の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図９０（ｃ）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１２２１】
次に、図９６（ａ）を参照して、各動作シナリオテーブル２０２ｅのうち、上述した第１実施形態とは異なる内容について説明をする。図９６（ａ）は、本第２実施形態における各動作シナリオテーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態の各動作シナリオテーブル２０２ｅ（図２６参照）に対して、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の一部を変更した点と、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５を追加した点で相違している。それ以外は、同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２２２】
まず、図９６（ｂ）を参照して、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５の内容について説明をする。図９６（ｂ）は、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５は、普図当たり遊技において、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技の動作シナリオが規定されているデータテーブルである。
【１２２３】
具体的には、シナリオカウンタの値が「１」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が実行された直後に貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定され、貯留ソレノイド２０９ｃがオフの状態が、役物当たり遊技が終了するまで継続するように規定されている。そして、シナリオカウンタの値が「２５」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから０．１秒後までオープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「４００」までの範囲、即ち、１．５秒間の間、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定（ラウンド期間が設定）される動作シナリオが規定されている。このＶ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定されると、Ｖ開閉扉６５ａが開放状態となり、球がＶ入賞装置６５へと入賞可能となる。このラウンド期間中にＶ入賞装置６５へと入賞した球は、球非貯留状態（退避状態）へと移動している貯留弁６６ａを通過し、第１可動弁６６ｂへと到達する。よって、１回の役物当たり遊技中に複数の球を第１可動弁６６ｂへと流入させることができるため、役物当たり遊技中のＶ入賞確率を高めることがで

きる。
【１２２４】
そして、シナリオカウンタの値が「４００」に到達すると、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオフに設定され、Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態となる状態がシナリオカウンタの値が「１６５０」に到達するまで、即ち、５秒間継続するように動作シナリオが規定されている。その後、シナリオカウンタの値が「１６５０」に到達すると、「１６７５」までの間、即ち、０．１秒間、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定された後に、シナリオカウンタの値が「２０２５」までの間Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオフに設定される。
【１２２５】
なお、本実施形態では、上述した役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている貯留弁６６ａに対する動作シナリオと、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５に規定されている貯留弁６６ａに対する動作シナリオとで、貯留弁６６ａの動作内容を異ならせているが、これに限ること無く、実行される役物当たり遊技において、貯留弁６６ａの動作内容を統一化しつつ、役物当たり遊技中におけるＶ入賞口１６５へと球の入賞割合を異ならせるように構成しても良い。
【１２２６】
具体的には、貯留ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを、役物当たり遊技が開始されてから３秒間、貯留ソレノイド２０９ｃをオフに設定した後に、貯留ソレノイド２０９ｃを２秒間オンに設定し、その後、再度貯留ソレノイド２０９ｃをオフに設定するように規定し、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合には、オープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）０．１秒、ラウンド期間（Ｖ開閉扉６５ａが開放状態の期間）１．５秒、エンディング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）１．５秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定する。
【１２２７】
一方、特電作動口６４３に球が入賞した場合には、オープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）３．１秒、ラウンド期間（Ｖ開閉扉６５ａが開放状態の期間）１．５秒、エンディング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）１．５秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定すれば良い。このように構成することで、第２特電作動口１６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技では、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁６６ａが球を貯留できない退避状態（球非貯留状態）となるため、Ｖ入賞装置６５へと入賞した複数の球が第１可動弁６６ｂへと流入することになり、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率を高めることができる。
【１２２８】
また、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技では、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁６６ａが球を貯留可能な突出状態（球貯留状態）となるため、Ｖ入賞装置６５へと入賞した球のうち、貯留弁６６ａの貯留部に貯留された球のみが第１可動弁６６ｂへと流入することになり、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率を低くすることができる。
【１２２９】
このように構成することで、実行される役物当たり遊技の種別に応じて、役物当たり遊技中におけるＶ入賞口１６５へと球の入賞のし易さ（Ｖ入賞率）を可変させる場合において、Ｖ開閉扉６５ａの開放パターン、貯留弁６６ａの動作パターンのうち、最初にＶ開閉扉６５ａを開放させるまでの期間（オープニング期間）の長さのみを異ならせるだけで、Ｖ入賞率を可変させることができるため、役物当たり遊技における動作制御を簡素化することができる。つまり、役物当たり遊技が開始されてからオープニング期間が終了するまでの期間のみ、役物当たり遊技の種別毎に動作シナリオを設定し、それ以降は共通の動作シナリオに基づいて各種装置の動作制御を実行することができるため、動作制御を簡素化することができる。
【１２３０】

また、上述した例によれば、遊技者に有利となる役物当たり遊技（第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技）のほうが、遊技者に不利となる役物当たり遊技（特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技）よりも、役物当たり遊技が開始されてから早い段階でＶ入賞装置６５へと球を入賞させることができるように構成している。これにより、遊技者に有利な遊技を効率良く実行させることができる。また、貯留弁６６ａの動作内容として、遊技者に有利な動作（貯留ソレノイド２０９ｃをオフにする動作）を、遊技者に不利となる役物当たり遊技によって、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能となるタイミングよりも前に設定しているため、遊技者に不利となる役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと入賞した球が、Ｖ入賞装置６５内にて詰まり、或いは、意図的に滞留させたとしても、その後に、遊技者に有利な動作（貯留ソレノイド２０９ｃをオフにする動作）が実行されないため、不正に球をＶ入賞口１６５へと入賞させる行為を抑制することができる。

【１２３１】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている動作シナリオを、上述した第１実施形態に対して異ならせており、具体的には、図９６（ｂ）を参照して説明をした第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５と同様に、役物当たり遊技の後半期間に１５秒間の閉鎖期間と、０．１秒間の開放期間とを規定している点で相違している。

【１２３２】

即ち、本実施形態では、役物当たり遊技が実行された場合に、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、時間経過に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、で役物当たり遊技の遊技期間を大きく異ならせることができるように構成している。これにより、役物当たり遊技中における遊技方法の選択結果に応じて、時短状態中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となり、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１２３３】

次に、図９７（ａ）を参照して、本第２実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３のうち、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。図９７（ａ）は、本第２実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図９７（ａ）に示した通り、本第２実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオを上述した第１実施形態と異ならせており、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３と、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３３と、を有している。

【１２３４】

まず、図９７（ｂ）を参照して、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３の内容について説明をする。図９７（ｂ）は、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に規定されている内容を模式的に示した模式である。この時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３は、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されており、普図当たり遊技全体の長さが３．６秒であって、普図当たり遊技期間全体に占める電動役物６４０ａが開放状態となる期間の割合が、後述する時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている動作シナリオよりも高い普図当たり遊技が実行される。

【１２３５】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」に対して、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定される動作シナリオが規定され、第３可動弁ソレノイド２０９ｆがオンに設定される動作シナリオが規定されている。なお、第２可動弁ソレノイド２０９ｅは、普図当たり遊技が終了する時点（シナリオカウンタの値が「９００」となる）までオン状態が設定される。つまり、「普図当たりＡ」に対応して実行される普図当たり遊技では、電動

役物６４０ａに入賞した球が必ず特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと入賞するように構成している。

【１２３６】

また、第３可動弁ソレノイド２０９ｆは、０．２秒のオン期間（第２特電作動口１６４３に球が入賞可能となる作動位置に第３可動弁１６４２を位置させる期間）と、１．５秒のオフ期間（特電作動口６４３に球が入賞可能となる通常位置に第３可動弁１６４２を位置させる期間）と、が繰り返し設定されるように構成している。つまり、第２可動弁６４２を通過した球が第２特電作動口１６４３へと入賞する割合が約１１％となり、第２可動弁６４２を通過した球が特電作動口６４３へと入賞する割合が約８９％となるように構成している。

【１２３７】

そして、シナリオカウンタの値が「２５」、即ち、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒後までオープニング期間（電動役物６４０ａが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「２７４」までの範囲、即ち、１秒間の間、普電ソレノイドがオンに設定され（電動役物６４０ａが開放状態となり）、「２７５」～「４００」までの範囲、即ち、０．５秒の間、普電ソレノイドがオフに設定される（電動役物６４０ａが閉鎖状態となる）。そして、「４０１」～「６４９」までの範囲、即ち、１秒間の間、再度普電ソレノイドがオンに設定され、その後、「６５０」～「９００」までの範囲、即ち１秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定される動作シナリオが規定されている。つまり、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に規定されている動作シナリオに基づく普図当たり遊技が実行されると、電動役物６４０ａが１秒間開放される開放動作が２回実行される普図当たり遊技が実行され、普図当たり遊技全体の期間（３．６秒）に対して、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能となる電動役物６４０ａの開放状態期間の合計が２秒となるため、普図当たり遊技期間における約４０％が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。

【１２３８】

次に、図９８を参照して、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４の内容について説明をする。図９８は、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４は、「普図当たりＢ」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されているものである。時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている内容は、上述した時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に対して、シナリオカウンタの値が「６５０」に到達するまでは同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２３９】

シナリオカウンタの値が「６５０」～「３５００」の範囲、即ち、１５秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「３５０１」～「３５２４」の範囲、即ち、０．１秒の間、普電ソレノイドがオンに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「３５２５」となる場合に、普電ソレノイドがオフに設定される。

【１２４０】

つまり、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている普図当たり遊技は、普図当たり遊技期間全体の長さが１７．７秒であって、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが可能な期間の合計が２．１秒となるように構成している。よって、普図当たり遊技全体の期間（１７．７秒）に対して、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能となる電動役物６４０ａの開放状態期間の合計が２．１秒となるため、普図当たり遊技期間における約１２％が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。さらに、２回目の電動役物６４０ａ開放動作を終えると、そこから１５秒間もの間、電動役物６４０ａが閉鎖状態となる。

【１２４１】

よって、時短状態中に時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４が設定された場合には、球が普電入賞装置６４０に入賞し得ない期間が長く設定されるため遊技者に不利となる普図当たり遊技となる。また、本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選が所定回数（例えば、４回）に到達した場合に（４回目の特別図柄変動が終了した場合に）、時短状態が終了するように構成しており、普図当たり遊技中は、特別図柄変動の残期間が減算されるように構成している。つまり、１５秒間の閉鎖状態中も、特別図柄変動の残期間が減算されることになるため、遊技者により不利となる普図当たり遊技となる。

【１２４２】

次に、図９９を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図９９は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。図９９に示した通り、本第２実施形態では、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、普図変動時間カウンタ２２３ａａと、普図当たり時間カウンタ２２３ａｂと、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃと、演出設定済フラグ２２３ａｄと、追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２４３】

普図変動時間カウンタ２２３ａａは、普通図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、普図変動パターンコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する変動時間が設定され、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）にて定期的（１ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。役物当たり遊技が実行される際に参照され、カウンタ値に基づいて様々な演出が実行されるように構成している。

【１２４４】

普図当たり時間カウンタ２２３ａｂは、普図当たり遊技が実行される遊技期間を計測するためのカウンタであって、普図当たり開始コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する普図当たり遊技期間がセットされ、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）にて定期的（１ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。

【１２４５】

発射禁止示唆フラグ２２３ａｃは、役物当たり遊技をパンクさせる（時間経過によって役物当たり遊技を終了させる）ためのパンク示唆演出を実効する際にオンに設定され、オンに設定されている状態で役物当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。役物当たり遊技が終了した際に、フラグの設定状況と、成立した役物当たり遊技の終了条件（入賞終了、時間経過終了）とに基づいて役物当たり遊技のエンディング画面の表示態様を可変させる際に参照される。

【１２４６】

演出設定済フラグ２２３ａｄは、役物当たり遊技を時間経過に基づいて終了させることを示唆するパンク示唆演出や、役物当たり遊技中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させることを示唆する演出が設定されたことを示すためのものであって、役物当たり遊技中に専用の演出が設定された場合にオンに設定される。

【１２４７】

＜第２実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、普図当たり遊技中に球が入賞する作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）に応じて異なる役物当たり遊技を実行可能に構成した点で大きく相違している。また、詳細な図示は省略するが、普通図柄抽選において普通図柄の変動時間を遊技状態、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃ（図９５（ｃ）参照）を参照して選択可能に構成した点と、時短状態中に実行される普図当たり遊技として異なる動作

内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。主制御装置１１０により実行される制御処理について上述した内容以外は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２４８】

ここで、図１００を参照して、特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）の内容について説明をする。図１００は、特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）は、上述した第１実施形態の特特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、球が入賞した作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）に対応する当たり種別を設定可能に構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２４９】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０１～図１０７を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理との相違点を中心に説明を行う。本第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理は、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（図６６のＳ４２１７参照）に替えて普図関連処理２（図１０１のＳ４２１７参照）を、当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）にて実行される役物当たり関連処理（図７０のＳ４８０４）に替えて役物当たり関連処理２（図１０３のＳ４８５１参照）を、演出更新処理（図７２のＳ４１１１参照）に替えて演出更新処理２（図１０５のＳ４１５１参照）を、実行する点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２５０】

ここで、図１０１を参照して、普図関連処理２（Ｓ４２１７）の内容について説明をする。図１０１は、普図関連処理２（Ｓ４２１７）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理２（Ｓ４２１７）は、上述した第１実施形態の普図関連処理（図６６のＳ４２１７参照）に対して、普図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理と、普図当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理と、を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【１２５１】

普図関連処理２（Ｓ４２１７）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、普図変動開始処理を実行し（Ｓ４７５１）、その後、本処理を終了する。なお、Ｓ４７５１の処理で実行される普図変動開始処理（Ｓ４７５１）については、詳細は図１０２を参照して後述するが、普通図柄変動の変動時間を計測するための処理が実行される。本実施形態では、普通図柄の変動パターンとして複数の変動時間を選択可能（図９５（ｃ）参照）に構成しており、選択される変動パターンに応じて時短状態中に実行される遊技の有利度合いを可変させるように構成している。

【１２５２】

Ｓ４７０１の処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいて普図当たりの時間（対応する普図当たり遊技動作シナリオのＥＮＤ時間）を普図当たり時間カウンタにセットし（Ｓ４７５２）、表示用普図当たり開始コマンドをセットし（Ｓ４７０４）、本処理終了する。一方、Ｓ４７０３の処理で普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の普図関連処理（図６６参照）と同一のＳ４７０５～Ｓ４７１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２５３】

次に、図１０２を参照して普図変動開始処理（Ｓ４７５１）の内容について説明をする。図１０２は、普図変動開始処理（Ｓ４７５１）の内容を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ４７５１）が実行されると、まず、現在が時短中（時短状態中）であるかを判別し（Ｓ４７７１）、時短中では無いと判別した場合は（Ｓ４７７１：Ｎｏ）、表示用普図変動コマンドを設定し（Ｓ４７７１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７７１の処理において時短中では無いと判別した場合は（Ｓ４７７１：Ｙｅｓ）、受信した普図変動パターンコマンドから普図変動時間を抽出し（Ｓ４７７２）、抽出した値を普図変動時間カウンタ２２３ａａにセットし（Ｓ４７７３）、上述したＳ４７７４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２５４】

次に、図１０３を参照して、役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）の内容ついて説明をする。図１０３は、役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）の内容を示したフローチャートである。この役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）は、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）に対して、役物当たり開始コマンドを受信した場合、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２５５】

役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）が実行されると、まず、役物当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５１０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、役物当たり開始処理を実行し（Ｓ５１５１）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１の処理において受信していないと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）と同一のＳ５１０３～Ｓ５１０７の処理を実行し、Ｓ５１０７の処理でエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、次いで、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５１５２）。

【１２５６】

つまり、Ｓ５１５２の処理では、遊技者に球の発射を禁止させたほうが有利な状態であることを示唆するための演出を実行している状態であるかを判別している。Ｓ５１５２の処理で発射禁止示唆フラグ２２３ａｃがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５２：Ｎｏ）、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）と同一のＳ５１０８～Ｓ５１０９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５２の処理でオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５２：Ｙｅｓ）、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃをオフに設定し（Ｓ５１５３）、今回の普図当たり遊技の終了条件が時間経過であるかを判別する（Ｓ５１５４）。

【１２５７】

時間経過に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、「成功」を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５５）、時間経過に基づく普図当たり遊技の終了では無い、即ち、球入賞に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、「残念」を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５１５６）。このように、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合に、その示唆内容に基づいて普図当たり遊技が終了したのかを判別し、その判別結果に基づいて普図当たり遊技の終了画面の表示態様を可変するように構成することで、遊技者に対して、今回の遊技方法が正しい選択であったのか否かを分かり易く報知することができる。

【１２５８】

なお、本実施形態とは異なり、例えば、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合において、遊技者に本当に有利な遊技方法を予測し選択させるために、実際の予測結果とは異なる遊技方法を示

唆する演出（所謂、ガセ演出）も実行可能に構成した場合には、Ｓ５１５４の処理において、実際の予測結果に対応した遊技（時間経過、球入賞）で普図当たり遊技を終了させたかを判別し、その判別結果に基づいて終了画面の表示態様を可変させるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

【１２５９】

また、この場合、上述した遊技者に遊技方法を示唆する演出以外に、実際の遊技状況を遊技者に予測させるための状況報知演出（例えば、普図当たり遊技の種別を示唆する演出）を実行すると良い。これにより、遊技者に遊技方法を示唆する演出がガセ演出であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。さらに、本実施形態では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが重複して実行される場合において、遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が遊技方法を選択可能な状態であれば、遊技者に遊技方法を示唆する演出を同一の手法で実行するように構成しても良い。

【１２６０】

次に、図１０４を参照して、役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）の内容について説明をする。図１０４は、役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）の内容を示したフローチャートである。役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）では、役物当たり遊技の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、実行させる演出態様を可変させるための各種処理が実行される。

【１２６１】

役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）が実行されると、まず、受信したコマンドに基づいて入賞した特電作動口の種別を抽出する（Ｓ５３０１）。そして、今回の役物当たり遊技が、特電作動口６４３（特電作動口１）に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技であるかを判別し（Ｓ５３０２）、特電作動口１への入賞に基づくものでは無いと判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、有利役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０３）、本処理を終了する。

【１２６２】

一方、Ｓ５３０１の処理において、特電作動口１への入賞に基づくものであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、次に、普図変動時間カウンタの値を読み出し（Ｓ５３０４）、読み出した値が１０秒以上を示す値であるかを判別する（Ｓ５３０５）。１０秒以上を示す値であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、役物当たり時間経過終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０６）、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃをオンに設定し（Ｓ５３０７）、Ｓ５３１０の処理へ移行する。Ｓ５３０６の処理で設定された表示用コマンドに基づいて、図９０（ａ）に示した表示画面のように、球の発射を抑制（禁止）させるための表示態様（副表示領域Ｄｓのコメントに相当）が表示される。

【１２６３】

また、Ｓ５３０５の処理において、１０秒以上を示す値では無いと判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、次に、Ｓ５３０４の処理で読み出した値が５秒以下を示す値であるかを判別し（Ｓ５３０８）、５秒以下であると判別した場合は（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、早く役物当たり遊技を終了させることで、次の普図当たり遊技によって、再度、役物当たり遊技を実行させることが可能な状態であるため、役物当たり入賞終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０９）、Ｓ５３１０の処理へ移行する。ここで、Ｓ５３０９の処理によって設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面には、球の発射を促す表示態様（例えば、「球を早く発射して、役物当たり遊技を終了させるとチャンス」）が表示される。

【１２６４】

Ｓ５３０８の処理で５秒以下を示す値では無い、即ち、５～１０秒を示す値であると判別した場合は、専用の表示用コマンドを設定すること無く、役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１０）、演出設定済フラグ２２３ａｄをオンに設定し（Ｓ５３１１）、本処理を終了する。

【１２６５】
以上、説明をした通り、本第２実施形態では、上述した第１遊技方法示唆演出と、第２遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってＶラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２６６】
なお、本第２実施形態では、役物当たり遊技中に実行される普通図柄変動や普図当たり遊技の状況に応じて、役物当たり遊技の遊技方法を遊技者が選択することができるように示唆演出を実行するように構成しているが、それ以外にも重複して複数の遊技が実行される場合において、同様の示唆演出を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、その大当たり遊技の終了タイミングを、実行中の普通図柄変動の残期間の長さに基づいて遊技者に選択させることが可能な示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行された普通図柄変動が長時間実行されてしまい、時短状態中の普通図柄変動が実行されない期間が長くなり遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。
【１２６７】
＜第３実施形態＞
次に、図１０８～図１１３を参照して、第３実施形態について説明をする。上述した第１実施形態、及び第２実施形態では、特電作動口（特電作動口６４３、或いは第２特電作動口１６４３）に球が入賞したことに基づいて、役物当たり遊技を実行すると共に、実行中の特別図柄変動の減算を中断させるように構成していた。つまり、役物当たり遊技を実行させればさせるほど遊技者に有利となるように構成していた。よって、時短状態中（Ｖラッシュ中）における遊技方法が単調となり、遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。
【１２６８】
これに対して、本第３実施形態は、役物当たり遊技が実行される場合における実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせている点で上述した第１実施形態、及び第２実施形態と相違しており、具体的には、実行される（設定される）役物当たり遊技種別に応じて、実行中の特別図柄変動を中断させる処理と、破棄する（残変動時間を破棄し、抽選結果に関わらず外れで強制停止させる）処理と、破棄に加え、時短状態を終了させる処理とのうち、何れかが実行されるように構成している。
【１２６９】
このように構成することで、役物当たり遊技の実行に基づいて、時短状態中の遊技状況を大きく可変させることができるため、遊技者に対して飽きのこない遊技を提供することができる。
【１２７０】
さらに、時短状態（Ｖラッシュ）中に実行される演出に基づいて、遊技者に役物当たり遊技を実行させるか否かを選択させることが可能な演出を実行するように構成している。これにより、例えば、時短状態が終了してしまう役物当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して、急に時短状態が終了してしまい不信感を与えてしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容に基づいて、役物当たり遊技を実行するか否かを遊技者自身が選択することができるため、意欲的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２７１】
＜第３実施形態における演出内容について＞
まず、図１０８、図１０９を参照して、本第３実施形態において第３図柄表示装置８１

の表示面にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態で実行される演出は、上述した各実施形態に対して、時短状態の継続期間（Ｖラッシュの継続期間）がタイマ８１２に表示される値の計時的な減算表示以外に、役物当たり遊技が実行されることにより実行中の特別図柄変動が破棄された場合に大幅にタイマ８１２に表示されている値が減少してしまう減少表示や、役物当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了してしまう消滅表示を実行可能に構成している点で大きく相違する。

【１２７２】

さらに、実行中の特別図柄変動が大当たり当選している場合（大当たり変動中）において、役物当たり遊技が実行されることにより、実行中の大当たり変動が破棄されてしまうことを示唆する示唆演出を実行するように構成している点で大きく相違する。それ以外の表示内容については、上述した相違点を表示するために、表示領域の大きさや位置が変化する程度で表示内容については同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２７３】

図１０８（ａ）は、特別図柄の大当たり変動の残期間が所定期間（１０秒）に到達した場合に実行される表示内容の一例を示した模式図であり、図１０８（ｃ）は、図１０８（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。図１０８（ａ）に示した通り、大当たり変動の残期間が１０秒に到達すると、「デンジャータイム突入」の表示態様が表示され、デンジャータイムが終了するまで（大当たり変動が停止表示するまで）の期間を示す期間表示態様８５１として「１０秒」が表示される。この期間表示態様８５１は、タイマ８１２に表示される値と同様に、音声ランプ制御装置１１３の演出更新処理によって定期的に減算表示（カウントダウン表示）される。

【１２７４】

さらに、Ｖラッシュ変動領域８１１では、Ｖラッシュ中における遊技の成功（Ｖ大当たり遊技の実行）に対応させた「Ｖ」を模した図柄に加え、遊技者に不利となる遊技結果を示す「ドクロ」を模した図柄が変動表示される。また、副表示領域Ｄｓには「デンジャータイム中の役物当たりは大ピンチ」の文字が表示される。

【１２７５】

つまり、デンジャータイムに突入すると、所定時間後（１０秒後）に、大当たり変動が停止（特図抽選に基づく大当たり遊技の実行）する可能性があることを遊技者に示唆することになる。一方、詳細は後述するが、このデンジャータイムは、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部においても実行されるように構成している。

【１２７６】

よって、遊技者はデンジャータイムに突入した場合に、デンジャータイムが終了するまで、役物当たり遊技を狙う特電遊技を実行しない（球を発射しない）か、デンジャータイム中にも関わらず特電遊技を実行し、意欲的にＶ当たり遊技を狙いに行くのかを選択することになる。

【１２７７】

なお、本実施形態では、デンジャータイムの突入条件を実行中の特別変動の残期間が所定期間（１０秒）に到達した場合としているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合と、外れの場合とで、デンジャータイムの突入条件を異ならせても良く、大当たり変動中は、残期間が「２７秒」、「１７秒」、「１０秒」、「７秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成し、外れ変動中は残期間が「１０秒」の場合にのみデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、デンジャータイム突入時に表示されるデンジャータイムの残期間表示に基づいて、実行中の特別図柄変動の抽選結果を遊技者に予測させることが可能となる。

【１２７８】

また、上述した例では、大当たり変動中専用のデンジャータイム突入条件を設けた例を示したが、これに限ること無く、例えば、外れ変動中であることを遊技者に示唆するために、外れ変動の残期間が「１４秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように

構成しても良い。これにより、外れ変動中であることを理解した遊技者に対して、球を発射させること無く意欲的に遊技を行わせることが可能となる。

【１２７９】

次いで、図１０８（ｂ）を参照して、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容について説明をする。図１０８（ｂ）は、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容を示した模式図である。図１０８（ｂ）に示した通り、デンジャータイム中に役物当たりが実行されると、期間表示態様８５１には「終了」の文字が表示され、デンジャータイムが終了したことが報知される。そして、実行中であった大当たり変動が破棄されたことを示すためにＶラッシュ変動領域８１１には、「ドクロ」を模した図柄がぞろ目で停止表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには「残念・・・引き戻せ」のコメントが表示される。

【１２８０】

一方、役物当たり遊技が実行されているため、役物遊技にてＶ入賞を狙うための表示態様が表示される。

【１２８１】

また、実行中の特別図柄変動が破棄されたので、時短状態（Ｖラッシュ）の残期間を示す表示領域ＨＲ４には、次変動の変動時間である「１０秒」のみが表示される。このような表示画面を表示することにより、大当たり変動が破棄されたことについて遊技者に分かり易く報知することができる。

【１２８２】

また、大当たり変動が中断する役物当たり遊技を、デンジャータイム中に実行させた場合は、図１０９に示した通り、デンジャータイムを継続させた上で、Ｖ大当たり遊技が実行されたことを報知する演出が実行される。

【１２８３】

＜第３実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１１０を参照して、本第３実施形態における電気的構成について説明をする。本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特電作動口６４３に球が入賞した場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得するように構成し、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞口１６５に入賞した場合に実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の種別（大当たり種別）を選択可能に構成した点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を一部変更した点と、で相違する。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２８４】

まず、図１１０（ａ）を参照して、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３の内容について説明をする。図１１０（ａ）は、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３の内容を模式的に示した模式図である。図１１０（ａ）に示した通り、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３には３種類の大当たり種別が規定されており、選択された大当たり種別に応じて、実行されるＶ大当たり遊技の遊技内容、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数）、役物当たり遊技実行時における実行中の特別図柄への影響が異なるように構成している。

【１２８５】

具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲には大当たりＣが規定され、「８０～９４」の範囲には大当たりＤが規定され、「９５～９９」の範囲には大当たりＥが規定されている。

【１２８６】

「大当たりＣ」（選択率８０％）は、上述した各実施形態にて実行されるＶ大当たり遊技と同一内容であり、１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数４回、実行中の特別図柄を中断する内容が設定されている。「大当たりＤ」（選択率１５％）は、１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数４回、実行中の特別図柄変動を破棄する内容が設定さ

れている。「大当たりＥ」（選択率５％）は、１５ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数１５回、実行中の特別図柄変動を破棄し、且つ、時短状態を終了させるように設定されている。

【１２８７】

上述した通り、実行中の特別図柄変動に対する影響が最も遊技者に不利となる「大当たりＥ」が設定された場合は、その役物当たり遊技中にＶ入賞した場合に、最も遊技者に有利な大当たり遊技、及び、大当たり遊技終了後の遊技状態（時短回数）が設定されることになるため、遊技者に対して最後のチャンスを付与することができる。また、例えば、時短状態の最終変動が外れであって、その外れ変動の終了間際であれば、即ち、何もしなくても後数秒で時短状態が終了してしまう状態であれば、この「大当たりＥ」が遊技者に最も有利な大当たり種別とすることができる。

【１２８８】

次に、図１１０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１１０（ｂ）は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した模式図である。図１１０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、上述した第１実施形態に対してデンジャータイム選択テーブル２２２ｃａを追加した点で相違している。それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２８９】

デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａは、デンジャータイム突入条件が成立した場合に、実際にデンジャータイム演出を実行するかを決定する際に参照されるデータテーブルであって、実行中の特別図柄変動の抽選結果に基づいて実行確率を異ならせるように構成している。

【１２９０】

ここで、図１１０（ｃ）を参照して、デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａの内容について説明をする。図１１０（ｃ）は、デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａの内容を模式的に示した模式図である。図１１０（ｃ）に示した通り、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合のほうが、外れ変動である場合よりも、デンジャータイム演出が実行され易くなるように構成している。これにより、デンジャータイム演出が実行された場合に、大当たり変動中であることを期待させながら遊技を行うことができる。

【１２９１】

具体的には、特別図柄の抽選結果（特図判定結果）が大当たりである場合は取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、デンジャータイムの実行有りが選択され、特別図柄の抽選結果（特図判定結果）が外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲で、デンジャータイム演出を実行しないことが選択され、「９０～９９」の範囲で、デンジャータイム演出を実行することが選択されるように構成している。

【１２９２】

このように構成することで、実行中の特図抽選結果が外れの場合であってもデンジャータイム演出を実行することができるため、デンジャータイム中における遊技者の遊技に予測と選択に関するゲーム性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９３】

＜第３実施形態における制御処理内容について＞

次に、図１１１～図１１３を参照して、本第３実施形態における制御処理内容について説明をする。本実施形態では、主制御装置１１０にて実行される制御処理の内容と、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の内容と、を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２９４】

まず、図１１１を参照して、主制御装置１１０で実行される特電始動口入賞処理３（Ｓ

１５８）について説明をする。図１１１は、特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）は、上述した第１実施形態の特電始動入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、特電作動口６４３に球が入賞した場合に異なる大当たり種別を選択可能に構成し、その選択された大当たり種別に対応させた処理を実行させる点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２９５】

特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）が実行されると、上述した特電始動入賞処理（図５０のＳ１０８参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３０３，Ｓ１３０５～Ｓ１３０９の処理を実行するように構成している。そして、Ｓ１３０３の処理において、特電作動中（役物当たり遊技中）であることを判別し、特電作動中であると判別した場合は、次いで、今回選択された大当たり種別が「大当たりＥ」であるかを判別し（Ｓ１３７１）、「大当たりＥ」であると判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にセットし（Ｓ１３７３）、特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ１３７４）、Ｓ１３７５の処理へ移行する。なお、特別図柄変動停止処理（Ｓ１３７４）の内容は、上述した第１実施形態の特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一内容であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２９６】

一方、Ｓ１３７１の処理において、「大当たりＥ」では無いと判別した場合は（Ｓ１３７１；Ｎｏ）、次いで、「大当たりＤ」であるかを判別し（Ｓ１３７２）、「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ１３７２：Ｙｅｓ）、Ｓ１３７４の処理を実行し、Ｓ１３７５の処理へ移行する。Ｓ１３７２の処理で「大当たりＤ」では無い、即ち、「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１３７２：Ｎｏ）は、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行し、Ｓ１３７５の処理へ移行する。

【１２９７】

Ｓ１３７５の処理では、役物当たりフラグをオンに設定し（Ｓ１３７５）、今回の当たり種別（「大当たりＣ」～「大当たりＥ」）に対応するコマンドを設定し（Ｓ１３７６）、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。

【１２９８】

次に、図１１２を参照して音声ランプ制御装置１１３で実行される演出更新処理３（Ｓ４１７１）について説明をする。図１１２は、演出更新処理３（Ｓ４１７１）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理３（Ｓ４１７１）は、上述した第２実施形態の演出更新処理２（図１０５のＳ４１５１参照）に対して、デンジャータイム演出の設定に関するデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）を、Ｓ５３０６の処理の後に実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２９９】

ここで、図１１３を参照してデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）の内容について説明をする。図１１３は、デンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）の内容を模式的に示した模式図である。このデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）では、デンジャータイム演出の実行条件が成立した場合に、実際にデンジャータイムを実行するかを判別し、判別結果に基づいてデンジャータイム演出を設定するための処理が実行される。

【１３００】

デンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）が実行されると、まず、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間１０秒を示す値であるかを判別し（Ｓ５６０１）、残期間１０秒を示す値では無いと判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、デンジャータイムの実行条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。

【１３０１】

Ｓ５６０１の処理において、残期間１０秒を示す値であると判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、実行中の特別図柄変動の抽選結果（特図抽選結果）と、取得した演出カウ

ンタ２２３ｆの値とに基づいてデンジャータイム選択テーブル２２２ｃａを参照してデンジャータイム演出の実行の有無を選択する（Ｓ５６０２）。

【１３０２】

Ｓ５６０３の処理では、Ｓ５６０２の処理結果（選択結果）に基づいて、デンジャータイム演出を実行するかを判別し（Ｓ５６０３）、実行すると判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、デンジャータイム演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０３の処理において、デンジャータイム演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３０３】

Ｓ５６０４の処理において設定された表示コマンドにより、図９０（ａ）に示したデンジャータイム演出が実行される。

【１３０４】

＜第４実施形態＞

次に、図１１４～図１３７を参照して本パチンコ機１０の第４実施形態について説明する。本第４実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成と、主制御装置１１０の構成とが相違している。

【１３０５】

上述した第１実施形態では、図２に示した通り、通常遊技状態では、特図入球口６４に入球させる特図遊技を実行し、遊技状態が時短状態に移行すると、電動役物６４０ａが開放されやすくなるため、普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球を入球させ、Ｖ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に遊技球を入球させることを狙う特電遊技が遊技者に対し有利となる遊技方法となるよう構成していた。これに対し、本第４実施形態では、特電作動口６４３に代わって、第２特別図柄の抽選契機となる入球口（第２入球口１６４５）を設けている（図１１４参照）。そして、Ｖ開閉扉６５ａは、第２特別図柄の抽選で特定の抽選結果（小当たり）となった場合に開放されるように構成している。即ち、本第４実施形態では、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａの開放契機が、特電作動口６４３への入球による役物当たりではなく、第２入球口１６４５への入球を契機として実行される第２特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合となる。この小当たりは、外れの一種であり、遊技状態の変更を伴わずに所定の入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を作動させることが可能となる抽選結果である。

【１３０６】

更に、本第４実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが同時に実行される（所謂、同時変動）よう構成している。そして、時短状態中は、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、変動時間が短くなるように設定し、第２特別図柄の抽選が実行されやすくなるように構成している。

【１３０７】

加えて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄の抽選回数（変動回数）と、第２特別図柄の抽選回数（変動回数）と、の合計が１００回となった場合に成立する累積時短終了条件と、第１特別図柄の抽選回数（変動回数）が４回に到達した場合に成立する特図１時短終了条件と、が設定され、累積時短終了条件或いは特図１時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。

【１３０８】

上述した構成を有する本第４実施形態では、時短状態中に設定される第１特別図柄の変動パターンが、上述した第１実施形態のパチンコ機１０において時短状態中に設定される特別図柄の変動パターンと同一内容となるように構成しており、時短状態中（Ｖラッシュ中）の遊技性が、上述した第１実施形態に対して、特電始動口６４３に球を入球させ、役物当たり遊技（Ｖ入賞装置６５を開放させる当たり遊技）を実行させる遊技に替えて第２入球口１６４５に球を入球させ、第２特別図柄の抽選で小当たり当選することにより小当たり遊技（Ｖ入賞装置６５を開放させる遊技）を実行させる遊技を用いた点と、第１特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、４回）に到達する前に、累積時短終了

条件が成立した場合にも時短状態が終了する遊技を用いた点と、で相違する。

【１３０９】

つまり、本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第２特別図柄の抽選結果を示すための期間（第２特別図柄の変動期間）を可変設定可能に構成しているため、例えば、第２特別図柄の変動期間として、短い変動期間（例えば、０．１秒の変動時間）と、長い変動期間（例えば、１０秒の変動時間）と、を設定可能に構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の間隔を、設定される第２特別図柄の変動期間に応じて大きく異ならせることができる。よって、時短状態中における遊技のバリエーションをより富んだものにすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３１０】

また、第２特別図柄の抽選が実行されることに基づいて累積時短終了条件が成立し得るため、時短状態中に実行される小当たり遊技の回数に上限を設定することが可能となる。よって、時短状態中に遊技者に対して過度に特典（Ｖ大当たり遊技）が付与されてしまうことを抑制することができる。さらに、時短状態中に設定される第２特別図柄の変動期間として短い変動期間（例えば、０．１秒）が設定され難く構成することで、時短状態中に小当たり遊技が頻繁に実行されることを抑制することができる。これにより、遊技者に対して短時間で過剰に特典（賞球）が付与されることを抑制することができる。

【１３１１】

以下、本第４実施形態の特徴的な構成や遊技性について主に説明をする。まず、本第４実施形態における時短回数の更新タイミングと、時短状態を終了させるための判別処理タイミングとについて説明をする。本第４実施形態と同様に第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を並行して実行可能な同時変動タイプの遊技機では、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数が規定回数（例えば、１００回）を越えないように、各特別図柄の変動開始タイミングにおいて、時短回数の更新処理と、時短状態を終了させるための判別処理と、を実行するように構成していた。これにより、規定回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングで時短状態を終了させることができるため、規定回数（例えば、１００回）を越えた１０１回目の特別図柄変動を、通常状態で確実に実行することができ、遊技者に過剰に特典（時短状態での特別図柄変動）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、時短状態の最終変動（１００回目の特別図柄変動）が停止表示される前、具体的には、１００回目の特別図柄変動が開始された直後に、時短状態が終了してしまうため、各特別図柄の判別（変動）タイミングによっては、時短状態が設定される期間が短くなり遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１３１２】

具体的には、例えば、第１特別図柄の判別（変動）として、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された直後に、第２特別図柄の判別（変動）、即ち、１０１回転目の特図変動が実行される場合は、１００回目の特図変動が実行されるタイミング（１０１回転目の特図変動が実行される直前）で時短状態が終了させることができるため、遊技者に不快感を与えることは無いが、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された状態で１０１回転目の特図変動が実行されない場合、例えば、１００回転目の特図変動が終了した後に、１０１回転目の特図変動が開始されるような場合では、１００回転目の特図変動が実行されるタイミングで時短状態が終了してしまうため、１００回転目の特図変動中の普通図柄の状態に対して遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１３１３】

これに対して、本第４実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として特図変動回数（例えば、１００回）が設定されている場合において、時短終了条件が成立する特図変動（例えば、１００回転目の特図変動）の終了タイミングと、時短終了条件が成立した以降において最初に実行される特図変動（例えば、１０１回転目の特図変動）の開始タイミングと、を判別可能にし、何れかタイミングのうち、先に実行されるタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成している。

【１３１４】
このように構成することで、規定回数目の特別図柄変動が停止表示するタイミング、或いは規定回数を超えた回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングまで普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定することができ、遊技者に対して最大限の期間、時短状態を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１３１５】
また、本第４実施形態では、１０１回転目の特図変動が実行されるタイミングとして、１０１回転目の特図変動を実行可能な条件が成立したタイミングを判別可能に構成し、１０１回転目の特別図柄の判別が行われる前に時短状態が終了するように構成している。これにより、予め定められた時短回数を超えた範囲で時短状態を設定してしまい、その時短状態において特別図柄の抽選が実行されてしまうことを確実に防止することができる。
【１３１６】
なお、本実施形態では、時短終了条件が成立する特図変動の終了タイミングと、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングと、のうち、先に成立するタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングのみに基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。
【１３１７】
また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別図柄の変動（第１特別図柄の変動時間を減算する処理）を仮停止（中断）するよう構成している。そして、小当たり遊技中にＶ入賞（Ｖ入賞口１６５への球の入賞）が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた特別図柄変動が再開されるように構成している。そして、本第４実施形態では、時短回数の減算の契機を、時短遊技中に変動が開始された特別図柄の変動が停止される場合に、減算するよう構成している。
【１３１８】
このように構成することで、仮停止していた特別図柄の変動は、大当たり遊技の前に開始された変動であるため、仮停止していた特別図柄の変動が再開し停止した場合には、時短回数は減算されない。つまり、本実施形態は、Ｖ入賞により大当たりが付与された場合には、大当たりにより付与された時短回数に加えて、その仮停止していた特別図柄の変動が停止されるまでの期間も、時短遊技状態として設定する。このように構成することで、遊技者にとって最も有利となる時短状態を可能な限り長く設定することが出来る。
【１３１９】
ここで、本第４実施形態は、上述した第１実施形態から第３実施形態において説明をしたパチンコ機１０の遊技性（特別図柄抽選と、特電作動口６４３への球の入賞と、により大当たり遊技を目指す遊技性）を別の手法で実現させるための一例として示したものであり、上述した第１実施形態から第３実施形態に記載した各技術思想や、実行される演出内容等は適宜転用しても良い。なお、上述した第１実施形態から第３実施形態と同一に用いられる各技術思想や演出内容については、その詳細な説明を省略する。
【１３２０】
＜第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について＞
まず、図１１４を参照して、本第４実施形態のパチンコ機１０に用いられる遊技盤１３の構成について説明をする。本第４実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、普電入賞装置６４０に代わって、第２入球口ユニット１６４０を設けた点と、特電作動口６４３に替えて第２入球口１６４５を設けた点とで相違している。
【１３２１】
上述した第１実施形態では、図２に示した通り、左打ち遊技を実行することで特図入球口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の抽選が実行され、スルーゲート６７を通過することで、普通図柄の抽選が実行され当選すると電動役物６４０ａが、遊技球が

普電入賞装置６４０内に入球可能な開放状態となるよう構成していた。そして、特電作動口６４３に遊技球が入球すると役物当たりが実行され、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが開放状態となるよう構成していた。

【１３２２】

これに対して、本第４実施形態では、上述した特電作動口６４３に代えて第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１６４５を設けている点で大きく相違している。よって、本実施形態では、Ｖ開閉扉６５ａの開放契機が特電作動口６４３への入賞ではなく、第２入球口１６４５への入球に基づき、第２特別図柄の抽選により小当たりに当選することがＶ開閉扉６５ａの開放契機となる。

【１３２３】

遊技者は、遊技状態が通常状態である場合には、上述した第１実施形態と同様に遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射し、特図入球口６４に入球させ、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。そして、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、１００％の割合で、時短遊技状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと遊技状態が移行する。

【１３２４】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技を実行していれば、スルーゲート６７に遊技球が１００％の割合で通過可能な状態であり、そのスルーゲート６７への遊技球の通過を契機として実行される普通図柄の抽選に当選した場合には、第２入球ユニット１６４０に付随する第２電動役物１６４０ａが開放状態（遊技球が第２入球ユニット１６４０に入球可能な状態）が設定される。

【１３２５】

第２入球ユニット１６４０内には、第２入球口１６４５が設けられており、遊技球が入球した場合には、第２特別図柄の抽選が実行される。そして、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選するよう構成している。小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５内のＶ開閉扉６５ａが開放状態に設定され、遊技球がＶ入賞口１６５に入賞した場合に大当たりが付与される。

【１３２６】

なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選する確率が３９６／４００（約９／１０）となるように規定されている。第２入球口１６４５に遊技球が入球しやすい状態である時短状態が、Ｖ入賞が発生し易い状態となるため、遊技者にとって最も有利な状態となる。

【１３２７】

＜第４実施形態の電気的構成について＞

次に、図１１５から図１１８を参照して、本第４実施形態における電気的構成について説明をする。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄抽選の方法が相違しており、上述した相違点に対応して主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の一部構成を異ならせている。

【１３２８】

まず、図１１５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１１５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１３２９】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（図示せず）と、特別図柄の小当た

り種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【１３３０】

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

【１３３１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる特図入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる第２入球口１６４５への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａには、特図入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１３３２】

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

【１３３３】

同様に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには、第２入球口１６４５への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１３３４】

そして、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに格納されている各種値を第２特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【１３３５】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成されているため、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ）がそれぞれ実行エリアを有するように構成している。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【１３３６】

なお、本実施形態では、第２特別図柄のみ抽選結果として小当たりを有するように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して小当たり種別カウンタＣ５の値を格納しないように構成しているが、例えば、第１特別図柄の抽選結果として小当たりを有するように構成し、小当たり種別カウンタＣ５の値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して格納するように構成しても良い。

【１３３７】

また、本実施形態のように、抽選結果として小当たりを有さない特別図柄種別（第１特別図柄）に対応した保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ）においても、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納するように構成しても良い。このように、

特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）に関わらず、特別図柄の抽選契機となる始動口（特図入球口６４、第２入球口１６４５）への球の入球によって取得した各カウンタ値を全て格納するように構成し、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、取得した各カウンタ値のうち、必要となる値のみを用いて特別図柄の抽選を実行するように構成することで、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）が異なる複数の遊技機に対して、同一の構成を用いることができるため、部品、技術の共通化を図ることができ、コストの削減を図ることができる。

【１３３８】

さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、上述した特別図柄と同様に４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【１３３９】

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

【１３４０】

なお、本実施形態では第２入球口１６４５への入球に基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成、および、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成を有しているが、これに限ること無く、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して取得した各カウンタ値を格納する機能（保留記憶機能）を設けないように構成しても良い。

【１３４１】

このように構成することで、設定される遊技状態に応じて一の特別図柄種別の抽選として遊技者に有利となる抽選と、不利となる抽選とが切り替わる遊技機において、有利抽選を実行させるために一の特別図柄の保留記憶を多く獲得した状態で、異なる遊技状態が設定され、一の特別図柄にて不利抽選が実行されてしまう事態を抑制することができる。

【１３４２】

次に、図１１６を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２４（ａ）参照）に替えて大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｅに替えて変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃを設けた点で相違し、また、新たに小当たり乱数テーブルｄａを設けた点で相違する。なお、それ以外は同一であるため、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１３４３】

まず、図１１７（ａ）を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられる小当たり乱数テーブル２０２ｄａについて説明する。図１１７（ａ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数テーブル２０２ｄａは、第２特別図柄の抽選において、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【１３４４】

具体的には、小当たり乱数テーブル２０２ｄａには、小当たりと判定される判定値が特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）毎に規定されており、特別図柄の状態（低確率状態、高確率状態）に関わらず所定範囲の判定値が規定されている。図１１７（ａ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄の場合には、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が規定されておらず、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選することが無いように規定されている。

【１３４５】
一方、図柄種別が第２特別図柄の場合には、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「４～３９９」の範囲に規定されている。つまり、本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が０（当選しない）で、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が３９６／４００（約９／１０）となるように規定されている。
【１３４６】
さらに、本実施形態では上述した通り、大当たりに当選する第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、小当たりに当選する第１当たり乱数カウンタＣ１値とが異なるように構成されており、特別図柄の抽選を実行する１回の処理（当たりの有無を判別する処理）において、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを連続して（同時に）実行するように構成している。
【１３４７】
このように構成することで、取得した１つのカウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１値）に対して、予め規定されている確率で大当たり、或いは小当たりの抽選を実行することができる。
【１３４８】
そして、本実施形態では、小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが、一定期間開放（遊技球がＶ入賞装置６５内に入球可能となる状態）されるよう構成している。Ｖ開閉扉６５ａが開放されている期間内に、遊技球をＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に入賞させることで、大当たりが付与される。よって、遊技者は小当たりに多く当選することを所望しながら遊技を実行する。
【１３４９】
なお、本実施形態では、小当たりに当選した場合に定められた期間Ｖ開閉扉６５ａが開放されるよう構成したが、これに限ることなく、当選する小当たりに種別を設けて、当選した小当たり種別に基づいて、Ｖ開閉扉６５ａが開放される期間を異ならせるよう構成しても良い。このように構成する場合には、小当たり種別テーブルを設け、そのテーブルを参照し、小当たり種別を決定するとよい。このように構成することで、遊技者は、小当たりに当選することだけではなく、その当選する小当たり種別にも興味を持つことができ、より長い期間Ｖ開閉扉６５ａが開放される小当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。よって、遊技の興趣を向上することができる。
【１３５０】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせて規定している。このように構成することにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者に付与する特典を異ならせることができる。また、遊技者に対して、より有利となる特別図柄の抽選をより多く実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。上述した通り、本実施形態では、特定の遊技状態（時短状態）が設定されない限り、遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されないように構成しているため、遊技者に対して、特定の遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができる。
【１３５１】
また、本実施形態では、大当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ａ）と、小当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（小当たり乱数テーブル２０２ｄａ）と、を別々に構成しているが、これに限ること無く、１つのテーブルを用いて、大当たり抽選と、小当たり抽選とを実行するように構成しても良い。この場合、例えば、第１当たり乱数テーブル２０２ａに、小当たり当選するカウンタ値の範囲を特別図柄の種別毎に規定するように構成すれば良い。このように構成することで、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有するデータテーブルの数を削減することができる。
【１３５２】
以上、説明をしたとおり、本実施形態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種別と、特別図柄の状態と、に応じて予め規定されている判定値に応じて

大当たり当選、或いは小当たり当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立するまでの特定期間内における大当たり当選回数や小当たり当選回数に応じて、大当たり当選、或いは小当たり当選として規定されている第１当たり乱数カウンタＣ１値を可変させるように構成しても良いし、所定の異常条件が成立している状態において実行される大当たり抽選、小当たり抽選において参照される異常時用のデータテーブルとして、大当たりに対応する判定値や小当たりに対応する判定値が規定されていないデータテーブルを設けても良い。

【１３５３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを同時に（並行して）実行可能に構成し、且つ、両方の特別図柄が同時に（並行して）大当たりに当選しないように（大当たり遊技が実行されないように）制限を設けている。このような制限を有するパチンコ機１０において、例えば、一方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり当選に対応する大当たり遊技が実行されるまでの期間中は、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが無いように、大当たりに対応する判定値を規定せず、小当たりに対応する判定値のみを規定させた専用のデータテーブルを参照して特別図柄の抽選を実行するように構成しても良い。

【１３５４】

次に、図１１８を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容について説明をする。図１１８は本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１１８に示した通り、本第４実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３に対して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、特図２変動停止フラグ２０３ｃｆ、小当たりフラグ２０３ｄｇ、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉ、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊ、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３５５】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、遊技球が第２入球口１６４５に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【１３５６】

第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第１特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、第１特別図柄が変動表示停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第２特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、詳細については第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）と同様である。

【１３５７】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１１５参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（

図３９参照）の中で、球が特図入球口６４へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにそれぞれ格納する。一方、球が第２入球口１６４５へ入球（始動入賞）したことを検出すると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

【１３５８】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１３５９】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１１５参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【１３６０】

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

【１３６１】

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

【１３６２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出される特図入球口６４または第２入球口１６４５への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数

カウンタ２０３ｄｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。
【１３６３】
　また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（即ち、保留球数）は、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１３６４】
　また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口１６４５に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１３６５】
　ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図１２３のＳ２５５参照）または第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。
【１３６６】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、第１または特図２変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。
【１３６７】
　特図２変動停止フラグ２０３ｄｆは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグであって、第２特別図柄の変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行される場合にオンに設定されるものである。この特図２変動停止フラグ２０３ｄｆは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）のＳ８５２においてオンに設定される。また、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）のＳ９５２の処理において、オフに設定される。
【１３６８】
　これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり図柄が停止表示された時点で、強制的に外れ図柄で停止表示させた第２特別図柄が再度抽選を実行することを防止することができる。
【１３６９】
　なお、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０では、１回の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で、第１特別図柄に関する処理を実行した後に、第２特別図柄に関する処理を実行するように構成することで、各特別図柄に対する変動処理を遅滞なく実行するように構成している。

【１３７０】
そして、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）において、何れかの特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４）が実行されるように構成している。加えて、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）は、現在が大当たり状態または小当たり状態である場合（図１５１のＳ２５１：Ｙｅｓ）には、各特別図柄に対する変動処理（図１１９のＳ２５４～Ｓ２６３）をスキップするように構成している。
【１３７１】
つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技、或いは、小当たり遊技が実行されている間は、新たな特別図柄変動（抽選）が実行されないように構成しているが、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）において先に実行される第１特別図柄に対する変動処理によって、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が行われるように構成している。
【１３７２】
このように構成された本実施形態において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを用いることで、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５４参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１３７３】
小当たりフラグ２０３ｄｇは、第２特別図柄の当否判定結果が小当たりであることを示すフラグであって、小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。この小当たりフラグ２０３ｄｇは、第２特別図柄の当否判定結果が小当たりとなる場合にオンに設定され（図１２８のＳ１１５１参照）、当選結果が小当たりである特別図柄変動が停止表示された場合にオフに設定される（図１２８のＳ１６５５参照）。
【１３７４】
特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。
【１３７５】
この特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、抽選結果が小当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図１３３のＳ１６５２）、特別図柄変動処理４（図１１９参照）において参照される（図１１９のＳ２５２）。Ｓ２５２の処理においてオンに設定されている場合には、第１特別図柄（特図１）に対応する第１図柄表示装置３７の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される（図１１９のＳ２５３）。つまり、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１２３参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図１２３のＳ７５１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１２３のＳ７５３）。
【１３７６】
なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第１特別図柄のみとなるが、第１特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第２特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図２仮停止フラグを設けても良い。
【１３７７】
上述した通り、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には

、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。

【１３７８】

即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。

【１３７９】

特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉは、第１特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図１２２のＳ５５９参照）。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）にて値が０であるかが判別される（図１１９のＳ２５６参照）。ここで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であると判別されると（図１１９のＳ２５６：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄を停止させるための第１特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ２５７参照）が実行される。

【１３８０】

さらに、この特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値は、第２特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図１３２のＳ１５５５参照）。これにより、第２特別図柄の大当たり停止表示時に第１特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊに残された値に基づいて再度第１特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【１３８１】

特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊは、第２特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５６参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図１２９のＳ１２６０参照）。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図１３１のＳ２６１参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）にて値が０であるかが判別される（図１１９のＳ２６２参照）。ここで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別されると（図１１９のＳ２６２：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄を停止させるための第２特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ２６３参照）が実行される。

【１３８２】

さらに、この特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値は、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図１２４のＳ８５５参照）。これにより、第１特別図柄の大当たり停止表示時に第２特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊに残された値に基づいて再度第２特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【１３８３】

特図１減算フラグ２０３ｄｋは、第１特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を減算するべき変動であるか否かを示すフラグである。この特図１減算フラグ２０３ｄｋは、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）において、

時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合に（図１２０のＳ３５８：Ｙｅｓ）、オンに設定され（図１２０のＳ３５９）、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）の時短更新処理（図１２５のＳ８６３参照）にて、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであると判別した場合には（図１２５のＳ２１０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算してから（Ｓ２１０２）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定する（Ｓ２１０３）。

【１３８４】

なお、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）において、オフに設定される。また同様に、第２特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳＳ２６３参照）において、オフに設定される。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定することで、大当たり遊技終了後、第１特別図柄の変動が仮停止している場合には、変動が再開されてからその変動停止時に、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであるかどうかを判別し（図１２５のＳ２１０１）、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであると判別した場合には（図１２５のＳ２１０１：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理（図１２５のＳ２１０２参照）をスキップし、その変動を停止する処理を実行する。

【１３８５】

このように構成することで、大当たり遊技が終了し、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開し、その変動が停止する場合に残時短回数が更新（減算）されることはない。よって、本実施形態では、Ｖ入賞により付与された大当たり遊技の終了後の時短遊技は、その大当たりによって規定された特別図柄の抽選回数に加えて、仮停止していた第１特別図柄の残変動時間も時短遊技状態となる。このように構成することで、遊技者にとって有利な期間となる時短遊技状態をより長く設定することができる。

【１３８６】

特図２減算フラグ２０３ｄｌは、第２特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を減算するべき変動であるか否かを示すためのフラグである、この特図２減算フラグ２０３ｄｌは、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別し（図１２６のＳ９６０参照）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、時短中である）と判別した場合に（Ｓ９６０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２６のＳ９６１参照）。そして、特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の時短更新処理（Ｓ１６６１）にて参照され、オンである場合には、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、特図２減算フラグ２０３ｄｌをオフに設定する。また、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）にてオフに設定され（図１２４のＳ８６０参照）、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）にてオフに設定される（図１３２のＳ１５６０参照）。

【１３８７】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合に、第２特別図柄が変動している場合には、その変動を外れで強制停止するよう構成している。上述したように、第１特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、この特図２減算フラグ２０３ｄｌがオフに設定されるよう構成しているため、その外れで強制停止した変動の停止時には、時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理をスキップすることができる。よって、処理負荷を軽減することが出来る。

【１３８８】

時短終了待機フラグ２０３ｄｍは、時短状態の終了条件が成立する特図変動が開始されたことを示すフラグである。具体的に、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、時短状態の規定期間として、特別図柄の変動が４回、或いは、１５回の変動が実行され、時短状態が終了するよう構成したが、この時短の最終変動が開始され、時短状態が終了させる待機状態であることを示している。

【１３８９】
この時短終了待機フラグ２０３ｄｍは、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が１である（即ち、時短状態の規定回数の最終変動である）か判別し（Ｓ３６０）、時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合に（Ｓ３６０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２０のＳ３６１参照）。また、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）においても、時短カウンタ２０３ｈの値が１である場合には（Ｓ９６２：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２６のＳ９６３参照）。
【１３９０】
そして、特別図柄の変動停止タイミングである時短更新処理（図１２５のＳ８６２参照）が実行された場合、或いは、新たな特別図柄の判別を実行する場合（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照））において参照され、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオフに設定される。
【１３９１】
このように構成することで、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている状態（即ち、待機状態）である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。
【１３９２】
＜第４実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図１１９から図１３６のフローチャートを参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第４実施形態は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して（並行して）実行可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に対応する制御処理の内容が相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１３９３】
まず、図１１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理４（Ｓ１５１）を説明する。図１１９は、この特別図柄変動処理４（Ｓ１５１）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）について説明する。
【１３９４】
特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかを判別する（Ｓ２５１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。
【１３９５】
Ｓ２５１の処理において、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２５２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図（本実施形態では第１特別図柄（特図１））に対応する第１図柄表示装置８３の表示を更新し（Ｓ２５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２５２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３９６】
ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、第２特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示（確定表示）される場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、小当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第１図柄表示装置８３にて第１特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。
【１３９７】
このように構成することで、遊技者に対して、小当たり遊技の開始に伴って実行中であった第１特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の第１特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、第１特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、０．２秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、０．５秒間隔で点灯、消灯を繰り替える点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第１図柄表示装置８３の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。
【１３９８】
一方、Ｓ２５１の処理において、現在が大当たり中、或いは小当たり中では無いと判別した場合には（Ｓ２５１：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２５４）。第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２５５）。
【１３９９】
この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、第１特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。そして、Ｓ２５５の処理を終えると、次に、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）にて更新された第１変動時間カウンタ２０３ａ２の値が０であるかを判別し（Ｓ２５６）、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０であると判別した場合は（Ｓ２５６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５７）、後述するＳ２５９の処理へ移行する。
【１４００】
第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、変動表示中の第１特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第２特別図柄を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）の詳細については、図１２４を参照して後述する。また、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０では無いと判別した場合は（Ｓ２５６：Ｎｏ）、Ｓ２５７の処理をスキップしてＳ２５９の処理へ移行する。
【１４０１】
一方、Ｓ２５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図１変動中では無いと判別した場合は、次に、第１特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２５８）。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）では、第１特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う

処理が実行される。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）については、図１２０から図１２２を参照して詳しく後述する。

【１４０２】

第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）を実行した後、Ｓ２５６の処理で特図１の変動中であると判別（Ｓ２５６：Ｎｏ）した後、或いは、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）を実行した後には、次に、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５９～Ｓ２６３）を実行する。

【１４０３】

まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２５９）。即ち、現在が第２特別図柄（特図２）の変動表示中であるかを判別する。Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、現在が特図２変動中では無い場合であるため、次に、第２特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２６０）、本処理を終了する。

【１４０４】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）では、第２特別図柄保留球数格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。また、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）では、抽選結果が大当たり（または小当たり）となる場合には、大当たりフラグ２０３ｉ（または小当たりフラグ２０３ｙ）をオンに設定する。

【１４０５】

一方で、Ｓ２５９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きい、即ち、現在が特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ２５９：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２６１）。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）の内容については、図１３１を参照して後述するが、上述した第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）と同様の内容の処理を、処理対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更して実行するものである。

【１４０６】

そして、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）を終えると、現在の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であるかを判別し（Ｓ２６２）、０であると判別した場合は（Ｓ２６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２６３）、その後本処理を終了する。一方、Ｓ２６２の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｎｏ）、Ｓ２６３の処理をスキップして本処理を終了する。

【１４０７】

第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）については、図１３２を参照して後述するが、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）と同様に、変動表示中の第２特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第２特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第１特別図柄変動を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。加えて、本実施形態では第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、第２特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合に、小当たり或いは、外れに対応した処理が実行される。

【１４０８】

以上、図１１９を参照して説明をした通り、本実施形態では第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で第１特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５４～Ｓ２５８）と、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５９～Ｓ２６３）と、を実行するように構成してい

る。よって、各特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。

【１４０９】

また、本実施形態では、１回の特別図柄変動処理において、第１特別図柄に関する変動処理を第２特別図柄に関する変動処理よりも先に（優先して）実行するように構成している。このように、各特別図柄の処理順位を明確に設定することにより、たとえ、第１特別図柄の変動停止タイミングと第２特別図柄の変動停止タイミングとが同一となったとしても、優先して第１特別図柄の変動停止処理が実行されることになる。

【１４１０】

なお、本実施形態では、第１特別図柄に関する変動処理を、第２特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄に関する変動処理を、第１特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成してもよい。

【１４１１】

また、設定されている遊技状態において遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別に対する変動処理を優先して実行するように構成しても良く、設定される遊技状態に応じて遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別が切り替わるパチンコ機１０であれば、変動処理を実行する特別図柄種別の順番を切り替える手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる抽選の抽選結果が、遊技者に不利となる抽選結果によって消滅（破棄）されてしまうことを抑制することができる。

【１４１２】

次に、図１２０を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）について説明する。図１２０は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）を示すフローチャートである。

【１４１３】

第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３５１）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３５２）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３５２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３５３）。

【１４１４】

そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３５４）、第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３５５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【１４１５】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３５６）。第１特別図柄大当たり判定処理（図１２０のＳ３５６）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【１４１６】

次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３５７）。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【１４１７】

第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）を実行し、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別

する（Ｓ３５８）。時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３５８：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオンに設定し（Ｓ３５９）、Ｓ３６０の処理に移行する。一方、Ｓ３５８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３５８：Ｎｏ）、遊技状態は通常状態であるため、そのまま本処理を終了する。このように、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である場合、即ち、時短中である場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオンに設定することで、変動停止時に時短中に開始された変動であるかを判別することができ、変動停止時に時短の終了条件を更新（時短カウンタ２０３ｈの値を減算）することができる。

【１４１８】

上述したＳ３５９の処理を実行した後、時短カウンタ２０３ｈの値が１であるか判別する（Ｓ３６０）。即ち、時短状態の終了条件である最終変動であるか判別する。時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合には（Ｓ３６０：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定し（Ｓ３６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合には、時短遊技状態の最終変動ではないため、そのまま本処理を終了する。

【１４１９】

次に、図１２１を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５６）について説明する。図１２１は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５６）を示すフローチャートである。

【１４２０】

第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４５１）。そして、時短の終了条件が成立し待機している状態であるか、即ち、第２特別図柄の抽選で時短の最終変動が実行されている状態であるか否かを判別するために、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５２）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンである（即ち、第２特別図柄が時短の最終変動中である）と判別した場合には（Ｓ４５２：Ｙｅｓ）、今回設定されている時短状態の期間は終了しているため、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ４５３）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと特図２減算フラグ２０３ｄｌをオフに設定する（Ｓ４５４）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ４５５）、遊技状態が通常状態に切り替わったことを示す状態コマンドを設定し（Ｓ４５６）、Ｓ４５７の処理に移行する。一方、Ｓ４５２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンではないと判別した場合（Ｓ４５２：Ｎｏ）、時短状態の最終変動が実行されている状態ではないため、Ｓ４５３～Ｓ４５６の処理をスキップし、Ｓ４５７の処理に移行する。

【１４２１】

このように、時短状態の終了を待機している状態（他方の特別図柄で時短状態の最終変動が開始されている状態）である場合には、特別図柄の抽選結果を取得する前に、遊技状態を通常状態に設定することで、時短遊技状態が終了しているにも関わらず、時短状態の最終変動が実行されている特別図柄の変動が終了するまで、他方の特別図柄で時短遊技状態に基づく遊技を実行してしまうという不具合をなくすことが出来る。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができる。

【１４２２】

Ｓ４５２またはＳ４５３の処理を終えると、次に、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否を判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４５７）。そして、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４５８）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４５８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ４５９）。本実施形態では大当たりフラグ２０３ｉが、大当たり当選の有無を示す情報に加え、大当たり当選した特別図柄の種別を示す情報も記憶（設定

）することが可能に構成されており、具体的には、特別図柄種別毎に大当たりの有無を示す情報を設定可能に構成している。よって、Ｓ４５９の処理では、大当たりフラグ２０３ｉのうち、第１特別図柄に対応する領域に対して大当たりを示す情報が設定される。

【１４２３】

そして、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４６０）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５８の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４５８：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４６２）、本処理を終了する。

【１４２４】

次に、図１２２を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）について説明する。図１２２はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）を示すフローチャートである。

【１４２５】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図２３６のＳ３５７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５５１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｉは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１参照）におけるＳ４５９の処理でオンに設定されるものである。

【１４２６】

Ｓ５５１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５５２）。次いで、第１特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ５５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃを読み出す（Ｓ５５４）。

【１４２７】

そして、Ｓ５５３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ５５４の処理で読み出した変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ５５５）、Ｓ５５５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５５６）。

【１４２８】

次に、第１特別図柄の停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５７）、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５５８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値にセットし（Ｓ５５９）、本処理を終了する。

【１４２９】

一方、Ｓ５５１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、第１特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオフである）と判別した場合には（Ｓ５５１：Ｎｏ）、Ｓ５５２の処理をスキップしてＳ５５３の処理へ移行する。

【１４３０】

次に、図１２３を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）について説明をする。図１２３は第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理と、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選したことにより中断された特別図柄変動を再開するための処理が実行される。

【１４３１】
第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されているかを判別する。この特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、一方の特別図柄にて小当たりに当選した時点で、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、その他方の特別図柄変動を所定期間（小当たり当選から小当たり遊技が終了するまでの期間）中断し、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に再度他方の特別図柄変動を再開させるように構成している。
【１４３２】
このように構成することで、一方の小当たり遊技中に他方の特別図柄変動が終了してしまい、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で小当たり遊技に当選したことに基づいて、他方の特別図柄抽選の抽選結果が破棄されることが無いため、例えば、小当たりに当選したことによって、大当たり当選となる抽選結果（小当たり当選よりも遊技者に有利となる抽選結果）が破棄されてしまう事態が発生することを禁止（抑制）することができる。
【１４３３】
Ｓ７５１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７５１：Ｙｅｓ）、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ７５２）、特図１仮停止フラグをオフに設定し（Ｓ７５３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を１減算し（Ｓ７５４）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ７５５）、本処理を終了する。
【１４３４】
本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）にて実行される特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で、第１特別図柄変動実行中処理（図１１９のＳ２５５参照）を実行するように構成しており、その第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）内で特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、第１特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。
【１４３５】
一方、Ｓ７５１の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ７５１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ７５２，Ｓ７５３の処理をスキップしてＳ７５４の処理へ移行する。
【１４３６】
次に、図１２４を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）について説明する。図１２４はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）は、現在が特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が「０」であると判別した場合、即ち、第１特別図柄（特図１）の変動時間が経過した場合に実行される処理である。
【１４３７】
第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７）を実行すると、まず第１特別図柄（特図１）に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別する（Ｓ８５１）。第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ８５２）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ８５３）。
【１４３８】
次に、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ８５４）、特

図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を０に設置する（Ｓ８５５）。これにより、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄（特図２）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。

【１４３９】

Ｓ８５５の処理を終えると、次に、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８５６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８５６：Ｙｅｓ）、上述したＳ８５４の処理にて強制的に外れで停止表示された第２特別図柄に対して第２特別図柄の抽選結果を適応させるために、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定し（Ｓ８５７）、特図２大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ８５８）、Ｓ８５９の処理へ移行する。一方で、Ｓ８５６の処理において、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ８５７，８０８の処理をスキップして、Ｓ８５９の処理へ移行する。

【１４４０】

Ｓ８５９の処理では、まず、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し、（８０９参照）次いで、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｉ、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットする（Ｓ８６０）。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶する（Ｓ８６１）。遊技状態格納エリア２０３ｇは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技に関する遊技状態（大当たり中、小当たり中）とを分けて記憶することができるように構成しており、Ｓ８６１の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。

【１４４１】

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

【１４４２】

Ｓ８６１の処理を終えると、次に、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定し（Ｓ８６３）、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ８６４）、本処理を終了する。

【１４４３】

一方、Ｓ８５１の処理において、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ８５１：Ｎｏ）、時短更新処理（Ｓ８６２）を実行し、上述したＳ８６３の処理に移行する。時短更新処理（Ｓ８６２）の詳細な説明については、図１２５を参照し後述する。

【１４４４】

このように、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、第１特別図柄の抽選（第１抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ８５９～Ｓ８６４）が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される（Ｓ８５４）。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示（確定表示）させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。

【１４４５】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０のように、第１特別図柄に関する変動処理と、第２特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第１特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第２特別図柄の変動処理（強制停止処理）を、第１特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第２特別図柄に関する変動処理が実行されていないタ

イミングで第２特別図柄を強制停止することができるため、第２特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。

【１４４６】

なお、本実施形態では一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合（図１２１のＳ４５８：Ｙｅｓ）に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。

【１４４７】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果を破棄するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄に基づく大当たり遊技が終了するまでの間、他方の特別図柄変動を中断し、大当たり遊技終了後に中断中の特別図柄変動を再開させるように構成しても良い。これにより、遊技者が実行した抽選遊技の遊技結果が破棄されることにより遊技者がパチンコ機１０に不信感を持ってしまうことを抑制することができる。

【１４４８】

加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第２特別図柄の抽選が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第２特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第２特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。

【１４４９】

この場合、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第２特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第２特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第１特別図柄の大当たり遊技中における第２特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。

【１４５０】

次に、図１２５を参照して、特別図柄の変動停止処理（第１特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ１５１参照）、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照））の一処理である時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））について説明する。図１２５はこの時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））の内容を示すフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））では、遊技状態が時短状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態へと移行する処理を実行する。なお、後述する説明では、第１特別図柄の変動が停止される場合の処理について説明するが、対象が第２特別図柄である場合にも同様の処理を実行する。

【１４５１】

時短更新処理（Ｓ８６４（Ｓ１６６１））が実行されると、まず、特図１減算フラグ２

０３ｄｋがオンであるかどうか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（Ｓ２１０１）。特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンではある、即ち、時短遊技中に変動を開始していると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算する（Ｓ２１０２）。そして、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定し（Ｓ２１０３）、Ｓ２１０４の処理に移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、時短状態の更新の契機となる変動停止ではないため、Ｓ２１０２～Ｓ２１０６の処理をスキップし、Ｓ２１０７の処理へと移行する。

【１４５２】

上述したように、特別図柄の変動開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、対応する図柄種別の減算フラグをオンに設定することで変動停止時に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算することができる。よって、時短遊技状態の最終変動が停止するまで時短遊技状態を設定することが出来る。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短遊技状態を、最大限長い期間として提供することができる。

【１４５３】

また、上述したように、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止し、小当たり遊技が終了するまでの期間は変動を再開しないよう構成している。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与され、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開する。さらに、詳しくは図１３７を参照し後述するが、大当たり遊技が開始される前に特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定するため、仮停止していた変動が再開し停止する場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであるため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されない。即ち、Ｖ入賞による大当たり遊技終了後の仮停止していた特別図柄の変動停止時には残時短回数が減算されないように構成している。このように構成することで、大当たり種別により設定された時短の規定期間に加えて、仮停止していた特図の残変動時間も時短遊技が設定されるため、遊技者にとって有利な期間となる時短状態を最大限長い期間となるよう設定することができる。よって、遊技の興趣が向上する。

【１４５４】

Ｓ２１０４の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであるか判別する（Ｓ２１０４）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであると判別した場合（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第２特別図柄（他方の特別図柄）において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合には、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定し（Ｓ２１０５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定する（Ｓ２１０６）。そして、Ｓ２１０７の処理へ移行する。

【１４５５】

一方、Ｓ２１０４の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、上述したＳ２１０５～Ｓ２１０６の処理をスキップし、Ｓ２１０７の処理に移行する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動（最終変動から次の変動）が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【１４５６】

Ｓ２１０１、Ｓ２１０４、Ｓ２１０６のいずれかの処理が終了するとＳ２１０７の処理に移行する。Ｓ２１０７の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値と遊技状態とを示すコマンドを設定し（Ｓ２１０７）、本処理を終了する。

【１４５７】

次に、図１２６を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理であ

る第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）について説明する。図１２６はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）を示すフローチャートである。

【１４５８】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９５１）。即ち、本処理が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））にて大当たりに当選したか否かを判別する。

【１４５９】

Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動を開始するための各種処理をスキップし、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを用いることで、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）において、第１特別図柄を大当たり図柄で停止表示すると共に、第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させた後に、新たな第２特別図柄変動が実行されることを禁止している。これにより、第１特別図柄に関する変動処理内で第２特別図柄を強制的に停止表示させたとしても不具合が生じること無く制御処理を実行することができる。

【１４６０】

本実施形態では、Ｓ９５１の処理において特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別すると（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定するように構成しているため、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを設定することで、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）を１回だけスキップすることができるように構成している。

【１４６１】

これは、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））にて大当たりに当選した場合のみ、直後に実行される第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）をスキップすれば、その後、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）にて設定された大当たり情報（大当たりシナリオ）に基づいて大当たり遊技が開始され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）のＳ２５１の処理によって、大当たり遊技が終了するまで、第２特別図柄変動開始処理（図１１９のＳ２６０）が実行されないように構成されているためである。

【１４６２】

このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の変動処理をスキップする処理を簡素化することができるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【１４６３】

なお、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示（外れ図柄で停止表示）させ、一方の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技が実行されるまで、他方の特別図柄の新たな変動（抽選）が実行されないようにするために特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを設定し他方の特別図柄の変動処理を１回スキップさせる構成を用いているが、これ以外の構成を用いても良い。

【１４６４】

つまり、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が終了するまで、他方の特別図柄抽選（変動）で大当たりに当選しないように構成すれば良く、例えば、後述する主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理（図５６のＳ

１８０４参照）が実行される場合に、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定するように構成しても良い。

【１４６５】

このように構成することで、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンにするタイミングを第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも前に設定したとしても、大当たり遊技が実行されるまで新たな第２特別図柄の変動（抽選）が実行されることを禁止することができる。

【１４６６】

また、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）が実行された場合に、第２特別図柄の変動処理をスキップする、即ち、新たな変動を開始しない（第２特別図柄を停止させたままにする）ように構成しているが、これに限ること無く、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されている場合専用の第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。

【１４６７】

この場合、大当たりに当選しない特殊抽選を用いて第２特別図柄の抽選を行い、その特殊抽選の結果に基づいて決定した変動パターンに対応する期間、第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良いし、第２特別図柄の抽選を実行すること無く、第１特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるまでの期間、大当たり遊技中の特定タイミングに到達するまでの期間、或いは、大当たり遊技が終了するまでの期間、第２特別図柄を変動表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【１４６８】

なお、上述した各特別図柄に関する変動処理の内容は、その内容を示すコマンドを設定することにより、適宜、音声ランプ制御装置１１３側へと出力されるように構成されており、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄、第４図柄の変動表示を上述した第１図柄表示装置３７に表示される各特別図柄の表示態様と同期させることができるように構成しているが、第１図柄表示装置３７に表示される第２特別図柄を強制停止させている間、第２特別図柄が強制的に停止表示されたことを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に、第３図柄表示装置８１にて変動表示される第２特別図柄に対応する第３図柄、或いは、第４図柄を用いて、強制停止中の変動演出を実行するように構成しても良い。

【１４６９】

このように、遊技者が視認し易い第３図柄表示装置８１に特別図柄の変動表示と同期させて変動表示される各図柄（第３図柄、第４図柄）を用いて、実際の第２特別図柄が強制停止中に変動演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【１４７０】

Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（図１２６のＳ９５１：Ｎｏ）は、Ｓ９５３～Ｓ９５９の処理を実行し、後述するＳ９６０の処理へ移行する。このＳ９５３～Ｓ９５９の処理は、上記した第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）のＳ３５１～Ｓ３５７までの各処理に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５５）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５６）を、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５８）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）に変更した点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【１４７１】

さらに、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９０９）を実行した後、Ｓ９６０～Ｓ９６３の処理を実行し、本処理を終了する。このＳ９６０～Ｓ９６３の処理は、上述した第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）のＳ３５８～Ｓ３６１までの各処理に対して、特図１減算フラグ２０３ｄｋを特図２減算フラグ２０３ｄｌに変更した点を除いては同一であるのでその説明は省略する。

【１４７２】

上述したように、本実施形態では、第１特別図柄の変動と第２特別図柄の変動が同時に実行される遊技機であるため、両方の特別図柄の変動開始時に、同一の処理を実行することで他方の特別図柄において、残時短回数が減算されないなどの不具合を防止することが出来る。

【１４７３】

次に、図１２７を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）について説明する。図１２７は、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）に対して、対象となる特別図柄の種別を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更し、その他、一部処理を追加したものである。

【１４７４】

第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５）では、上記した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）に対して、次の点で相違する。即ち、Ｓ４５１の処理に対応するＳ１０５１の処理で、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）を、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に変更した点と、Ｓ４５２～Ｓ４６１の処理に対応するＳ１０５２～Ｓ１０６１の処理で、対象を特図１（第１特別図柄）から特図２（第２特別図柄）に変更した点と、特別図柄の抽選結果が外れである場合に実行される処理を変更した点で相違する。その他の点は同一であるので、その説明は省略する。

【１４７５】

第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５）において、今回の抽選が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１０５８：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ１０６２）、本処理を終了する。

【１４７６】

この特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）は、第２特別図柄の抽選結果が大当たり以外、即ち、小当たり、或いは外れである場合に実行される処理である。詳細な説明は図１２８を参照して後述するが、抽選結果が外れである場合は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）のＳ４６２の処理と同様の処理が実行され、抽選結果が小当たりである場合は、小当たり当選に対応する処理が実行される。

【１４７７】

ここで、図１２８を参照して、特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）の内容について説明をする。図１２８は、特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）を示したフローチャートである。

【１４７８】

特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）では、まず、今回の抽選結果（第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）のＳ１０５７の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ１１５１）。

【１４７９】

Ｓ１１５１の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ１１５１：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定し（Ｓ１１５２）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１１５３）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１１５４）、本処理を終了する。

【１４８０】

一方、Ｓ１１５１の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れで

あると判別した場合は（Ｓ１１５１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１１５５）、本処理を終了する。

【１４８１】

以上、説明をした通り、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）の一処理として実行される特図２外れ変動処理（図１２８のＳ１０６２）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定することで、第２特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｄｇの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【１４８２】

次に、図１２９を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）について説明する。図１２９はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）を示すフローチャートである。

【１４８３】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５９）では、上記した第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７）に対して、次の点で相違する。Ｓ５５１の処理に対応するＳ１２５１の処理で、特図１抽選結果（第１特別図柄の抽選結果）が特図２抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）に変更される点と、Ｓ５５２～Ｓ５５９までの各処理に対応するＳ１２５２～Ｓ１２５６、Ｓ１２５８～Ｓ１２６０の各処理で、特図１変動パターンコマンド（第１特別図柄の変動パターンコマンド）が特図２変動パターンコマンドに変更される点と、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ１２５７）の処理を追加する点と、でそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【１４８４】

次に、図１３０を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）にて実行される特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７）の内容について説明をする。

【１４８５】

第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）が実行されると、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｓ１３５１）。このＳ１３５１の処理では、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５９参照）のＳ１０５７の処理にて取得した抽選結果に基づいて判別を実行する。

【１４８６】

Ｓ１３５１の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次に、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ１３５２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別を選択する（Ｓ１３５３）。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別が１種類しかないため、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて異なる小当たり種別が設定されることがないが、例えば、複数の小当たり種別を設定可能に構成されたパチンコ機１０であれば、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲に対して異なる小当たり種別が規定される小当たり種別選択テーブルを設け、Ｓ１３５２及びＳ１３５３の処理によって異なる小当たり種別を選択するように構成すれば良い。

【１４８７】

本実施形態のように、小当たり種別が１種類しかないにも関わらず、Ｓ１３５２及びＳ１３５３の処理を用いるように構成しておくことで、例えば、パチンコ機１０の開発期間中に遊技の仕様が変更されたとしても、その変更に対して容易に対応をすることができる。

【１４８８】

Ｓ１３５３の処理を終えると、次いで、現在の遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ１３５４）、読み出した変動パターン選択テーブルと、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて小当たり用の変動パターン（小当たり変動パター

ン）を選択する（Ｓ１３５５）。そして、Ｓ１３５５の処理で選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５６）、本処理を終了する。

【１４８９】

一方、Ｓ１３５１の処理で、今回の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、抽選結果が外れである場合の処理（Ｓ１３５７～Ｓ１３５９）を実行する。Ｓ１３５７の処理では、まず、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ１３５７）、取得した変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて変動パターンを選択し（Ｓ１３５８）、選択した変動パターンに基づいて特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、本処理を終了する。

【１４９０】

次に、図１３１を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）の内容について説明をする。図１３１は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）を示したフローチャートである。本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選しないように構成しているため、この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）では、上述した第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）に対して、他方の特別図柄にて小当たりに当選（小当たり遊技を実行）した場合に設定されるフラグ（特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ）がオンに設定されているかを判別する処理を省略している点で相違し、それ以外は、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更した点以外が同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１４９１】

なお、第１特別図柄の抽選において小当たりに当選し得るように構成したパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したこと（小当たり遊技が実行されること）を示すためのフラグ（例えば、特図２仮停止フラグ）を設け、この第２特別図柄変動実行中処理にて、上述した第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）と同様の処理を実行すれば良い。

【１４９２】

次に、図１３２を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）について説明する。図１３２はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）では、上記した第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）に対して、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄に変更した点と、抽選結果が大当たり以外である場合に実行される処理の内容を変更した点と、他方の特別図柄の変動を停止させるためのフラグを設定する処理とを省略した点で相違する。

【１４９３】

即ち、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）におけるＳ８５２の処理を削除した点と、Ｓ８５１及びＳ８５３～Ｓ８６４の処理対象を第２特別図柄に変更した点（Ｓ１５５１及びＳ１５５３～Ｓ１５１３）と、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理（Ｓ１５５８）を実行する点とでそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【１４９４】

次に、図１３３を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図１３２参照）において実行される特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の内容について説明をする。図１３３は特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）は、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）にて取得した抽選結果が大当たり以外（小当たり、または外れ）である場合に対応した特別図柄変動の停止処理を実行するものである。

【１４９５】

特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）が実行されると、まず小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６５１）、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ

をオンに設定し（Ｓ１６５２）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されたことを示すための特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ１６５３）。ここで設定された特図１仮停止コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３側で特図１仮停止コマンドを受信した場合には、第１特別図柄（特図１）が仮停止したこと（していること）を示すための仮停止態様を第３図柄表示装置８１に表示させるための表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力する。表示制御装置１１４は受信した表示用コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に特図１の仮停止態様表示を表示するための処理を実行する。このように構成することで、遊技者に対して、第１特別図柄が仮停止していることを容易に把握させることができる。

【１４９６】

図１３３に戻り説明を続ける。Ｓ１６５３の処理を終えると、次に、小当たり遊技に対応する小当たりシナリオ（小当たり用の開放動作シナリオ）を設定し（Ｓ１６５４）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオフに設定し（Ｓ１６５５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり遊技中（小当たり中）であることを示す当たり情報を記憶し（Ｓ１６５６）、第２特別図柄が小当たりを示す図柄（小当たり図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図２確定コマンドをセットし（Ｓ１６５７）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止（確定表示）する（Ｓ１６５８）。そして、残時短回数の減算などの処理を行う時短更新処理（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））を実行し、本処理を終了する。

【１４９７】

一方、Ｓ１６５１の処理で小当たりフラグ２０３ｄｇがオフに設定される場合は（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、第２特別図柄が外れを示す図柄（外れ図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図２確定コマンドをセットし（Ｓ１６５９）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止（確定表示）する（Ｓ１６６０）。そして、時短更新処理を実行し（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））、本処理を終了する。

【１４９８】

なお、時短更新処理（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））については、図１２５を参照して上述した時短更新処理（Ｓ８６３（Ｓ１６６１））のＳ２１０１とＳ２１０４の処理において参照した特図１減算フラグ２０３ｄｋを、特図２減算フラグ２０３ｄｌに変更する点で相違するのみであるため、その詳細な説明を省略する。

【１４９９】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【１５００】

また、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示して抽選遊技が実行される構成であっても、第１または第２特別図柄の一方で大当たり遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動表示が停止されるので、遊技者は、大当たり遊技に集中して遊技を行うことができる。

【１５０１】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合に、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握

することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。
【１５０２】
次に、図１３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３９）の一処理である始動入賞処理４（Ｓ１５２）を説明する。図１３４は、この始動入賞処理４（Ｓ１５２）を示すフローチャートである。始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）は、特図入球口６４、第２入球口１６４５のいずれかに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（特図入球口６４、第２入球口１６４５にそれぞれに最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにそれぞれ格納する処理である。
【１５０３】
また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）について説明する。
【１５０４】
始動入賞処理４（図１４７のＳ１５２）では、まず、球が第１始動口である特図入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１７５１）。ここでは、特図入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が特図入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｓ１７５１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ１７５２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ１７５３）。
【１５０５】
つまり、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ１７５３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ１７５４）、音声ランプ制御装置１１３に対して特図入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ１７５５）。
【１５０６】
そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１７５６）。
【１５０７】
次に、第１先読み処理を実行する（Ｓ１７５７）。この第１先読み処理（Ｓ１７５７）については、図１３５を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。
【１５０８】
また、本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第１特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限るこ

と無く、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第２特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【１５０９】

そして、Ｓ１７５７の処理を実行すると、次にＳ１７５８の処理を実行する。また、Ｓ１７５１の処理で球が特図入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ１７５１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１７５３の処理で、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ１７５８の処理へ移行する。

【１５１０】

上述した通り、本実施形態では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた第１先読み処理（Ｓ１７５７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ１７５３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に第１先読み処理（Ｓ１７５７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１５１１】

次に、Ｓ１７５８～Ｓ１７６４までの各処理については、Ｓ１７５１～Ｓ１７５７までの各処理で実行された第１始動口（特図入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口１６４５に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、Ｓ１７６３の処理では、小当たり種別カウンタＣ５の値も取得される。

【１５１２】

次に、図１３５を参照して、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１７５７）について説明する。図１３６は、この第１先読み処理（Ｓ１７５７）を示すフローチャートである。

【１５１３】

第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ１８２１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ１８２２）。

【１５１４】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【１５１５】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）とが、同時に（並行して）実行されるように構成されており、且つ

、各特別図柄の抽選結果に対応させて設定される変動時間が、特別図柄の抽選時における保留記憶数（保留図柄個数）によって可変されるように設定されるので、各特別図柄の変動（抽選）が開始するタイミングを事前に判別することが困難だからである。

【１５１６】

そして、Ｓ１８２３の処理における判別結果が大当たりである（低確率状態のみ大当たり、高確率状態のみ大当たり、低確率状態、高確率状態の何れも大当たり）と判別した場合は（Ｓ１８２３：Ｙｅｓ）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ１８２４）、本処理を終了する。

【１５１７】

一方、Ｓ１８２３の処理における判別結果が大当たりでは無い（特別図柄が高確率状態でも、低確率状態でも外れである）と判別した場合は（Ｓ１８２３：Ｎｏ）、外れを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ１８２５）、本処理を終了する。

【１５１８】

ここで、Ｓ１８２４、或いはＳ１８２５の処理で設定された第１入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ１８２１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５４参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ２４０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【１５１９】

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

【１５２０】

なお、本実施形態では、先読み処理を実行する場合に、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【１５２１】

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

【１５２２】

さらに、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【１５２３】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たに格

納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【１５２４】

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

【１５２５】

次に、図１３６を参照して、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）の一処理である第２先読み処理（Ｓ１７６４）について説明する。図１３６は、この第２先読み処理（Ｓ１７６４）を示すフローチャートである。第２先読み処理（図１３４のＳ１７６４）は、上記した第１先読み処理（図１３３のＳ１７５７）が第１始動口（特図入球口６４）に球が入球（始動入賞）したことに基づく保留データ（入賞情報）を事前に判別（先読み）して、各種判定を行う処理であるのに対して、判定を行う対象を第１始動口に始動入賞したことに基づく入賞情報から第２始動口（第２入球口１６４５）に始動入賞したことに基づく入賞情報へと変更した点でなるのみであり、その他は同一の処理が実行されるため、詳細な説明は省略する。

【１５２６】

次に、図１３７を参照して、本第４実施形態におけるＶ通過処理４（Ｓ１５３）の詳細について説明する。図１３７は、このＶ通過処理４（Ｓ１５３）の内容を示したフローチャートである。本第４実施形態におけるＶ通過処理４（Ｓ１５３）は、第１実施形態におけるＶ通過処理（図５２のＳ１５３参照）に対して、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生した場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと特図１減算フラグ２０３ｄｋとをオフに設定する処理が追加される。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【１５２７】

Ｖ通過処理４（Ｓ１５３）では、まず、上述したＳ１５０１～Ｓ１５０２の処理を実行し、Ｖ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、小当たり中であるか判別する（Ｓ１５７１）。小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１５７１：Ｙｅｓ）、上述したＳ１５０４～Ｓ１５０６の処理を実行し、Ｓ１５７２の処理に移行する。一方、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１５７１：Ｎｏ）、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６及びＳ１５７２～Ｓ１５７５の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理に移行する。

【１５２８】

Ｓ１５７２の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであるか判別する（Ｓ１５７２）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであると判別した場合には（Ｓ１５７２：Ｙｅｓ）、このＶ入賞より付与される大当たり遊技の終了後に、新たな時短状態の期間が設定されるため、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定する（Ｓ１５７３）。このように、時短遊技の最終変動で小当たりに当選し、Ｖ入賞が発生し大当たりが付与された場合には、新たな時短期間が付与される。よって、Ｖ入賞した場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定することで新たな時短期間が設定されてから、すぐに通常遊技状態に移行してしまうという不具合を防止することができる。

【１５２９】

Ｓ１５７２、或いは、Ｓ１５７３の処理を実行した後、Ｓ１５７４の処理に移行する。Ｓ１５７４の処理では、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであるか判別する（Ｓ１５７４）。即ち、今回の第２特別図柄の変動と並行して第１特別図柄の変動が実行されており

、その第１特別図柄の変動がまだ停止しておらず仮停止されている状態かを判別する。特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１５７４：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定し（Ｓ１５７５）、Ｓ１５０９の処理に移行する。一方、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであると判別した場合には（Ｓ１５７４：Ｙｅｓ）、Ｓ１５７５の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理へ移行する。

【１５３０】

本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するよう構成している。そして、小当たり当選時に第１特別図柄の抽選が実行されている場合には、第１特別図柄の変動を仮停止するよう構成している。そして、小当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開するよう構成しているが、本実施形態では、小当たり遊技中にＶ入賞し、大当たりが付与される場合がある。その大当たり遊技中も第１特別図柄の抽選を仮停止するよう構成している。そして、大当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開されるが、本実施形態では変動停止時に残時短回数が減算されてしまうため、この仮停止していた変動でも、残時短期間が減少してしまうという問題点があった。

【１５３１】

そこで、本実施形態では、小当たり中にＶ入賞が発生した場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定することで、仮停止していた変動の停止時では時短期間が減算されない。よって、遊技者には、時短の規定された期間に加えて、この仮停止していた図柄の残変動時間も時短期間として設定することができる。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短期間をより長く設定することが可能であり、より長い期間喜びを与えることができる。

【１５３２】

なお、本実施形態では、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を外れで強制停止（破棄）するよう構成している。さらに、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を仮停止するよう構成しているが、これに限るものではなく、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を破棄するよう構成してもよい。このように構成することで、Ｖ入賞により大当たり遊技が付与された後に、仮停止していた変動で大当たりに当選し、遊技者に対して過剰な特典を与えられることを防止することができる。

【１５３３】

また、一方の特別図柄で遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合には、もう一方の特別図柄で小当たりに当選することで不利な大当たり変動を破棄することができる。よって、より多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。

【１５３４】

以上、本第４実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が並行して行われる遊技機であり、小当たり当選した場合には、他方の図柄を仮停止するよう構成した。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に仮停止していた図柄が変動を再開する。また、本実施形態では、変動の開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、変動開始時に時短カウンタの値を減算する予定であることを示すフラグをオンに設定することで、その変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を更新する。

【１５３５】

よって、仮停止していた特別図柄の変動は、Ｖ入賞発生時に減算フラグをオフに設定することで、その変動が再開し、停止する際には、時短カウンタは減算されない。即ち、仮停止していた図柄が変動を再開し、停止する際には、時短期間は更新されないため、遊技者は、あらかじめ設定された時短期間に加えて、仮停止していた特別図柄の残変動期間も設定することができる。よって、遊技者にとって有利となる時短期間を最大限長く設定することができる。

【１５３６】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞により付与される大当たりの種別を１つとするよう構成

したが、これに限ることなく、複数設けるよう構成してもよい。このように構成する場合には遊技者にとって、有利となる大当たり種別と不利となる大当たり種別とを設けるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、Ｖ入賞が発生するかだけではなく、付与される大当たり種別にも関心を持ちながら遊技を実行することができる。

【１５３７】

また、本実施形態では、当選する小当たり種別を１つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数の小当たり種別を設けても良い。さらに、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選するよう構成してもよい。このように、複数の小当たり種別を設けることで、遊技者は、よりＶ入賞を発生させやすい小当たりを期待しながら遊技を実行することができる。

【１５３８】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が並行して行われるよう構成したが、これに限ることなく、入球口に入球した順に対応する特別図柄の変動が実行される（所謂、入賞順変動）よう構成しても良い。なお、このように構成した場合、第１特別図柄と第２特別図柄とで、当選する大当たり種別の有利度合いを異なるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、より有利となる特図の抽選が実行されている際に、大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行することができるので、緊張感のある遊技を提供することができる。

【１５３９】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において、小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止するよう構成したが、小当たり種別を複数設けることにより、第１特別図柄の変動を破棄する（外れで強制停止する）小当たりと、仮停止する小当たりとを分けて設定されるようにしてもよい。このように構成した場合には、他方の特別図柄の変動が、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、それを破棄することを遊技者に促すような演出を実行するようにするとよい。このように構成することで、多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。

【１５４０】

本実施形態では、設定される遊技状態を２種類（通常状態、時短状態）としたが、３種類（通常状態、時短状態、確変状態）としてもよいし、４種類（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）としてもよい。また、２種類以下としてもよい。

【１５４１】

さらに、本実施形態では、遊技状態に関わらず、遊技盤１３の左側領域を遊技球が流下するよう狙って遊技を実行するよう構成したが、これに限ることはなく、遊技盤１３の右側領域を狙う遊技方法を実行させても良い。そして、その遊技方法の切替を遊技状態に基づいて設定するよう構成しても良い。さらに、このように構成した場合には、遊技者に現在の遊技方法を示すための案内表示態様を実行するとよい。遊技者は、この案内表示態様によって、遊技方法だけでなく現在の遊技状態も把握することができる。

【１５４２】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、時短状態の更新タイミング、即ち、時短回数を減算するタイミングと、時短状態の終了条件が成立しているかを判別するタイミングと、を異ならせるように構成として、時短状態を更新させた後に、時短状態の終了条件の成立を判別する構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の終了条件が成立しているかを先に判別し、終了条件が成立していない場合に、時短状態の更新処理を実行するように構成しても良い。また、特図抽選を実行した後に時短回数を減算する処理を行っているが、時短回数を減算した後に特図抽選を実行するように構成しても良い。

【１５４３】

また、本第４実施形態では、時短状態における特別図柄最終変動（時短終了条件が成立している状態で実行されている特別図柄変動）にて小当たり当選した場合であっても、特別図柄変動が停止表示したタイミングで時短状態を終了させるように構成しているが、こ

れに限ること無く、例えば、特別図柄最終変動にて小当たり当選した場合には、その小当たり遊技が終了するまで時短状態が終了しないように構成しても良い。即ち、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、切替条件（特別図柄抽選の結果が小当たり当選）が成立している場合には、時短終了条件の成立を判別するタイミングを切り替える（小当たり遊技終了時に遅延させる）ように構成すると良い。これにより、時短状態中における特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることができるため、遊技者に対して、最後まで期待感を持たせて遊技を行わせることができる。

【１５４４】

なお、上述した切替条件として上述した内容（小当たり当選）以外を用いても良く、例えば、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、普通図柄変動が実行していることや、普図当たり遊技が実行されていることを切替条件として設定しても良いし、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、保留記憶されている特別図柄保留や普通図柄保留に含まれる入賞情報に特定の情報（当たり情報）が含まれていることを切替条件として設定しても良い。このように複数の切替条件を設けることにより、遊技者に対して、時短状態が終了するタイミングを分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５４５】

＜普電入賞装置６４０の組合せ変形例＞

次に、図１３８を参照して、変形例について説明をする。上述した第１実施形態では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞した場合に役物当たり遊技を実行するように構成して。また、上述した第２実施形態では、第１実施形態のパチンコ機１０において生じ得る問題点、即ち、時短状態中における遊技の単調化により遊技意欲が低下してしまうという問題点を解決するために、普電入賞装置６４０内に複数の特電作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）を設け、球が入賞した特電作動口に応じて、Ｖ大当たり遊技が実行され易い役物当たり遊技と、Ｖ大当たり遊技が実行され難い役物当たり遊技を実行可能に構成していた。

【１５４６】

さらに、上述した第１実施形態、或いは第２実施形態では、役物当たり遊技の実行を契機に実行中の特別図柄変動を中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理を中断）させることで、時短状態の期間が長くするように構成していたため、時短状態中には役物当たり遊技を数多く実行したほうが遊技者に有利となり、時短状態中の遊技が単調になってしまうという問題があった。これに対して、上述した第３実施形態では、特電作動口６４３へと球が入賞したことに基づいてＶ大当たり種別を選択するように構成し、選択されたＶ大当たり種別に応じて役物当たり遊技実行時に実行中の特別図柄変動を中断させるパターンと、破棄するパターンと、破棄した上で時短状態も終了させるパターンと、の何れかが実行されるように構成し、時短状態中において役物当たり遊技を実行させるか否かを遊技者に選択させる新たな遊技性を提供することで、時短状態中の遊技が単調になることを抑制するものであった。

【１５４７】

加えて、上述した第１実施形態から第３実施形態では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に役物当たり遊技を実行する構成であるのに対し、第４実施形態では、普電入賞装置６４０内に第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口１６４５を設け、上述した第１実施形態から第３実施形態と同様の遊技性を、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを、並行して実行させる、所謂同時変動タイプの仕様で実現するように構成していた。

【１５４８】

これに対して、本変形例では、図１３８に示した通り、上述した第２実施形態のパチンコ機１０が有する普電入賞装置６４０の構成（図８８参照）をベースに、第２特電作動口

１６４３に替えて、第２入球口１６４５を設け、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３、或いは、第２入球口１６４５に入球し得るように構成している点で他の実施形態と相違している。

【１５４９】

そして、第２入球口１６４５に球が入球したことに基づいて実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技と、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技と、でＶ入賞装置６５が同一内容で開放動作されるように構成している。

【１５５０】

このように構成することで、小当たり遊技によってＶ入賞装置６５が開放動作される場合は、第２特別図柄抽選が実行されているため、上述した第４実施形態と同様に時短状態の終了条件である累積時短終了条件の成立要素が更新されるのに対し、役物当たり遊技にＶ入賞装置６５が開放動作される場合は、時短終了条件に関わる要素が更新されることが無い。よって、Ｖ入賞装置６５が開放動作された回数と、時短終了条件の成立要素が更新される回数と、が一致しなくなるため、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの期間を把握させ難くすることができる。

【１５５１】

なお、本変形例では、時短状態の終了条件として、上述した第４実施形態と同一の終了条件を設定する例を示しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技が実行された回数が特定回数（例えば、５０回）に到達した場合にも時短終了条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、第２特別図柄の抽選に基づいて時短終了条件が成立するのが先か、役物当たり遊技が実行されることに基づいて時短終了条件が成立するのが先かを、遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【１５５２】

また、この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出として、第２特別図柄の抽選に基づいて成立する時短終了条件と、役物当たり遊技が実行されることに基づいて成立する時短終了条件とのうち、何れの時短終了条件が成立し易い状況であるかを遊技者に示唆するための示唆演出（例えば、各時短終了条件が成立するまでの回数を示唆する演出）を実行するように構成すると良い。このように構成することで、いずれかの時短終了条件が成立するまでの期間を遊技者に把握させることができるため、普電入賞装置６４０に入賞した球の流下先について一喜一憂させることができる。

【１５５３】

図１３８に示した通り、本変形例では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３と、第２入球口１６４５を設けているが、これに限ること無く、第２特電作動口１６４３も設け、普電入賞装置６４０に入賞した球が上述した３つのうち、何れかに入賞するように構成しても良い。

【１５５４】

さらに、本変形例の構成を用いた場合において、第２入球口１６４５に球が入球したことに基づいて小当たり遊技が実行される場合と、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて役物当たり遊技が実行される場合と、で実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせても良く、例えば、小当たり遊技が実行された場合は、役物当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を破棄し易くし、役物当たり遊技が実行された場合は、小当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を中断させ易くするように構成すると良い。

【１５５５】

なお、本変形例では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されている状態で、特電作動口６４３へと球が入賞する場合がある。この場合には、第１特別図柄変動も、第２特別図柄変動も中断させるように構成している。そして、役物当たり遊技が終了した後には、中断されている第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを、再開させるように構成している。そして、再開後の第２特別図柄変動が小当たり当選している場合には、そ

の小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行される場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断、或いは、破棄するように構成している。

【１５５６】

このように、第１特別図柄変動（抽選）、第２特別図柄変動（抽選）、特電作動口６４３への球入賞と、３種類の遊技を同時に実行可能に構成した本変形例では、時短状態中において、第２特別図柄変動よりも長い変動時間が選択され易い第１特別図柄変動を、複数の契機で中断させることが可能となる。よって、時短状態中において第１特別図柄変動が中断されるタイミングや中断される期間について遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【１５５７】

また、本変形例では、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３、或いは、第２入球口１６４５に入賞し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が第２入球口１６４５、或いは特電作動口６４３を狙って遊技が行えるように遊技盤１３の構成を変更しても良く、具体的には、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、遊技盤１３の右側領域（図２参照）に第２入球口１６４５を設けるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択する楽しみを提供することができる。

【１５５８】

＜第５実施形態＞

次に、図１３９から図１４３を参照して、第５実施形態について説明をする。本第５実施形態は、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行された制御処理内容を音声ランプ制御装置１１３側へと出力するための各種コマンドの設定方法を異ならせた点、及び、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドを受信した場合に実行する制御処理の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１５５９】

上述した第１実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中における特別図柄変動に応じた演出（Ｖラッシュ）の演出態様を、時短状態の残期間（時短状態中に実行される特別図柄変動の残期間）に応じて可変設定するために、時短状態が設定された時点で主制御装置１１０から出力される情報（状態コマンド）に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で時短状態が終了するまでの期間、即ち、時短状態の終了条件として設定される時短回数（特別図柄の変動回数）を記憶し、特別図柄の変動開始を示す情報（変動パターンコマンド）を受信した場合に、時短回数を更新する処理を実行することにより、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

【１５６０】

このように構成することで、時短回数を更新するタイミング（特別図柄変動開始時）と、時短条件が成立したかを判別するタイミング（特別図柄変動停止時）とを、異ならせた第１実施形態において、主制御装置１１０側で専用のコマンドを設定すること無く、即ち、遊技状態を変更した場合に設定する状態コマンドや、特別図柄の変動を開始する場合に設定する変動パターンコマンドといった特別図柄抽選を用いた遊技の内容を示すコマンドのみを用いて、時短状態の残期間を音声ランプ制御装置１１３側で把握することができ、時短状態中における期間の経過に応じた演出を設定することができるものであった。

【１５６１】

しかしながら、上述した第１実施形態で用いた制御内容では時短状態における遊技状態の更新状況を、バックアップ機能を有していない音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にて管理（一時的に記憶）しているため、例えば、時短状態が設定されている期間中にパチンコ機１０に供給されている電源が遮断され（停電が発生し）、その後、電源の供給が再開された場合には、音声ランプ制御装置１１３側のＲＡＭ２２３に一時的に記憶され

ていた各種情報がクリア（初期化）されてしまい、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態における遊技状態の更新状況を判別することができないという問題があった。

【１５６２】

これに対して、本第５実施形態では主制御装置１１０にて特別図柄変動を開始する処理（変動パターンコマンドを設定する処理）を実行する際に時短回数の更新結果を示すコマンド（時短回数コマンド）を設定可能に構成し、実行中の特別図柄変動を停止する処理（確定コマンドを設定する処理）を実行する際に時短状態の終了判別結果を示すためのコマンド（時短継続コマンド）を設定するように構成している。

【１５６３】

そして、変動パターンコマンドと時短回数コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成し、確定コマンドと時短継続コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成している。さらに、音声ランプ制御装置１１３側で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能にし、さらに、確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能に構成している。

【１５６４】

このように構成することで、主制御装置１１０にて設定され、音声ランプ制御装置１１３で受信した各コマンドの組合せによって時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となり、特別図柄の変動表示中において停電が発生した場合であっても、主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となる。

【１５６５】

また、同一タイミングで受信したコマンドの組合せによって、時短状態の状況を判別するように構成しているため、主制御装置１１０側にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置１１０にて設定するコマンドの種類を削減することができ、主制御装置１１０における制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【１５６６】

＜第５実施形態における主制御装置の制御処理内容について＞

次に、図１３９から図１４１を参照して本第５実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）に替えて特別図柄開始処理５（図１３９のＳ２３５参照）を、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）に替えて特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）を、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に替えて普通図柄変動処理５（図１４１のＳ１３６参照）を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１５６７】

上述した第１実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合において、特別図柄の変動を開始する場合に時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）を更新（減算）するための処理（図１３９のＳ２０５参照）を実行し、特別図柄の変動を停止する場合に時短状態を終了させる条件が成立しているかを判別するための処理（図４５のＳ２０８参照）を実行するように構成していた。

【１５６８】

さらに、上述した第１実施形態では、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の状況を管理するために、主制御装置１１０から出力される状態コマンド（図５６のＳ１９１６の処理で設定される状態コマンド）と、変動パターンコマンド（図４３のＳ５０６にて設定される特図変動パターンコマンド）と、に基づいて、時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

【１５６９】
　これに対して、本第５実施形態では、特別図柄の変動開始時、或いは、特別図柄の変動停止時において、特別図柄変動の開始、停止を示すコマンドに加え、時短状態の状況（残時短回数等）を示すための各種コマンドを設定するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で記憶している時短状態の状況を管理するための情報が消去された場合（停電等により音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている情報が消去された場合）であっても、主制御装置１１０側から出力される各種コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の状況（残時短回数）を把握することが可能となるように構成している。
【１５７０】
　まず、図１３９を参照して、特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の内容について説明をする。図１３９は、特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）では、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）に対して、特別図柄変動の開始時における時短状態を更新するための処理が相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１５７１】
　上述した通り、上述した第１実施形態では、主制御装置１１０にて実行される時短状態を更新するための処理の処理内容（更新結果）を示すための情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する必要が無いため、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かを一時的に記憶する（今回実行された特別図柄変動が停止表示されるまで記憶する）ための処理（時短カウンタ２０３ｈの値の更新処理、及び時短終了フラグ２０３ｊの設定処理）を実行するものであった。
【１５７２】
　これに対して、本第５実施形態では、特別図柄の時短回数（残時短回数）を示すためのコマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。
【１５７３】
　特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の処理内容を、図１３９を参照して具体的に説明をすると、まず、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）と同一のＳ３０１からＳ３０８の処理を実行する。そして、Ｓ３０８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、現在が時短状態中であると判別した場合は（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し（Ｓ３７１）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ３７２）。
【１５７４】
　Ｓ３７２の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、残時短回数を示す時短回数コマンドを設定し（Ｓ３７３）、本処理を終了する。Ｓ３７３の処理で設定された時短回数コマンドは、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）にて設定される特図変動パターンコマンド（図４３のＳ５０６参照）と同一のタイミングで、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【１５７５】
　詳細な説明は後述するが、本第５実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドも受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて、今回の特別図柄変動に対応する時短回数（残時短回数）を判別するように構成している。
【１５７６】
　また、本第５実施形態では、図１３９のＳ３７２の処理において、更新後（減算後）の時短カウンタ２０３ｈの値が１以上であると判別した場合に（Ｓ３７２：Ｎｏ）のみ、時短回数コマンドを設定するように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３の制御処

理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドを受信していない場合は、時短状態における特別図柄の最終変動であると判別することができる。

【１５７７】

図１３９に戻り、説明を続ける。Ｓ３７２の処理において、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合（Ｓ３７２：Ｙｅｓ）、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合には、上述した第１実施形態と同様に時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１１）、本処理を終了する。

【１５７８】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい（１以上である）場合に加え、時短カウンタ２０３ｈの値が０であっても、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている間は、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。よって、図１３９に示した通り、特別図柄の変動開始タイミングにおいて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、必ず時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理が実行されるため制御処理の共通化を図ることができる。

【１５７９】

また、上述した通り、本第５実施形態では、減算後（更新後）の時短カウンタ２０３ｈ値が０よりも大きい（１以上）の場合に時短回数コマンドを設定し、減算後（更新後）の時短カウンタ２０３ｈ値が０である場合には時短回数コマンドを設定しないように構成している。加えて、特別図柄の変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を設定する処理（図４３のＳ５０６参照）と同一の処理内（特別図柄変動開始処理）にて時短回数コマンドが設定されるように構成し、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１）において、同一タイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。

【１５８０】

このように構成することにより、音声ランプ制御装置１１３側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信したか否かの判別を実行することで、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かの判別を行うことができる。また、併せて時短回数コマンドを受信した場合には、今回特別図柄変動が実行されることにより更新される時短状態の残期間（残時短回数）の判別を行うことができる。

【１５８１】

また、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になる場合、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合は、時短回数コマンドを設定しないように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しなかった場合には、時短状態の最終変動であると判別し、時短状態の最終変動に対応する演出態様を設定することになる。このように、時短状態における特別図柄の最終変動（時短最終変動）が実行される場合に時短回数コマンドとして残時短回数０回を示す時短回数コマンドを設定するのでは無く、時短回数コマンドを設定しないように構成することで、主制御装置１１０にて設定された時短回数コマンドを受信することができなかった場合、例えば、ノイズ等により正常にコマンドを受信できなかった場合には、時短最終変動時の演出が実行されることになる。

【１５８２】

よって、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力されたコマンドを正常に受信できなかった場合における専用の演出データを用いること無く、且つ、実際に設定されている残時短回数よりも少ない残時短回数０回に対応した演出を実行することができるため、パチンコ機１０の処理負荷を軽減しながら遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

【１５８３】
なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中有に実行される特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、４回）に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に加え、特別図柄の抽選結果に基づいて成立する終了条件（特別図柄の抽選で特定の抽選結果（例えば、小当たり）に所定回数（例えば、２回）当選した場合に成立する終了条件）を設けても良い。
【１５８４】
このように、時短状態を終了させるための終了条件を複数有するパチンコ機１０では、複数の終了条件のうち、何れの終了条件が成立するのかが遊技者の遊技内容に応じて可変するため、各終了条件に対して終了条件が成立するまでの更新状況を判別する必要がある。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態の最終変動が実行される場合において、時短回数コマンドを設定することが無い。よって、複数成立し得る時短終了条件のうち、何れの時短終了条件が成立したとしても、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であることを音声ランプ制御装置１１３側で容易に判別することができる。
【１５８５】
次に、図１４０を参照して、特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）の内容について説明をする。図１４０は、本第５実施形態における特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）は、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）に対して、特別図柄変動の停止時における時短状態の更新内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１５８６】
特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）が実行されると、まず、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０１，Ｓ８０２の処理を実行し、Ｓ８０２の処理において時短終了フラグ２０３ｊがオンでは無いと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか（１以上か）を判別し（Ｓ８７１）、０よりも大きい、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ８７１：Ｙｅｓ）、時短状態が継続することを示す時短継続コマンドを設定し（Ｓ８７２）、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０９，Ｓ８１０の処理を実行し、本処理を終了する。
【１５８７】
一方、Ｓ８７１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ８７１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態である場合は、Ｓ８７２の処理をスキップしてＳ８０９の処理へ移行する。また、Ｓ８０２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていると判別した場合、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０４，Ｓ８０５の処理を実行し、次いで、Ｓ８０９，Ｓ８１０の処理を実行し本処理を終了する。
【１５８８】
なお、Ｓ８０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、Ｓ８０６～Ｓ８１０の処理を実行し、本処理を終了する。
【１５８９】
以上、説明をした通り、本第５実施形態では、特別図柄変動を停止表示（確定表示）させるための特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）にて、特図確定コマンドを設定すると共に、時短継続コマンドを設定するように構成している。そして、特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）にて設定された特図確定コマンド、及び、時

短継続コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて同一のタイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３は、時短状態が設定されている状態で特図確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信したかを判別し、その判別結果に基づいて、今回停止表示される特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）であるかを把握し演出態様を設定することになる。

【１５９０】

具体的には、時短状態が設定されている状態において、音声ランプ制御装置１１３が特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一タイミングで受信した場合には、時短状態が継続することを示すための演出態様が設定され、特図確定コマンドのみを受信した場合には、時短状態が終了することを示すための演出態様が設定される。このように、同一タイミングで主制御装置１１０から出力される複数のコマンドの組合せによって、現在の時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握可能に構成することにより、主制御装置１１０にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置１１０にて設定されるコマンドの種類を削減することができる。

【１５９１】

なお、本実施形態では、特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を設定するように構成しているが、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて同一のタイミングで各コマンドが出力されるものであれば良く、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて外部出力処理（Ｓ１８０１）が実行される４ミリ秒の間隔内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、をそれぞれ設定可能に構成すれば良い。

【１５９２】

また、本実施形態では、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）を実行する場合に、前回の外部出力処理が実行されてからの間（４ミリ秒間）に設定された各種コマンドを、一度に音声ランプ制御装置１１３へと出力するように（シリアルデータとして出力するように）構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図確定コマンドが設定された場合は、外部出力処理（Ｓ１８０１参照）が所定回数（例えば３回）実行されるまで特図確定コマンドの出力を待機させるように構成しても良い。このように構成することで、特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一処理内で設定させ無くても同一タイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力させることが可能となる。

【１５９３】

次に、図１４１を参照して、普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）の内容について説明をする。図１４１は、普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）の内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）は、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に対して、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であるかを判別するための処理を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５９４】

本第５実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）と、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態とが、普通図柄の高確率状態を示す情報として管理されるように構成しており、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）のみを普通図柄の高確率状態を示す情報として管理される第１実施形態と相違している。

【１５９５】

つまり、時短カウンタ２０３ｈの値が１である場合には時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理がスキップされる第１実施形態とは異なり、本第５実施形態では、特別図柄変動開始処理５（図１３９のＳ２３５）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０になるまで減算されるように構成することで、時短カウンタ２０３ｈの更新処理の簡素化を図り、

時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算された場合であっても、その特別図柄変動が停止表示されるまでの期間、普通図柄の高確率状態を継続させるために時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成している点で相違している。

【１５９６】

よって、普通図柄変動処理５（図１４１のＳ１３６）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０１～Ｓ１１０８の処理を実行し、Ｓ１１０８の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている、即ち、特別図柄の時短最終変動中であるかを判別し（Ｓ１１７１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７１：Ｙｅｓ）、普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０９の処理を実行し、その後Ｓ１１１１～Ｓ１１１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９７】

また、Ｓ１１７１の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１１７１：Ｎｏ）、現在が普通図柄の低確率状態（通常状態）であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１０～Ｓ１１１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９８】

一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１５～Ｓ１１１８の処理を実行し、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい（１以上）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、時短用普図当たりシナリオ動作を設定し（Ｓ１１２０）、電動役物の開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。

【１５９９】

Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、次に、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７２：Ｙｅｓ）、現在が普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１２０，Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１１７２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１１７２：Ｎｏ）、現在が普通図柄の低確率状態であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１９，Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６００】

つまり、本第５実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、普通図柄の抽選結果を停止表示させるための期間（動的表示期間）の長さ（動的表示期間の長さ）、或いは、普通図柄の抽選（普図抽選）で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の内容（電動役物６４０ａの開放パターン）を、普通図柄の確率状態に応じて異ならせて設定するように構成しており、普通図柄の確率状態を判別するために、時短カウンタ２０３ｈの値に加え、時短終了フラグ２０３ｊの設定状況を参照するように構成している。このように構成することで、普通図柄の確率状態を適切に判別することができる。

【１６０１】

＜第５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４２、及び図１４３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本第５実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）に替えて特図変動開始処理

５（図１４２のＳ４２５４参照）を、停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に替えて停止関連処理５（図１４３のＳ４２６５参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。

【１６０２】

本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０から出力されるコマンドの種類が追加されており、主制御装置１１０から出力される各種コマンドに基づいて、時短状態中の状況（残時短回数）を音声ランプ制御装置１１３側で判別可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に停電等によりパチンコ機１０への電源供給が遮断されてしまい、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３にて一時的に記憶していたデータが消去された場合であっても、電源の供給が復帰した後に、実際の時短状態の状況（残時短回数）に応じた適切な演出態様を設定することができる。

【１６０３】

まず、図１４２を参照して、特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）の内容について説明をする。図１４２は、特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）の内容を示したフローチャートである。この特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）は、コマンド判別処理（図６１のＳ４１１２参照）にて特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理であって、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）に対して、時短状態中における処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１６０４】

特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）が実行されると、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ４３０４の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合、即ち、時短状態が設定されている状態で特図変動パターンコマンドを受信した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドの中に、時短回数コマンドが含まれているかを判別する（Ｓ４３５１）。

【１６０５】

本実施形態では、主制御装置１１０のメイン処理（図６０参照）にて実行される外部出力処理（図６０のＳ１８０１参照）にて、複数のコマンドを格納可能なシリアルデータを用いて音声ランプ制御装置１１３へとコマンドを出力するように構成している。よって、主制御装置１１０にて実行される特別図柄変動開始処理５（図１３９のＳ２３５参照）にて、特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドと、が同一処理内で設定された場合には、同一のシリアルデータ内に少なくとも特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドとが格納され音声ランプ制御装置１１３へと出力されることになる。

【１６０６】

Ｓ４３５１の処理において、今回受信したコマンドに時短回数コマンドがあるか、即ち、特図変動パターンコマンドが格納されていたシリアルデータ内に、時短回数コマンドも含まれていたかを判別し（Ｓ４３５１）、時短回数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４３５１：Ｙｅｓ）、時短状態が設定されている状態であって、今回受信した特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）では無い場合であるため、時短状態中であることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０６）、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）と同一のＳ４３０６～Ｓ４３０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６０７】

一方、Ｓ４３５１の処理にて、受信したコマンドに時短回数コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ４３５１：Ｎｏ）、今回の特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短最終変動であるため、時短最終変動を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３５２）、上述したＳ４３０７の処理へ移行した後に、Ｓ４３０８の処理を実行し本処理を終了する。

【１６０８】
このように構成することで、時短状態中において特図変動パターンコマンドを受信した場合において、受信した特図変動パターンコマンドと同時に受信したコマンドの種別を判別することにより、時短状態の状況（残時短回数）を音声ランプ制御装置１１３側で容易に判別することが可能となる。
【１６０９】
次に、図１４３を参照して、停止関連処理５（Ｓ４２６５）の内容について説明をする。図１４３は、停止関連処理５（Ｓ４２６５）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理５（Ｓ４２６５）では、上述した第１実施形態の停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に対して、特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１６１０】
停止関連処理５（Ｓ４２６５）が実行されると、まず、特図確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）と同一のＳ４６０２～Ｓ４６１１の処理を実行し本処理を終了する。
【１６１１】
一方、Ｓ４６０１の処理において、特図確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、次に、時短継続コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３１）、時短継続コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６３１：Ｙｅｓ）、時短継続を示す変動停止用の表示コマンドを設定し（Ｓ４６３２）、Ｓ４６０２の処理へ移行する。
【１６１２】
Ｓ４６３１の処理において、時短継続コマンドを受信していないと判別した場合は、次いで、時短終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３３）、時短終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６３３：ｙｅｓ）、時短状態の終了を示す変動停止用の表示用コマンドを設定する。
【１６１３】
このように、特図確定コマンドを受信した場合において、時短継続コマンド、或いは、時短終了コマンドを同時に受信可能に構成しているため、停止関連処理５（図１４３のＳ４２６５参照）を実行することにより、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（演出態様）を、時短継続コマンドを受信した場合、時短終了コマンドを受信した場合、何れのコマンドも受信しなかった場合とで、可変させて設定することができる。よって、特図確定コマンドを受信した場合に実行する変動停止用の表示態様を設定するための処理と、時短状態の状況（残時短回数）を示すための表示態様を設定するための処理と、を同一の処理内で実行することができ、制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【１６１４】
＜第６実施形態＞
次に、図１４４から図１５５を参照して、第６実施形態について説明をする。上述した第１実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技を契機に役物当たり遊技を狙い（普図当たり遊技で開放される普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３への球の入賞を狙い）、その役物当たり遊技中（Ｖ入賞装置６５が開放される期間内）に、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５へと球を入賞させることで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることを目指す遊技（特電遊技）を遊技者に実行させるように構成していた。
【１６１５】
そして、特電遊技が実行される時短状態は、特別図柄抽選が所定回数（４回または１５回）実行されるまで（所定回数目の特別図柄変動が停止表示するまで）、或いは、所定回数に到達するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選するまで（抽選結果が大当たりであることを示すための特別図柄が停止表示するまで）継続するように構成しており、時短状

態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中に実行させる普通図柄抽選の回数を増加させることができるものであった。

【１６１６】

さらに、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞したことを契機に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、役物当たり遊技の終了後や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。

【１６１７】

このように構成されたパチンコ機１０では、特電遊技の実行期間（時短期間）の長さが、特別図柄変動の変動時間と、役物当たり遊技による中断期間によって可変することになるため、特電遊技中の遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、役物当たり遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１６１８】

しかしながら、特電遊技中において、例えば、普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）は、役物当たり遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、電動役物６４０ａへと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間よりも遊技者に不利な不利期間となる。

【１６１９】

また、特別図柄変動が中断される役物当たり遊技は、Ｖ入賞装置６５への球の入賞数が所定個数（３個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（１．６秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。

【１６２０】

つまり、上述した第１実施形態では、特電遊技中において普通図柄の変動状況や、普図当たり遊技の遊技状況を鑑み、実行中の役物当たり遊技に対して何れの終了条件を成立させるかを選択させる遊技性を有するものであった。このように構成することにより、遊技者の技量によって、上述した特電遊技中における不利期間（普通図柄の変動期間、普図当たり遊技の電動役物６４０ａ閉鎖期間）と、役物当たり遊技の実行期間とが重複する期間の長さを可変することができ、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１６２１】

しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０によれば、終了条件が複数設定されているため、例えば、入賞終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、Ｖ入賞装置６５へと球が思うように入賞せず時間終了条件が成立してしまったり、時間終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、事前に発射されていた球がＶ入賞装置６５へと入賞してしまい入賞終了条件が成立してしまったりする事態が発生し、遊技者が所望する終了条件を成立させることができないという問題があった。

【１６２２】

これに対して、本第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が

成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、Ｖ入賞装置６５への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。

【１６２３】

なお、本第６実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中のＶ入賞装置６５への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常の時間終了条件として設定される経過時間（例えば、１．６秒）よりも長い時間（例えば、１０秒）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、３個）よりも多い入賞数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６２４】

まず、図１４４を参照して、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の構成のうち、特徴的な構成について説明をする。図１４４は、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の正面図である。本第６実施形態のパチンコ機１０では、上述した第１実施形態のパチンコ機１０（図２参照）に対して、遊技者が操作可能な操作手段（切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を新たに設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６２５】

図１４４に示した通り、本第６実施形態のパチンコ機１０では、貸球操作部４０に設けられた返却ボタン４３の右側（図１４４の正面視で右側）に、切替ボタン２２ｚａが設けられており、上皿１７の右側（図１４４の正面視で右側）に、第１選択ボタン２２ｚｂと、第２選択ボタン２２ｚｃとが設けられている。切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ（以下、終了条件切替ボタン群２２ｚとも称す）は、遊技者が押下操作した場合に、図示しない検知スイッチが押下を検知し、検知結果を主制御装置１１０の入出力ポート２０５（図２１参照）へと出力するように構成している。

【１６２６】

具体的には、切替ボタン２２ｚａを押下操作した場合には、切替ボタン用検知スイッチ（図示せず）が切替ボタン２２ｚａの押下を検知し、第１選択ボタン２２ｚｂを押下操作した場合には、第１選択ボタン用検知スイッチ（図示せず）が第１選択ボタン２２ｚｂの押下を検知し、第２選択ボタン２２ｚｃを押下操作した場合には、第２選択ボタン用検知スイッチ（図示せず）が第２選択ボタン２２ｚｃの押下を検知するように構成し、各々の検知スイッチが検知結果をそれぞれ主制御装置１１０へと出力するように構成している。

【１６２７】

つまり、切替ボタン用検知スイッチ、第１選択ボタン用検知スイッチ、第２選択ボタン用検知スイッチは、図２１を参照して上述した各種スイッチ２０８に含まれるものである。

【１６２８】

また、本第６実施形態では、上述した終了条件切替ボタン群２２ｚを、枠ボタン２２と約１０センチ離間させて設けている。このように構成することにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせるために、枠ボタン２２を用いた操作演出を実行し、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる際に遊技者が誤って終了条件切替ボタン群２２ｚを操作してしまうことを抑制することができる。

【１６２９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、パチンコ機１０に、演出用の操作手段（枠ボ

タン２２）と、遊技性能に影響を与えることとなる操作手段（終了条件切替ボタン群２２ｚ）と、を設けており、演出面においても遊技性能面においても遊技者が任意に内容を選択可能に構成している。よって、遊技者に対して意欲的に遊技への参加を促すことができる。

【１６３０】

＜第６実施形態における演出内容について＞

次に、図１４５及び図１４６を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、終了条件切替ボタン群を遊技者に操作させるための選択演出と、終了条件切替ボタン群に対する遊技者の操作結果を示すための切替演出と、を実行可能に構成している。

【１６３１】

まず、図１４５（ａ）を参照して、大当たり遊技におけるエンディング画面の表示内容について説明をする。図１４５（ａ）は、本第６実施形態における大当たりエンディング画面にて表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１４５（ａ）に示した表示画面は、上述した第１実施形態における大当たりエンディング画面（図１２（ａ）参照）に対して、遊技者に切替ボタン２２ｚａへの操作を促すための表示態様を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６３２】

図１４５（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓには、「大当たり終了後Ｖラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すＶラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様８０１が「４０秒」の「Ｖラッシュ期間４０秒ゲット」というコメントが表示される。なお、図１４５（ａ）の表示画面が表示される際に特別図柄の保留記憶状況（図１４５（ｃ）参照）は、上述した第１実施形態の図１２（ａ）の表示画面が表示される際の特別図柄の保留記憶状況（図１２（ｃ）参照）と、同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１６３３】

加えて、主表示領域Ｄｍの左下側（図１４５の正面視で左下側）には表示領域ＨＲ２０が形成され、切替ボタン２２ｚａを操作することを促すための表示態様として「ボタンＰＵＳＨで終了条件選択」のコメントと、切替ボタン２２ｚａを模したアイコンが表示される。

【１６３４】

本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。

【１６３５】

このように構成することで、Ｖラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置６５０に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１６３６】

加えて、図１４５（ａ）に示した通り、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。

【１６３７】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。

【１６３８】

また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。

【１６３９】

一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６４０】

図１４５（ａ）に示した画面が表示されている状態で、遊技者が切替ボタン２２ｚａを押下すると、図１４５（ｂ）に示した表示画面が表示される。次に、図１４５（ｂ）を参照して、役物当たり遊技の終了条件を遊技者に選択させるための選択画面の表示内容について説明をする。図１４５（ｂ）は、終了条件選択画面として表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【１６４１】

上述した通り、本実施形態では切替ボタン２２ｚａを押下したことを切替ボタン用検知スイッチ（図示せず）が検知した場合に、その検知結果が主制御装置１１０へと出力される。主制御装置１１０では切替ボタン２２ｚａが押下されたことを示すコマンド（切替中コマンド）を設定し、その設定したコマンド（切替中コマンド）がメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３では切替中コマンドを受信したことに基づいて、図１４５（ｂ）に示した表示画面の表示態様を設定する。

【１６４２】

役物当たり遊技の終了条件を選択するための終了条件選択画面の表示内容について、図１４５（ｂ）を参照して具体的に説明をすると、主表示領域Ｄｍの上部には「役物当たりの終了条件を選んでね」のコメントが表示される。遊技者は、このコメントを視認するこ

とで、現在表示されている画面が役物当たり遊技の終了条件を選択するための画面であることを容易に把握することができる。

【１６４３】

主表示領域Ｄｍには、遊技者が選択可能な複数の終了条件に対応させた表示領域（ＨＲ２１，ＨＲ２２）が区画形成されており、複数の終了条件（入賞終了条件、時間終了条件）の内容（終了条件を成立させるための内容）が表示されている。具体的には、表示領域ＨＲ２１が役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が対応付けて表示され、表示領域ＨＲ２２が役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が対応付けて表示されている。

【１６４４】

表示領域ＨＲ２１には、入賞終了条件を成立させるための要件として「Ｖアタッカーに球が３個入ると終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「入賞終了」が表示領域ＨＲ２１ａに表示される。また、入賞終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様８７１として、第１選択ボタン２２ｚｂを模したアイコン（数字の１が付された丸印）が表示されている。

【１６４５】

一方、表示領域ＨＲ２２には、時間終了条件を成立させるための要件として「役物当たり開始から１．６秒経過で終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「時間終了」が表示領域ＨＲ２２ａに表示される。また、時間終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様８７２として、第２選択ボタン２２ｚｃを模したアイコン（数字の２が付された丸印）が表示されている。

【１６４６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には、表示領域ＨＲ２３が形成されており、役物当たり遊技の終了条件として現在設定されている終了条件の種別を示すための「時間」の文字が表示されている。つまり、図１４５（ｂ）では、役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が設定されている状態を示している。なお、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されている場合には、表示領域ＨＲ２３に「入賞」の文字が設定される。また、副表示領域Ｄｓには、役物当たり遊技の終了条件を選択するために遊技者が実行すべき操作を案内するための案内表示態様として「ボタンで選択してね」のコメントと、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作（押下）させることを示すアイコンが表示される。

【１６４７】

このような選択画面を表示することにより、遊技者に対して、役物当たり遊技の終了条件の内容を把握しながら、容易に選択することが可能となる。なお、図１４５（ｂ）に示した表示画面では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な選択画面が表示されている場合に、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の期間（時短期間）の長さを示唆する情報（例えば、図１４５（ａ）にて示した残時短期間態様８０１）が表示されないように構成しているが、これに限ること無く、選択画面が表示されている状態で残時短期間態様８０１が表示されるように構成しても良い。これにより、直後に設定される時短状態の期間の長さを参照しながら役物当たり遊技の終了条件を選択し易くすることができる。

【１６４８】

終了条件選択画面（図１４５（ｂ）参照）が表示されている状態で、第１選択ボタン２２ｚｂを操作（押下）すると、第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されたことを第１選択ボタン検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力される。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理において、第１選択ボタン２２ｚｂが操作されたことに基づく処理（選択された終了条件を記憶するための処理）を実行するとともに、第１選択ボタン２２ｚｂが有効に操作されたことを示すためのコマンド（操作コマンド）を設定する。

【１６４９】

主制御装置１１０の制御処理にて操作コマンドが設定された場合には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと操作コマンドが出力され、音声ランプ制御装置１１３では、受信した操作コマンドに含まれる情報（操作された選択ボタンの種別を示す情報）に基づいて、終了条件選択後の表示態様が設定される。ここで、終了条件選択後に表示される表示画面の一例について、図１４６（ａ）を参照して説明する。図１４６（ａ）は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択した後に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【１６５０】

図１４５（ｂ）に示した終了条件選択画面が表示されている状態で、入賞終了条件に対応する第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されると、図１４６（ａ）に示した通り、選択された終了条件（入賞終了条件）に対応する表示領域が主表示領域Ｄｍの全面に形成され、主表示領域Ｄｍの上部に終了条件の選択が完了したことを示す「決定」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには今回の選択結果が反映されるタイミングを遊技者に案内するための案内態様として「次の役物当たりから入賞終了になるよ」のコメントが表示されると共に、表示領域ＨＲ２３には、現在設定されている終了条件が入賞終了条件であることを示す「入賞」の文字が表示される。

【１６５１】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間内であれば、役物当たり遊技の終了条件を複数回選択することが可能に構成し、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過した時点において選択されている終了条件が役物当たり遊技の終了条件として設定されるように構成している。よって、遊技者が間違って終了条件を選択した場合であっても、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過するまでの間であれば、再度終了条件を選択することができる。

【１６５２】

加えて、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な状態で、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは、第２選択ボタン２２ｚｃが操作された場合には、選択ボタンが操作された旨と、操作された選択ボタンの種別と、を示す操作コマンドを設定し、大当たり遊技のエンディング期間が終了した時点、即ち、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が終了した時点で、最終的に選択された役物当たり遊技の終了条件を示すコマンド（終了条件コマンド）を設定するように構成している。

【１６５３】

つまり、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間中は、遊技者が終了条件を複数回選択する場合があるため、各選択ボタンを操作した旨のみを音声ランプ制御装置１１３へと出力し、選択ボタンの操作に応じた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるようにし、最終的に選択された終了条件のみが音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと無用なコマンドが出力されてしまうことを抑制することができる。

【１６５４】

そして、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されると、図１４６（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面にはＶラッシュが開始されたことを示す表示態様が標示される。図１４５（ｂ）は、Ｖラッシュ中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。この図１４６（ｂ）に示した表示画面は、上述した第１実施形態の図１２（ｂ）に示した表示画面が表示される状況（図１２（ｃ）参照）と、同一の状況（図１４６（ｃ）参照）で表示される表示画面であって、上述した第１実施形態に対して、現在設定されている役物当たり遊技の終了条件を示すための表示領域ＨＲ２３が形成されている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６５５】

図１４６（ｂ）に示した通り、Ｖラッシュ中の表示画面には役物当たり遊技の終了条件

として入賞終了条件が設定されていることを示す「入賞」の文字が表示されている。このように構成することで、Ｖラッシュ中に実行される役物当たり遊技の終了条件を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図示は省略しているが、この表示領域ＨＲ２３は、Ｖラッシュ期間中は常に表示されるように構成しており、例えば、役物当たり遊技中も役物当たり遊技の終了条件を遊技者が容易に把握できるように構成している。なお、このように役物当たり遊技中に終了条件を表示する場合には、終了条件を成立させるための要素（入賞終了条件が設定されている場合にはＶアタッカー（Ｖ入賞装置６５）への球の入賞数、時間終了条件が設定されている場合には、役物当たり遊技が開始されてからの経過時間）の更新状況と、終了条件が成立する値と、を表示面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、役物当たり遊技が急に終了してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１６５６】

＜第６実施形態における主制御装置の電気的構成について＞

次に、図１４７を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。図１４７は、本第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１４７に示した通り、本第６実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３（図２９参照）に対して、終了条件格納エリア２０３ｅａ、切替可能フラグ２０３ｅｂ、切替中フラグ２０３ｅｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６５７】

終了条件格納エリア２０３ｅａは、遊技者が選択した役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）において、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたと判別した場合に、操作内容に対応した終了条件が記憶される。そして、大当たり遊技が終了した場合に記憶されている終了条件が読み出され、読み出された終了条件に対応する終了条件コマンドを設定する際に参照される。また、役物当たり遊技を実行する場合に読み出され、読み出された終了条件に基づいた役物当たり遊技が実行される。

【１６５８】

本第６実施形態では、終了条件格納エリア２０３ｅａには、初期データとして入賞終了条件を示す情報が記憶されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されていると判別した場合に（図５４のＳ１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１７１４の処理の一環として終了条件格納エリア２０３ｅａに入賞終了条件を示すための情報が記憶される。

【１６５９】

このように、役物当たり遊技の終了条件として少なくとも何れかの終了条件が初期データとして終了条件格納エリア２０３ｅａに記憶されるように構成することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な機能を有しているパチンコ機１０において、役物当たり遊技の終了条件が何れも設定されていない状況を発生してしまうことを確実に防止することができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の終了の終了条件の初期データとして、入賞終了条件に対応する情報が終了条件格納エリア２０３ｅａに記憶（格納）されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技の終了条件の初期データとして、少なくとも入賞終了条件と時間終了条件とが設定されるように構成しても良い。

【１６６０】

切替可能フラグ２０３ｅｂは、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間であることを示すためのフラグであって、大当たり遊技のエンディング期間を開始する場合にオンに設定され、大当たり遊技のエンディング期間が終了する場合にオフに設定されるものである。

【１６６１】

本第６実施形態では、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていない状態で切替ボタン２２ｚａが操作された場合には、その切替ボタン２２ｚａに対する操作が無効となるように構成している。このように構成することで、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていない状態で、遊技者が誤って第１選択ボタン２２ｚｂや第２選択ボタン２２ｚｃを操作したとしても、その操作に基づく処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６６２】

切替中フラグ２０３ｅｃは、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間（切替可能フラグ２０ｅｂがオンに設定されている期間）中に、切替ボタン２２ｚａが操作（押下）され、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作することで終了条件を選択することが可能な期間であることを示すためのフラグであって、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作することで終了条件を選択することが可能な期間が設定される場合にオンに設定される。

【１６６３】

この切替中フラグ２０３ｅｃは、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）において、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されている状態で（図１５１のＳ２２０１：Ｙｅｓ参照）、切替ボタン２２ｚａが操作された場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中に切替ボタン２２ｚａを操作した場合（図１５１のＳ２２０３：Ｙｅｓ）にオンに設定される（図１５１のＳ２２０４参照）。

【１６６４】

そして、切替中フラグ２０３ｅｃの設定状況が、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）にて、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃに対する操作を有効に判別可能な期間であるかを判別する際に参照され（図１５１のＳ２２０２）、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃへの操作に基づいて終了条件が選択された場合（図１５１のＳ２２０６参照）にオフに設定される（図１５１のＳ２２０９参照）。また、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている状態で、遊技者による選択操作が実行されなかった場合は、大当たり遊技の終了タイミングにてオフに設定される（図１５３のＳ２３０３参照）。

【１６６５】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞

次に、図１４８を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１４８は、本第６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した模式図である。図１４８に示した通り、本第６実施形態では、上述した第１実施形態における第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３（図３０（ｂ）参照）に対して、終了格納エリア２２３ｅａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６６６】

終了格納エリア２２３ｅａは、選択された役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、終了条件関連処理（図１５６のＳ４２７２参照）において、操作コマンドを受信した場合に、その操作コマンドに含まれる操作情報（第１選択ボタン２２ｚｂを操作したか、第２選択ボタン２２ｚｃを操作したかを示す情報）に基づいて、対応する終了条件が記憶される（図１５５のＳ５７０６，Ｓ５７０７参照）。そして、大当たり遊技の終了時に出力される終了条件コマンドを受信した場合に（図１５５のＳ５７０９：Ｙｅｓ）、受信した終了条件コマンドの内容（設定された終了条件の種別）と、終了格納エリア２２３ｅａに格納されている情報（操作コマンドに基づいて予め格納しておいた終了条件の種別）とが比較され（図１５５のＳ５７１０）、比較結果が相違している場合には、終了条件コマンドの内容に対応する終了条件が格納されるものである。

【１６６７】

つまり、この終了格納エリア２２３ｅａは、遊技者により選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す操作コマンドを受信した場合に、その受信した操作コマンドに基づいた終了条件が記憶され、終了格納エリア２２３ｅａに記憶されている終了条件に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される切替演出の表示態様を設定可能にしている。そして、最終的に選択された終了条件を示すための終了条件コマンドを受信した場合に、操作コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で設定した終了条件と、実際に設定された終了条件と、を比較し、比較結果が同一では無い場合には、終了条件コマンドの内容に対応した終了条件が記憶される。

【１６６８】

このように構成することで、最終的に選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）が大当たり遊技の終了時に設定される構成を用いたパチンコ機１０において、終了条件コマンドを受信するよりも前段階では操作コマンドに基づいて遊技者が選択した終了条件を予測し、その予測結果に基づいた演出態様を設定することができ、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。なお、本実施形態では、終了条件コマンドの設定タイミングを大当たり遊技の終了タイミングとしているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した場合に、操作コマンドに加え、終了条件コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成した場合には、受信した終了条件コマンドに基づいて、即ち、実際に設定された終了条件に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される表示態様を選択することができる。

【１６６９】

＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞

図１４９から図１５３を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、タイマ割込処理（図３９参照）に替えてタイマ割込処理６（図１４９参照）を、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に替えて特電始動口入賞処理６（図１５０のＳ１７８参照）を、大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）に替えて大当たり制御処理６（図１５２のＳ１８５４参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６７０】

まず、図１４９を参照してタイマ割込処理６の内容について説明をする。図１４９は、タイマ割込処理６の内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理６は、上述したタイマ割込処理（図３９参照）に対して、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に替えて特電始動口入賞処理６（図１５０のＳ１７８参照）を実行し、切替処理（Ｓ１７１参照）を追加した点で相違し、それ以外の処理（Ｓ１０１～Ｓ１０７，Ｓ１０９～Ｓ１１２）は、上述したタイマ割込処理（図３９参照）と同一であるためその詳細な説明は省略する。

【１６７１】

次に、図１５０を参照して、特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）の内容について説明をする。図１５０は、特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）では、上述した特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に実行される処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６７２】

特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３０７の処理を実行し、その後、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている終了条件を読み出し（Ｓ１３８１）、読み出した終了条件を設定（Ｓ１３８２）する。その後、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。また、Ｓ１３０２の処理において普図当た

り中ではないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。

【１６７３】

以上、説明をした通り、本第６実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出し、読み出した情報に対応した終了条件を設定することにより、役物当たり遊技の終了条件を可変させるように構成している。これにより、遊技者が選択した終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることが可能となるため、特電遊技中に付与される特典の大小を遊技者が選択することができ、遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に、実行される役物当たり遊技の終了条件を設定するように構成しているが、本実施形態のように大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているパチンコ機１０であれば、大当たり遊技が終了した時点、或いは、大当たり遊技が終了してから最初に役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている終了条件を読み出し、その終了条件に対応する役物当たり動作シナリオを設定するように構成し、次に大当たり遊技が実行されるまでは設定された役物当たり動作シナリオに基づいた役物当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【１６７４】

このように構成することで、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に終了条件格納エリア２０３ｅａから情報を読み出す処理を実行しなくても、遊技者が選択した終了条件に対応させた役物当たり遊技を実行することができる。

【１６７５】

また、本第６実施形態とは異なり、特電遊技中（時短状態中）において役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成したパチンコ機１０の場合であっても、例えば、役物当たり遊技の終了条件が切り替わったことを示すフラグ（終了条件切替フラグ）を設け、その終了条件切替フラグがオンに設定されている場合にのみ、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出して、役物当たり遊技の終了条件を切り替えるように構成すると良い。これにより、前回の役物当たり遊技と同一の終了条件で新たな役物当たり遊技を実行する場合には、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出す処理をスキップすることができるため、役物当たり遊技を実行する際の制御処理を簡素化することができる。

【１６７６】

次に、図１５１を参照して、切替処理（Ｓ１７１）の内容について説明をする。図１５１は、切替処理（Ｓ１７１）の内容を示したフローチャートである。この切替処理（Ｓ１７１）は、タイマ割込処理６（図１４９参照）にて実行される制御処理であって、終了条件切替ボタン群２２ｚに対する遊技者の操作に基づく処理が実行される。

【１６７７】

切替処理（Ｓ１７１）が実行されると、まず、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２２０１）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中では無いと判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、終了条件切替ボタン群２２ｚへの操作が無効の期間であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１の処理において切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次に、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２２０２）。

【１６７８】

Ｓ２２０２の処理において、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、切替ボタン２２ｚａが操作されていない状態（図１４５（ａ）の表示画面が表示されている状態）である場合は（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、切替ボタン２２ｚａへの操作があるかを判別し（Ｓ２２０３）、操作されてい

ないと判別した場合は（Ｓ２２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、切替ボタン２２ｚａへの操作があったと判別した場合は（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、次に、切替中フラグ２０３ｅｃをオンに設定し（Ｓ２２０４）、切替中コマンドを設定し（Ｓ２２０５）、本処理を終了する。

【１６７９】

ここで、Ｓ２２０３の判別処理について説明をする。本実施形態では、切替ボタン２２ｚａを遊技者が操作（押下）した場合に、押下された切替ボタン２２ｚａを切替ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果を主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるように構成している。そして、Ｓ２２０３の判別処理では、上述した切替ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているかを判別している。

【１６８０】

一方、Ｓ２２０２の処理において、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、既に切替ボタン２２ｚａが操作されている状態（図１４５（ｂ）の表示画面が表示されている状態）である場合は（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）の何れかが操作されているかを判別する（Ｓ２２０６）。このＳ２２０６の判別処理では、第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されている場合は、押下された第１選択ボタン２２ｚｂを第１選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるため、第１選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。また、第２選択ボタン２２ｚｃが操作（押下）されている場合は、押下された第２選択ボタン２２ｚｃを第２選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるため、第２選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。

【１６８１】

Ｓ２２０６の処理において、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃの何れかが操作されていると判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、選択ボタンが操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報と、を含む操作コマンドを設定し（Ｓ２２０７）、Ｓ２２０６の処理によって選択された終了条件を終了条件格納エリア２０３ｅａに格納し（Ｓ２２０８）、切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ２２０９）、本処理を終了する。

【１６８２】

また、Ｓ２２０６の処理において、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃの何れも操作されていないと判別した場合、即ち、第１選択ボタン用検知スイッチからも第２選択ボタン用検知スイッチからも検知信号が出力されていないと判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１６８３】

以上、説明をした通り、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）では、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）への操作が有効に判別されるタイミングにおいて、何れかの選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作された場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに選択された終了条件を示す情報が格納されるが、選択された終了条件を示すコマンドを設定すること無く、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報が含まれる操作コマンドを設定するように構成している。また、Ｓ２２０９の処理において切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定するため、大当たり遊技のエンディング期間中であれば、終了条件切替ボタン群２２ｚを操作し、再度、終了条件を選択することが可能に構成している。

【１６８４】

つまり、大当たり遊技のエンディング期間が終了するまでは、終了条件が確定しないため、音声ランプ制御装置１１３に向けて選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）を出力しないように構成している。このように構成することで、音声ラン

プ制御装置１１３側では終了条件コマンドを受信した場合に、次の大当たり遊技が実行されるまで、受信した終了条件コマンドに含まれている情報（終了条件種別）に応じた演出を設定することができる。よって、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作する毎に終了条件コマンドが設定される場合に比べて、音声ランプ制御装置１１３側の制御処理を簡素化することができる。

【１６８５】

また、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている状態で選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す操作コマンドを設定可能に構成しているため、大当たり遊技のエンディング期間中は、受信した操作コマンドに基づいた演出を実行することができる。よって、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した遊技者に対して違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

【１６８６】

次に、図１５２を参照して、大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）の内容について説明をする。図１５２は、大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）では、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）に対して、エンディング期間の開始タイミングにて実行される処理と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理と、が相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６８７】

大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９１１の処理を実行し、Ｓ１９１１の処理を終えた後に、切替可能フラグ２０３ｅｂをオンに設定し（Ｓ１９５１）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技において最後のラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間が設定された場合に、切替可能フラグ２０３ｅｂをオンに設定することで、切替ボタン２２ｚａに対する遊技者の操作を有効に判別するように構成している。

【１６８８】

一方、Ｓ１９１０の処理において、エンディング期間の開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９１０：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミング、即ち、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９１２）、大当たり終了のタイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９１３～Ｓ１９１７の処理を実行し、その後、終了条件設定処理を実行し（Ｓ１９５２）、本処理を終了する。また、Ｓ１９１２の処理において大当たり終了のタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６８９】

次に、図１５３を参照して、終了条件設定処理（Ｓ１９５２）の内容について説明をする。図１５３は、終了条件設定処理（Ｓ１９５２）の内容を示したフローチャートである。この終了条件設定処理（Ｓ１９５２）は、大当たり制御処理６（図１５２のＳ１８５４参照）にて実行されるものであり、大当たり遊技のエンディング期間中に実行された役物当たり遊技の終了条件選択の選択結果に基づいた処理を実行するものである。

【１６９０】

終了条件設定処理（Ｓ１９５２）が実行されると、まず、切替可能フラグ２０３ｅｂをオフに設定し（Ｓ２３０１）、次いで、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２３０２）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、終了条件を選択する選択画面（図１４５（ｂ）参照）が表示された状態で大当たり終了タイミングとなった場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ２３０

３）、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報（最終的に選択した終了条件種別）を読み出し（Ｓ２３０４）、終了条件格納エリア２０３ｅａから読み出した情報に基づいて終了条件コマンドを設定し（Ｓ２３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０２の処理で切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、大当たりエンディング画面（図１４５（ａ）参照）にて切替ボタン２２ｚａを操作しなかった場合、或いは、終了条件選択画面（図１４５（ｂ）参照）にて所望の選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作（押下）した場合は（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしてＳ２３０４の処理へ移行する。

【１６９１】

以上、説明をした通り、本実施形態では、大当たり遊技の終了タイミングにおいて実行される終了条件設定処理（図１５３のＳ１９５２参照）にて、最終的に選択された終了条件のみを対象に終了条件コマンドを設定するように構成している。さらに、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が大当たり遊技中のみとなるように構成している。このように構成することで、１回の大当たり遊技を契機に音声ランプ制御装置１１３側へと出力される終了条件コマンドの数を１つにすることができ、その終了条件コマンドに含まれる終了条件に対応した終了条件が、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで適用されることになる。

【１６９２】

よって、音声ランプ制御装置１１３側では、受信した終了条件コマンドに基づいた演出を、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまでは継続して実行することができるため、役物当たり遊技の終了条件に応じて演出態様を可変させる場合において、演出態様を可変させるための処理が煩雑になることを抑制することができる。

【１６９３】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５４、及び図１５５を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、コマンド判定処理（図６１のＳ４１０２）に替えてコマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６９４】

まず、図１５４を参照して、コマンド判定処理６（Ｓ４１７２）の内容について説明をする。図１５４は、コマンド判定処理６（Ｓ４１７２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）は、上述した第１実施形態におけるコマンド判定処理（図６１のＳ４１０２）に対して、役物当たり遊技の終了条件に関するコマンドを受信したかの判別処理と、その判別処理の結果に基づいて実行される処理と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６９５】

コマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）が実行されると、まず、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図６１のＳ４１０２参照）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２１９の処理を実行する。そして、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、次に、終了条件関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７１）。ここで、終了条件関連コマンドとしては、主制御装置１１０の切替処理（図１５１のＳ１７１参照）にて設定される切替中コマンド、操作コマンドと、終了条件設定処理（図１５３のＳ１９５２参照）にて設定される終了条件コマンドと、が該当する。

【１６９６】

Ｓ４２７１の処理において、終了条件関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１：Ｙｅｓ）、次に、終了条件関連処理を実行し（Ｓ４２７２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２７１の処理において、終了条件関連コマンドを受信していないと判別した

場合は（Ｓ４２７１：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。

【１６９７】

次に、図１５５を参照して、終了条件関連処理（Ｓ４２７２）の内容について説明をする。図１５５は、終了条件関連処理（Ｓ４２７２）の内容を示したフローチャートである。この終了条件関連処理（Ｓ４２７２）は、遊技者が役物当たり遊技の終了条件を選択する選択操作を実行した場合に、その選択操作に対応する演出態様を設定するための様々な処理が実行される。

【１６９８】

終了条件関連処理（Ｓ４２７２）が実行されると、まず、現在が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ５７０１）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たり遊技中以外に終了条件関連コマンドを受信した場合には、受信したコマンドに対応する演出を設定しないように構成している。よって、ノイズ等により誤ったコマンドを受信した場合に遊技者の意図しない演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６９９】

Ｓ５７０１の処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、次に、切替中コマンドを受信したか、即ち、大当たりのエンディング期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）したかを判別する（Ｓ５７０２）。Ｓ５７０２の処理において切替中コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、選択画面を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０３）、本処理を終了する。

【１７００】

Ｓ５７０３の処理が実行されると、大当たりのエンディング画面（図１４５（ａ）参照）を、役物当たり遊技の終了条件を選択するための選択画面（図１４５（ｂ）参照）へと切り替えるための表示用コマンドが設定される。ここで設定された表示用コマンドは、その他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４がＳ５７０３の処理で設定された表示用コマンドを受信すると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）を表示するための画像データを作成し、第３図柄表示装置８１に選択画面が表示される。

【１７０１】

一方、Ｓ５７０２の処理において、切替中コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、次いで、操作コマンドを受信したかを判別する（Ｓ５７０４）。この操作コマンドは、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作（押下）したことが有効に判別された場合に、即ち、大当たりのエンディング期間中に、切替ボタン２２ｚａを操作し、終了条件の選択画面を表示させた状態で選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した場合に、設定されるコマンドであって、遊技者が操作した選択ボタンの種別を示すための情報を含むコマンドである。

【１７０２】

Ｓ５７０４の処理において、操作コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｙｅｓ）、今回受信した操作コマンドが第１選択ボタン２２ｚｂに対応する操作コマンドであるか、即ち、操作コマンドに含まれる情報に第１選択ボタン２２ｚｂを操作したことを示すための情報が含まれているかを判別し（Ｓ５７０５）、第１選択ボタン２２ｚｂであると判別した場合は（Ｓ５７０５：Ｙｅｓ）、第１選択ボタン２２ｚｂに対応する終了条件である入賞終了（条件）を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５７０６）。Ｓ５７０６の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）から、遊技者が入賞終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面（図１４６（ａ）参照）が表示される。その後、設定した終了条件（入賞終了条件）を終了格納エリア２２３

ｅａに格納し、本処理を終了する。
【１７０３】
Ｓ５７０５の処理において、今回受信した操作コマンドが第１選択ボタン２２ｚｂを操作したものでは無いと判別した場合は（Ｓ５７０５：Ｎｏ）、今回受信した操作コマンドが第２選択ボタン２２ｚｃを操作したものであるため、時間終了（条件）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０７）、本処理を終了する。Ｓ５７０７の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）から、遊技者が時間終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面が表示される。具体的には、図１４６（ａ）を参照して上述した表示画面に対して、表示領域ＨＲ２１に替えて表示領域ＨＲ２２（図１４５（ｂ）参照）が拡大表示され、表示領域ＨＲ２２ａに「時間終了」が表示され、表示領域ＨＲ２３に「時間」の文字が表示される。その後、設定した終了条件（時間終了条件）を終了格納エリア２２３ｅａに格納し、本処理を終了する。
【１７０４】
Ｓ５７０４の処理において、操作コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｎｏ）、次に、終了条件コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５７０９）、終了条件コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、終了条件コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０９：Ｙｅｓ）、終了格納エリア２２３ｅａに格納されている終了条件を示す情報と、今回受信した終了条件コマンドに含まれる情報と、を比較し、同一の終了条件を示しているかを判別する（Ｓ５７１０）。
【１７０５】
Ｓ５７１０の処理において、同一の終了条件であると判別した場合、即ち、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示している場合は（Ｓ５７１０：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。また、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示していない場合は（Ｓ５７１０：Ｎｏ）、実際に設定される終了条件と、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示した選択結果とが相違する場合であるため、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を、終了条件コマンドが示す終了条件に対応する表示態様へと切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５７１１）、本処理を終了する。
【１７０６】
Ｓ５７１１の処理において表示用コマンドが設定されると、主表示領域Ｄｍの中央部にて「終了条件切替中」のコメントを表示しながら、表示領域ＨＲ２３に終了条件コマンドが示す終了条件に対応した表示態様が表示される。
【１７０７】
以上、説明をした通り、本第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、Ｖ入賞装置６５への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。
【１７０８】
なお、本第６実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中のＶ入賞装置６５への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常の時間終了条件として設定される経過時間（例えば、１．６秒）よりも長い時間（例えば、１０秒）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了

条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、３個）よりも多い入賞数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

【１７０９】

また、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。

【１７１０】

このように構成することで、Ｖラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置６５０に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７１１】

さらに、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。

【１７１２】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。

【１７１３】

また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。

【１７１４】

一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７１５】
＜第２変形例＞
次に、図１５６を参照して、上述した各実施形態における第２変形例について説明をする。上述した各実施形態では、通常状態が設定されている場合、時短状態が設定されている場合、当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）といった全ての遊技において、遊技盤１３上に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０の左側）を球が流下するように球を発射させる遊技（左打ち遊技）を実行するように構成していた。
【１７１６】
これにより、遊技者に対して球を発射させる遊技領域を可変させることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるものであった。また、各実施形態では、上述した通り、遊技の途中（例えば、当たり遊技が実行される際）で、遊技方法を可変する必要が無いため、普図当たり遊技が実行される場合（図１３（ａ）参照）や、役物当たり遊技が実行される場合（図１８（ａ）参照）であっても、遊技方法を可変させるための案内報知（例えば、「右打ちしろ」のコメント表示）を実行せず、表示領域ＨＲ３にて、実行される当たり遊技中に開放状態となる装置（例えば、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５等）を遊技者に報知するように構成していた。
【１７１７】
しかしながら、上述した各実施形態における表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）には、単に、実行される当たり遊技に対応する入賞装置（普電入賞装置６４０）を模式的に示した画像表示が表示されるだけであり、実行される当たり遊技の内容を理解している遊技者に対しては不必要な表示になるという問題があった。また、パチンコ機１０に設けられる第３図柄表示装置８１の表示面の領域には制限があるため、不必要な表示が表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）に表示されると、その他の演出表示を実行する領域が狭くなり、パチンコ機１０の演出効果が低下してしまうという問題があった。一方で、他の演出表示を実行する領域を広くし、演出効果を高めることを目的として第３図柄表示装置８１の表示面の各表示領域を設定してしまうと、表示領域ＨＲ３の表示領域が狭くなり、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうという問題があった。
【１７１８】
これに対して、本第２変形例では、当たり遊技中において遊技者が狙うべき入賞装置（普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５、可変入賞装置６５０）を示す案内表示態様（表示領域ＨＲ３に表示される表示画像の表示態様）を様々な条件に基づいて可変設定可能に構成している点で上述した各実施形態と相違している。それ以外の内容は上述した各実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１７１９】
ここで、本第２変形例のパチンコ機１０にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例について図１５６を参照して説明をする。図１５６（ａ）は、Ｖラッシュ期間中に普図当たり遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５６（ｂ）は、図１５６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を実行した場合に表示される表示画面の一例を模式的に示した模式図である。
【１７２０】
本第２変形例では、上述した各第１実施形態と同様に、普図当たり遊技が実行された場合に、普電入賞装置６４０へと球が入賞可能な状態となる。そして、普電入賞装置６４０の内部に特電作動口６４３が設けられており、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に、Ｖ入賞装置６５へと球が入賞可能となる役物当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５内にはＶ入賞口１６５が設けられており、そのＶ入賞口１６５へと球が入賞することで、可変入賞装置６５０へと球が入賞可能となる大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。つまり、一の当たり遊技（普図当たり遊技）を基点に、複数可能の当たり遊技を実行し得るように構成している。

【１７２１】
このように構成されたパチンコ機１０では、例えば、普図当たり遊技中に球が特電作動口６４３へと入球することで、普図当たり遊技と継続して役物当たり遊技が実行されることになる。この場合、実行中の当たり遊技の種別に対応させて案内表示態様を表示してしまうと、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと切り替わるタイミングに合わせて表示領域ＨＲ３に表示される案内表示態様が切り替わるため、役物当たり遊技に対応する入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を遊技者に案内するための案内表示態様が表示されるタイミングが遅れてしまうという問題があった。また、案内表示態様が表示されるタイミングが遅れることを考慮し、例えば、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと当たり遊技が切り替わる際に、具体的には、普図当たり遊技が終了してから（特電作動口６４３へと球が入賞してから）、役物当たり遊技が実行されるまでの間に待機期間（例えば、３秒）を設定することも考えられるが、待機期間を設定することにより、一連の流れで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す特電遊技のスピード感が低下してしまい、遊技の興趣を向上させることができないという問題があった。
【１７２２】
これに対して、本第２変形例では、図１５６（ａ）に示した通り、普図当たり遊技であって、表示領域ＨＲ３にて案内表示態様として普電入賞装置６４０を模した画像表示が実行されている状態において、次に実行され得る当たり遊技、即ち、実行中の普図当たり遊技にて球を特電作動口６４３へと入球させた場合に実行される当たり遊技（役物当たり遊技）にて遊技者が狙うべき入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を、事前に遊技者に案内するための第２案内表示態様が表示領域ＨＲ３０に表示されるように構成している。
【１７２３】
このように構成することで、今回の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果（特電作動口６４３へと球を入賞させた遊技結果）である場合に、次に実行される当たり遊技にて狙うべき入賞装置を遊技者に分かり易く報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、普図当たり遊技中に次に実行され得る役物当たり遊技の遊技内容を予め報知することで、普図当たり遊技が終了してから役物当たり遊技が実行されるまでの期間に、役物当たり遊技の遊技内容（狙うべき入賞装置）を遊技者に把握させるための待機期間を設ける必要を無くすことができる（待機期間の長さを短くすることができる）。よって、一連の流れで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す特電遊技を円滑に行わせることで遊技の興趣を向上させることができる。
【１７２４】
なお、上述した通り、実行中の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果となった場合に役物当たり遊技が実行されるように構成しているため、普図当たり遊技中に表示領域ＨＲ３０にて表示される第２案内表示態様には、「狙え」のコメントが表示されない。また、役物当たり遊技の実行が確定していない状態、即ち、普図当たり遊技中であって、球が特電作動口６４３へと入球していない状態では、Ｖ入賞装置６５を模した表示画像（例えば、図１８（ａ）の表示領域ＨＲ３に表示される画像）の一部のみが表示されるように構成している。このように構成することで、実行中の当たり遊技の遊技内容を示す第１案内表示態様と、次に実行され得る当たり遊技の遊技内容を示す第２案内表示態様と、を遊技者に分かり易く識別させることができるため、例えば、普図当たり遊技中にＶ入賞装置６５を狙う遊技が実行されることを抑制することができる。
【１７２５】
図１５６（ａ）を参照して示した例では、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様として、対応する当たり遊技にて開放状態となる入賞装置を模した画像表示を用いているが、これに限ること無く、文字表示のみで第１案内表示態様、及び第２案内表示態様を設定しても良いし、文字と画像の両方を用いて設定しても良い。
【１７２６】
また、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様として表示される入賞装置を模した画像表示として、実際にパチンコ機１０に設けられている各入賞装置を撮影した撮影データ

を用いても良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される画像として実際に入賞装置を撮影した画像を用いることができるため、遊技者により分かり易い演出を実効することができる。

【１７２７】

反対に、当たり遊技に対応する入賞装置のうち、必要最低限の表示情報のみを表示する簡易表示を用いても良い。この場合、複数のパチンコ機１０にて簡易表示を流用することができるため、遊技機開発の費用を削減することができる。

【１７２８】

さらに、詳細な説明は省略するが、本第２変形例では、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様が表示領域ＨＲ３に表示されている場合に、現在実行中の当たり遊技（例えば、大当たり遊技）の実行契機となった当たり遊技の種別を報知可能にするための過去履歴情報態様も表示するように構成している。

【１７２９】

このように構成することで、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合に、過去の遊技内容を見返すことが可能となるため、今回実行された大当たり遊技が特別図柄の抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技であるか、役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５へと球が入賞したことに基づいて実行された大当たり遊技であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７３０】

さらに、本第２実施形態では、普図当たり遊技中に表示される第２案内表示態様を、普図当たり遊技の進行状況に応じて、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度の変化に応じて可変設定するように構成されている。具体的には、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から普図当たり遊技の開始を示すコマンドを受信した場合に、第１案内表示態様として表示すべき第１画像データ（普電入賞装置６４０を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、第２案内表示態様として表示すべき第２画像データ（Ｖ入賞装置６５を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、を設定し、表示制御装置１１４へと送信する。

【１７３１】

表示制御装置１１４では、上述した表示用コマンドを受信したことに基づいて、図１５６（ａ）に示した第１案内表示態様の画像表示データと、第２案内表示態様の画像表示データを作成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。つまり、普図当たり遊技が開始された直後は、図１５６（ａ）に示した表示画面が表示される。そして、普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０へと入賞したことを入賞センサ６４０ｓが検知したことを示す入賞コマンドが主制御装置１１０から出力されると、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４へと普図当たり遊技の進展を示すコマンドを出力する。

【１７３２】

これにより、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度が高くなったことを示すように第２案内表示態様として、Ｖ入賞装置６５を模した画像が図１５６（ａ）に示した表示態様よりも多く露出した画像表示データ（Ｖ入賞装置６５を模した画像の約３／４が表示される画像表示データ）が作成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。そして、同様に、球が特電作動口６４３へと入賞することが確定する状態、例えば、第２可動弁６４２を通過し、球が特電作動口６４３に向けて流下する状態を検知したことを示すコマンドが主制御装置１１０から出力されると、第３図柄表示装置８１の表示面に第２案内表示態様として、Ｖ入賞装置６５を模した画像全体が表示される。

【１７３３】

このように構成することで、実行中の当たり遊技の進行具合に応じて、次に実行され得る当たり遊技に対する案内表示の表示態様（第２案内表示態様）を可変させることができるため、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度が高くなるほど、次に実行され得る当たり遊技を案内するための案内表示を明確に表示さ

せることができる。
【１７３４】
なお、図１５６（ａ）を参照して示した例は、あくまでも一例であり、複数の当たり遊技を一連の流れで実行可能な遊技機において、一の当たり遊技が実行されている期間中に、次に実行され得る当たり遊技の遊技方法を案内可能であれば良く、例えば、実行される一の当たり遊技（例えば、普図当たり遊技）の種別に応じて、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率を異ならせる構成を用いた場合には、実行される普図当たり遊技の種別に応じて、普図当たり遊技中に表示される第１案内表示態様、或いは、第２案内表示態様を可変させても良い。具体的には、第１案内表示態様の表示色や大きさを、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が高いほど遊技者に目立つ態様へと可変させるように構成すると良い。また、普図当たり遊技の開始時に表示される第２案内表示態様の表示態様を可変させても良く、例えば、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が低い不利普図当たり遊技が実行される場合は、第２案内表示態様としてＶ入賞装置６５の画像の約半分が表示される表示態様とし、不利普図当たり遊技よりも役物当たり遊技が実行され易い有利普図当たり遊技が実行される馬合は、第２案内表示態様としてＶ入賞装置６５の画像の３／４が表示される表示態様を表示させるように構成すると良い。
【１７３５】
このように構成することで、第１案内表示態様や第２案内表示態様を視認することにより、実行される当たり遊技の遊技方法を分かり易く把握するだけでは無く、実行中の当たり遊技が遊技者に有利な当たり遊技であるか否かを遊技者に予測させることができるため、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様の演出効果を高めることができる。また、上述した通り、遊技者に有利な遊技結果と期待度に応じて段階的に表示態様を可変させるように構成し、実行される当たり遊技（普図当たり遊技）の有利度合いに応じて、最初に設定される表示態様の段階を異ならせるように構成することで、即ち、期待度が高いことを示す表示態様を表示するタイミングを異ならせることで、共通の画像データを用いながらも実行される当たり遊技の有利度合いを遊技者に報知することができるため、画像データの容量を削減することができる。
【１７３６】
なお、上述した内容では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが一例の当たり遊技として実行される例を示したが、これに限ること無く、複数の当たり遊技が一連の当たり遊技として実行される全ての場合に当然用いても良い。
【１７３７】
次に、図１５６（ｂ）を参照して、普図当たり遊技中に遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合における表示される表示内容について説明をする。図１５６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が枠ボタン２２を１回操作すると（押下すると）、実行中の普図当たり遊技の遊技方法を案内する表示領域ＨＲ３が拡大表示される。これにより、実行中の当たり遊技の遊技方法を知りたい遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。また、枠ボタン２２を２回操作すると、表示領域ＨＲ３が図１５６（ａ）に示した大きさよりも縮小表示され、枠ボタン２２を３回操作すると、表示画面から表示領域ＨＲ３が削除され、枠ボタン２２を４回操作すると、図１５６（ａ）に示した表示画面へと戻るように構成している。
【１７３８】
このように、実行中の当たり遊技の遊技方法を案内するための案内表示態様（第１案内表示態様）の大きさを遊技者の操作に基づいて可変させることにより、遊技者の所望する大きさで案内表示態様を表示させることができる。また、案内表示態様を縮小、或いは、削除した場合には、案内表示態様の表示タイミングと重複して表示画面に表示されるその他の演出表示（符号８１１、符号８１２等の演出表示）の表示領域が大きくなるように構成している。さらに、その他の演出表示の表示領域が大きくなった場合にのみ実行される演出表示を有している。これにより、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を操作させる

ことができる。
【１７３９】
なお、これに限ること無く、例えば、第１案内表示態様を拡大表示することで、第１案内表示態様の詳細な表示箇所、例えば、普電入賞装置６４０内の第２可動弁６４２を模した表示態様が通常とは異なる特定表示態様であることを遊技者に視認可能に構成し、この特定表示態様は、遊技者に有利な当たり遊技が実行されている場合に表示され易くなるように構成すると良い。これにより、既に遊技方法を理解している遊技者に対しても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様に興味を持たせることができる。
【１７４０】
以上、説明をした例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより、案内表示態様を拡大または縮小可能に構成しているが、操作手段への操作に基づいて案内表示態様が可変されるものであれば良く、例えば、操作手段として、少なくとも左右方向、或いは上下方向を示す操作を実行可能な方向操作手段（十字スイッチ）を設けているパチンコ機１０であれば、方向操作手段を操作することで、案内表示態様の対象となる入賞装置以外の領域（パチンコ機１０の遊技盤１３にて対象となる入賞装置が配設されている領域の付近）が表示されるように案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の対象となる入賞装置を回転（横回転、縦回転）させるように案内表示態様を可変させても良い。この場合、表示制御装置１１４に予め、遊技盤１３の遊技領域全体を示す画像データと、入賞装置の立体的な画像データ（３Ｄデータ）と、を記憶させておき、方向操作手段に対する操作内容を示す操作信号に対応するコマンドを受信した場合に、そのコマンドに対応する画像データを作成し表示すれば良い。さらに、この場合、方向操作手段を操作した場合にのみ、表示され得る領域に遊技者に有利となる情報が表示されるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して操作手段を意欲的に操作させることができる。
【１７４１】
以上、説明をした本第２変形例では、上述した第１実施形態と同様に、全ての遊技を左打ち遊技で実行可能に構成しているが、例えば、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行可能な遊技機であって、一の当たり遊技を左打ち遊技、次の当たり遊技を右打ち遊技で実行する場合には、第１案内表示態様が表示される表示領域ＨＲ３を、第３図柄表示装置８１の表示面の左側に形成し、第２案内表示態様が表示される表示領域ＨＲ３０を、第３図柄表示装置８１の表示面の右側に形成するように構成すると良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域の位置によっても、遊技者に遊技方法を示唆することが可能となる。また、この場合、上述した方向操作手段を操作することで、表示領域ＨＲ３や表示領域ＨＲ３０が表示される位置を遊技者が操作可能に構成しても良い。
【１７４２】
以上、説明をした本第２変形例では、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行する場合について説明をしたが、特定の当たり遊技が単体で実行される場合においても、上述した内容の演出を適用することができる。例えば、特別図柄変動期間と大当たり遊技と、を一連の遊技として設定し、特別図柄変動期間中には第１案内表示態様として特図入球口６４を狙う画像を表示させ、第２案内表示態様として可変入賞装置６５０を示す画像を表示するように適用しても良い。この場合、遊技者に遊技方法を案内する必要性が少ない第１案内表示態様を削除し、第２案内表示態様のみを表示させるように構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に開放動作される可変入賞装置６５０を複数設けた遊技機であれば、第２案内表示態様として、いずれの可変入賞装置６５０が最終的に表示されるのかを遊技者に煽る演出を実行可能に構成しても良い。
【１７４３】
また、上述した第２変形例では、普図当たり遊技が実行されている場合の案内表示態様について説明をしたが、例えば、普通図柄の抽選にて当たり当選し、普図当たり遊技が実行されるまでの期間は、第１案内表示態様のみを表示するように構成すれば良い。また、そのタイミングにて、一例の遊技が全て成功した場合の遊技の流れ、即ち、普図当たり遊

技、役物当たり遊技、大当たり遊技の流れを順に示すように案内表示態様を順に切り替えて表示するように構成しても良い。

【１７４４】

さらに、当たり遊技中に表示される案内表示態様の可変内容を適宜設定しても良く、例えば、拡大、縮小、回転以外にも、点滅や変色を用いて案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の近傍にキャラクタを出現させることで案内表示態様を可変させても良い。また、実際の入賞装置を模した装飾用構造物と、第３図柄表示装置８１の表示面とを組み合わせて遊技方法を案内しても良い。

【１７４５】

さらに、上述した各第２変形例では、遊技者に分かり易く当たり遊技中の遊技方法を案内するために、実物を模した画像を用いた画像表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、対象となる入賞装置が遊技領域のどの位置に配設されているかと、入賞装置のうち球が入球可能となる箇所と、入賞装置内に球が通過し得る領域として遊技機に有利な領域と不利な領域とが設けられている場合には、有利な領域の箇所と、の少なくとも１つを遊技者に把握させることが可能な程度に簡素化した表示画像を用いても良い。このように構成することで、遊技者に最低限必要な情報を提供することが出来ると共に、異なるパチンコ機１０にも共通の画像データを用いることが可能となるため、パチンコ機１０の開発費用、製造コストを抑えることができる。

【１７４６】

上述した第１実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口１６５）へと入球（入賞）した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成し、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。加えて、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く所定回数（例えば、４回）の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて成立する時短終了条件（時短回数）が設定されるように構成している。さらに、特別図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示されるまでの動的表示期間（特別図柄の変動期間）中に役物当たり遊技が実行されると、動的表示期間を減算するための処理を中断し、役物当たり遊技の終了、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域を通過（入球）したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了に基づいて、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開するように構成している。

【１７４７】

さらに、第１実施形態では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、具体的には、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が実行されるまでの期間に実行し、特別図柄変動が停止表示した後に、時短終了条件が成立したかを判別するように構成している。

【１７４８】

このように構成することで、特別図柄変動の実行中に、役物当たり遊技が実行されたことに基づいて動的表示期間を減算するための処理が中断され、その後、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開した場合において、その再開後の動的表示期間が経過し特別図柄が停止表示された場合に、時短回数が更新されないようにすることができる。よって、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、中断中の動的表示の残動的表示期間が極端に短く、大当たり遊技終了後に設定された時短回数が再開後の特別図柄変動の停止表示によって、即座に減算されてしまうことを抑制することができる。

【１７４９】

更に、本実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミングとしている。よって、時短状態の終了条件が成立することになる特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまで時短状態を継続させることができるため、遊技者に対して有利となる遊技状態を可能な限り長く継続

させることができる。さらに、特別図柄の動的表示期間中に時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行しないため、特別図柄の動的表示期間中に遊技状態が時短状態から通常状態へと移行することが無い。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７５０】

なお、上述した内容を、第４実施形態のパチンコ機１０に用いても良い。上述した通り、第４実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄を複数種類（第１特別図柄、第２特別図柄）設け、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを重複して実行可能に構成している。そして、一方の特別図柄抽選の結果が所定の抽選結果（小当たり、大当たり）である場合には、その抽選結果が停止表示された場合に、実行中の他方の特別図柄変動（特別図柄の動的表示期間を減算するための処理）を中断、或いは破棄するように構成している。具体的には、一方の特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、小当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断するように構成している。

【１７５１】

そして、第４実施形態のパチンコ機１０では、時短状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選回数と第２特別図柄の抽選回数とを合算した累積抽選回数が所定回数（例えば、１００回）に到達した場合、或いは、第１特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、４回）に到達した場合に、時短終了条件が成立するように構成している。

【１７５２】

上述した第４実施形態のパチンコ機１０は、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、時短終了条件が成立したか否かの判別を、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミング、或いは、一方の特別図柄変動時に実行された残時短回数を減算する処理の処理結果として、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（減算後の時短回数が０となる特別図柄変動）の実行中に、他方の特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であって、その特別図柄抽選が実行される前のタイミングとしている。

【１７５３】

このように構成することで、第４実施形態のパチンコ機１０であっても、規定回数以上の特別図柄抽選（変動）が時短状態中に実行されること無く、且つ、遊技者に対して有利となる遊技状態（時短状態）を可能な限り長く継続させることができる。

【１７５４】

なお、上述した第１実施形態、及び第４実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかを判別する処理と、その処理結果に基づいて時短状態を終了させる（通常状態へと移行させる）処理とを、特別図柄が停止表示されるタイミング（特別図柄が停止表示されるタイミング）としているが、これ以外のタイミングでも良く、例えば、特別図柄の停止表示が所定期間（例えば１秒）経過したタイミング（確定表示されたタイミング）でも良いし、時短終了条件が成立する特別図柄変動（時短状態の最終変動）が当たり（小当たり、又は、大当たり）当選している場合には、その当たり遊技が実行されるタイミング、当たり遊技中の所定タイミング（例えば、当たり遊技が開始されてから１秒後）、当たり遊技の終了タイミングとしても良い。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）が実行され、その実行対象となった特別図柄変動が停止表示されてから次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間であれば良い。

【１７５５】

さらに、上述した第１実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば４回）に到達した場合に成立する時短終了条件を設けているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選以外の抽選結果であって、外れ当選した場合の一部の抽選結果）となった回数が所定回数（例えば、５回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中の

特定の終了領域を通過した球数が特定数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、２００秒）を超えた場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、上述した第４実施形態のように、大当たり遊技とは異なる当たり遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した遊技機であれば、その小当たり遊技が実行された回数が特定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。

【１７５６】

また、様々な条件で成立する時短状態の終了条件を設定可能に構成する場合には、時短状態が設定される契機に応じて異なる時短終了条件を設定するように構成すると良い。具体的には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、大当たり当選した際の遊技状態や、大当たり当選時に設定される大当たり種別に基づいて時短終了条件を設定しても良いし、大当たり当選するまでに実行された特別図柄抽選の回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。さらに、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が大当たり遊技を跨いで連続して設定されている回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に対して設定される時短終了条件を予測する楽しみを提供することができる。

【１７５７】

加えて、時短終了条件として設定可能な複数の時短終了条件のうち、今回の時短状態に対して設定される時短終了条件を遊技者が選択できるように構成しても良い。このように構成することで、どの時短終了条件を選択した場合に最も有利な遊技を実行することができるのかを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【１７５８】

また、上述した各実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に特別図柄変動が中断した場合において、再開した特別図柄変動が停止表示された際に時短回数が減算されないように構成しているが、これに限ること無く、再開した特別図柄変動が停止表示された場合に時短回数が減算されるように構成しても良く、具体的には、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、中断時における特別図柄変動の残変動期間の長さに応じて、再開後の時短期間の長さが異なることになるため、遊技者に対してどのタイミングで特別図柄変動が中断したのか（大当たり遊技が実行されたのか）、興味を持たせることができる。

【１７５９】

さらに、上述した各実施形態では、時短回数を更新（減算）する処理を、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの期間に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（５秒後）に実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が中断されたタイミングによって、再開後の特別図柄変動に基づいて時短回数が更新（減算）される場合と、されない場合とを設けることができる。具体的には、特別図柄変動が開始されてから２秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから３秒後に時短回数の更新処理が実行される。一方、特別図柄変動が開始されてから１０秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから時短回数の更新処理が実行されることが無い。よって、特別図柄変動が開始された直後、即ち、残変動時間が長い状態で特別図柄変動を中断させた場合であっても、遊技者に不利な状態が発生する場合があるため、遊技者に対して、再開後の遊技（時短状態中の遊技）に対して興味を持たせることができる。加えて、特別図柄が変動している期間中に時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成した場合には、選択された特別図柄の変動パターン（変動時間や大当たり抽選結果や停止種別）に応じて、時短回数の更新（減算）処理を実行するタイミングを異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる（再開後の特別図柄変動によって時短回数が更新されない。或いは、再開時に設定されている時短状態を長期間継続させることができる）特別図柄変動の中断タイミングを遊技者に

分かり難くすることができるため、後に実行される遊技の内容を予測しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７６０】

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

【１７６１】

また、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを判別する際に、残期間が予め定められた長さ（例えば、３０秒）よりも長いか否かを判別する手法（絶対的判別）と、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長いか否かを判別する手法（相対的判別）と、を実行可能に構成している。これにより、特別図柄変動を有利に中断させるタイミングを遊技者が把握することができる。

【１７６２】

なお、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを遊技者に報知し得る演出を実行可能に構成しているが、遊技者に有利となる特別図柄変動の中断タイミングを遊技者が予測可能な演出であれば良く、特別図柄変動の残期間の長さ以外を実行条件として演出を実行するように構成しても良い。例えば、特別図柄変動の時短回数の更新処理を特別図柄変動中に実行する構成を用いたパチンコ機１０であれば、時短回数の更新処理が実行されたことを示す演出を実行するように構成しても良い。

【１７６３】

上述した各実施形態では、特別図柄変動の実行中に特定の当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）が実行される場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しているが、これに限ること無く、当たり遊技以外の条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しても良い。

【１７６４】

上述した各実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合に球が入賞し易くなる普電入賞装置６４０を設け、その普電入賞装置６４０内に入賞した球が特定領域（特電作動口６４３、特電作動口１６４３、第２入球口１６４５）を通過（入球）した場合に、遊技者に有利な遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）、即ち、その遊技結果によっては大当たり遊技が実行され得る遊技を実行可能に構成している。さらに、普電入賞装置６４０に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成している。

【１７６５】

このように構成することで、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球が入賞したとしても、特定領域に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【１７６６】

また、通常状態中に球が特定領域に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置６４０に入賞しないようにするための特殊な構成を遊技盤１３に設ける必要が無いため、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。なお、上述した各実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球のうち、特定領域を通過（入球）しなかった球はアウト口へと入球するように構成し、遊技者に対して特典（賞球）が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、特定領域を通過（入球）した場合に付与される第１特典（大当たり遊技の契機となり得る遊技の提供）

とは異なる第２特典（賞球）を付与するように構成しても良い。
【１７６７】
このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて普電入賞装置６４０に入賞した球により遊技者に付与される特典の種類を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。
【１７６８】
さらに、上述した第２実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成したうえで、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が入球する特定領域を、大当たり遊技の実行契機が成立し易い役物当たり遊技を実行させるための第１特定領域（第２特電作動口１６４３）と、その第１特定領域よりも大当たり遊技の実行契機が成立し難い役物当たり遊技を実行させるための第２特定領域（特電作動口６４３）との何れかに切り替える切替手段（第３可動弁１６４２）を設けている。
【１７６９】
このように構成することで、普電入賞装置６４０に入賞した球が特定領域を通過する割合（通過し易さ）を設定されている遊技状態によって異ならせた上で、特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）が設定されている状態で普電入賞装置６４０に入賞した球が遊技者に有利な第１特定領域、或いは、その第１特定領域よりも不利な第２特定領域の何れかを通過させることができる。よって、遊技者に対して、普電入賞装置６４０に入賞した球によって第１特典が付与されることが確定した状態（付与され易い状態）においても、何れの特定領域に球が入球（通過）するのかに対して興味を持たせることができる。よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技に対して最後まで興味を持たせることができる。
【１７７０】
なお、上述した第２実施形態では、球が入球する特定領域（特電作動口）の種別に応じて、実行される役物当たり遊技におけるＶ入賞口１６５への球の入賞のし易さを異ならせている。即ち、役物当たり遊技経由で実行されるＶ大当たり遊技の実行確率を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ入賞口１６５へと球が入賞した場合に実行されるＶ大当たり遊技の内容（ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数））を、球が入球する特定領域（特電作動口）の種別に応じて異ならせるように構成しても良い。
【１７７１】
また、上述した第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０では、球が特電作動口６４３に入賞した場合に、実行中の特別図柄変動を中断（変動時間の減算処理を中断）させるように構成しているが、上述した第３実施形態のように、球が特電作動口６４３に入賞した場合に成立する条件に応じて、実行中の特別図柄変動を破棄（特別図柄変動を強制的に外れで停止させる）させたり、破棄させた上で時短状態を終了させるように構成しても良い。
【１７７２】
さらに、上述した第４実施形態のように、複数種類の特別図柄の抽選（第１特別図柄の抽選、第２特別図柄の抽選）を重複して実行するように構成したパチンコ機１０に対して、上述した第２実施形態の技術思想を適用しても良い。上述した第４実施形態では、普電入賞装置６４０内に第２特別図柄の抽選の実行契機となる第２入球口１６４５を設け、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合よりも、時短状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合のほうが、入賞した球が第２入球口１６４５へと入球し易くなるように構成しているが、これに加え、普電入賞装置６４０内に第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口を設け、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が第２入球口１６４５、或いは、右第１入球口の何れかに入球するように切替手段を設けても良い。この場合、通常状態中も実行し得る第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口よりも、第２入球口１６４５に球が入球した場合のほうが、遊技者に有利な抽選が実行されるよう

に構成すると良い。
【１７７３】
このように構成することで、時短状態中に実行される普図当たり遊技の結果を最後まで遊技者に楽しませることができる。また、時短状態の終了条件として第１特別図柄の抽選回数（変動回数）が規定される上述した各実施形態のような構成を用いた場合において、時短状態中に第１特別図柄の抽選（変動）が実行されない事態が発生することを抑制することができる。さらに、この場合、普電入賞装置６４０内に設けられた切替手段の動作を、第１特別図柄抽選の実行状況や、第１特別図柄の保留球数に基づいて可変可能に構成すると良く、例えば、時短状態が設定されている場合であって、第１特別図柄抽選が実行されていない状態、或いは、第１特別図柄の保留球数が少ない（例えば、１個）場合には、普電入賞装置６４０に入賞した球が右第１入球口へと入球し易くなるように切替手段を動作制御するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選をより確実に実行させることができる。
【１７７４】
また、上述した各実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた各可動弁の動作を、普図当たり遊技の開始を契機に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普図当たり当選を示す普通図柄が停止表示されたタイミングや、停止表示期間が経過したタイミングに基づいて実行するように構成しても良いし、普図当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、０．５秒）が経過したタイミングで実行するように構成しても良く、予め定められた規則に従って動作するものであればどのタイミングで実行しても良い。
【１７７５】
上述した各実施形態では、時短状態が設定されている場合において、時短状態が終了するまでに（時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでに）、特定遊技（役物当たり遊技、或いは小当たり遊技）を経由して大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う遊技性を有するパチンコ機１０について説明をした。
【１７７６】
このような遊技性を有するパチンコ機１０では、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中における特定遊技の実行回数を増加させることができるものであった。
【１７７７】
さらに、特定遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、特定遊技の終了後や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。
【１７７８】
このように構成されたパチンコ機１０では、時短期間の長さが、特別図柄変動の変動時間と、特定遊技による中断期間によって可変することになるため、遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、特定遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。
【１７７９】
しかしながら、例えば、特定遊技を実行させるための遊技期間（普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間））は、特定遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、特定遊技を実行させることが可能な遊技期間（電動役物６４０ａへと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間）よりも遊技者に不利な不利期間となる。

【１７８０】
　また、特別図柄変動が中断される特定遊技は、特定遊技中に開放される可変入球手段（Ｖ入賞装置６５）への球の入賞数が所定個数（例えば、３個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、１．６秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。
【１７８１】
　これに対して、上述した各実施形態では、特定遊技が実行されている状態と上述した不利期間とが重複した場合において、その不利期間の長さに基づいて特定遊技の演出態様を可変可能に構成している。これにより、特定遊技中における遊技の内容（成立させる終了条件）を遊技者に選択させることが可能となるため、意欲的に遊技を行わせることができる。
【１７８２】
　上述した各実施形態では、図３、図８８、或いは図８９に示した通り、普電入賞装置６４０内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる特電作動口６４３を設けている。また、上述した第４実施形態においても、図１１４に示した通り、普電入賞装置６４０内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる第２入球口１６４５を設けている。このよう構成を遊技機において、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（球の流下期間）をランダムにする（遅延させる）遅延手段を設けると良い。
【１７８３】
　即ち、上述した各実施形態では、複数回の特別図柄変動が終了するまでの期間が時短期間となるように構成し、大当たり遊技が実行されることで新たに時短状態（時短回数）が設定された場合には、中断されていた特図変動の残期間が時短回数を減算させること無く追加されるように構成している。よって、残時短回数が残っている状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が短い場合よりも、それ以降であって、残時間回数が減った状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が長い場合で大当たり遊技が実行されたほうが（時短期間が短くなってから大当たり遊技が実行されたほうが）、遊技者に有利となる場合が生じるように構成している。
【１７８４】
　これにより、普電入賞装置６４０内に遅延手段を設け、球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを遅らせることにより、遊技者に有利となる場合がある。これにより、普電入賞装置６４０に入賞した球がどのタイミングで特電作動口、或いは第２入球口に入球するのかを楽しませることができる。また、特図変動の残期間が長い状態で特電作動口、或いは第２入球口へと球を入球させる遊技が意図的に行われることを抑制することができる。
【１７８５】
　なお、この場合、遅延手段として、球が転動可能なクルーン部材を設け、クルーン部材に複数の球が流入した場合に、クルーン部材の中央部に設けられた通過口へと球が流入し易くなるように構成し、その通過口を通過した球が特電作動口、或いは第２入球口へと流入するように構成しても良い。このように構成することで、遅延手段を設けながらも普図当たり遊技中の遊技内容（普電入賞装置６４０への球の入賞度合い）に応じて球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを操作することが可能となる。よって、任意のタイミングで球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するように意欲的に遊技を行わせることができる。
【１７８６】
　また、遅延手段（クルーン部材）に球が流入したことを契機に、遊技者に有利な期間（特図変動の残期間が長い期間）を遊技者に示唆する示唆演出を実行したり、球が特電作動

口、或いは第２入球口に入球したタイミングが遊技者に有利なタイミング（特図変動の残期間が長い期間）であるかを報知する結果報知手段を設けても良い。さらに、上述した例では、遅延手段としてクルーン部材を用いた例を説明したが、普電入賞装置６４０に入球した球の流下期間を可変させることができるものであれば良く、例えば、普電入賞装置６４０に入球してから特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（流下期間）を異ならせた複数の流路を設け、複数の流路の何れかに球を振り分ける振分手段を設けても良い。

【１７８７】

＜第７実施形態＞

次に、図１５７から図１９２を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態にて用いたパチンコ機１０のように、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能に構成し（所謂、同時変動仕様）、設定されている遊技状態に応じて選択される第１特別図柄の変動時間の長さと第２特別図柄の変動時間の長さとを可変させることにより、重複して実行可能な２種類の特別図柄抽選のうち、抽選が実行され易い特別図柄種別を、遊技状態に応じて可変させるものがある。具体的には、一の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、５秒～６０秒）が選択され、第２特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択されるように構成し、通常状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択され、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、０．５秒）が選択されるように構成し、通常状態中は第１特別図柄抽選が実行され易く、潜確状態中は第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成するものがある。

【１７８８】

さらに、上述した構成を有する遊技機において、第２特別図柄抽選にて高確率（例えば、約１／１）で小当たりに当選するように構成し、小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態を、遊技者に有利な遊技状態とするものがある。

【１７８９】

上述した遊技機では、小当たり遊技を頻発させる遊技（有利遊技）を特定の遊技状態（潜確状態）でのみ実行可能としているため、遊技者に対して、遊技状態が移行することを期待させながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として固定された変動時間（０．５秒）が選択されるように構成しているため、潜確状態中における小当たり遊技実行頻度に大きな差を設けることができない、つまり、上述した遊技機では、第２特別図柄抽選が実行されると殆ど小当たり当選することから第２特別図柄抽選の実行頻度によってのみ小当たり遊技実行頻度に差を設けるものであるため、潜確状態中における遊技が単調になってしまうという虞があった。

【１７９０】

これに対して、本第７実施形態では、第１特別図柄の保留球数に応じて第２特別図柄の変動時間として選択され得る範囲を可変させるように構成している。具体的には、第１特別図柄の保留球数が少ないほど、第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【１７９１】

さらに、本第７実施形態では、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）を実行することで、第１特別図柄の始動入賞（保留記憶）と、第２特別図柄の始動入賞と、を共に獲得可能にし、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動を中断させたり、外れを示す抽選結果で強制停止（破棄）させたりすることが可能に構成している。そして、実行中の第１特別図柄変動を強制停止させることにより、積極的に第１特別図柄の保留数を減少させることが可能に構成している。これにより、潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の抽選結果に基づいて第１特別図柄

の保留記憶数を減少させることができる。

【１７９２】

この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１７９３】

まず、本第７実施形態における遊技状態について簡単に説明する。本第７実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を設定可能に構成しており、詳細な説明は後述するが、潜確状態を最も遊技者に有利な遊技状態として構成し、通常状態を最も遊技者に不利な遊技状態として構成している。また、確変状態は、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として構成している。以降の説明では、各遊技状態中に実行される演出モードの名称を用いて遊技状態を示す場合があり、例えば、通常状態を通常モード、確変状態を確変モード、潜確状態をラッシュモードと称す場合もある。

【１７９４】

次に、図１５７を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１５７に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第４実施形態（および第１実施形態）における遊技盤１３の盤面構成（図２参照）に対して、Ｖ入賞装置６５、および電動役物６４０が削除され、代わりに右可変入賞装置１６５０、右電動役物１６４、および右第２入球口６４５が設けられている。また、可変入賞装置６５０、およびスルーゲート６７の配設位置を異ならせている点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１７９５】

図１５７に示した通り、本第７実施形態では、遊技盤１３に形成された遊技領域のうち可変表示ユニット８０の左側の領域（左側領域）と、右側の領域（右側領域）と、のそれぞれに球を入賞（入球）させることが可能な入賞口（入球口）を配設している。よって、上述した第１実施形態の遊技盤１３の盤面構成とは異なり、遊技者に対して左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）と、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）と、を実行させることが可能に構成している。

【１７９６】

詳細な説明は後述するが、本第７実施形態では、設定されている遊技状態に応じて異なる遊技を遊技者に実行させるように構成しており、通常状態が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技を実行させ、確変状態が設定されている場合には、右電動役物１６４に球を入賞させるために右打ち遊技を実行させ、潜確状態が設定されている場合には、右第２入球口６４５に球を入球させるために右打ち遊技を実行させるように構成している。また、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行された場合にも、右打ち遊技を実行させるように構成している。

【１７９７】

つまり、遊技者に有利な遊技が実行される場合には、右打ち遊技を行わせるように構成している。よって、遊技者に対して現在が有利な状況であるか否かを遊技方法によって把

握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。なお、詳細は後述するが、右打ち遊技を実行させる遊技状態（確変状態、潜確状態、および各種当たり状態）中には、第３図柄表示装置８１の表示面に、遊技者に右打ち遊技を実行させるための案内表示態様が表示されるように構成している。これにより、より遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７９８】

図１５７に示した通り、第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）、左打ち遊技によって左側領域を流下した球が第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に入球する割合と、右打ち遊技によって右側領域を流下した球が第１入球口６４に入球する割合と、を遊技盤１３の盤面上に植設された釘や、各種構造物によって異ならせるように構成しており、具体的には、左打ち遊技によって左側領域を流下した球の約１５球に１球が第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に入球するように構成し、右打ち遊技によって右側領域を流下した球の約２５０球に１球が第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に入球するように構成している。よって、第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に球を入球させることにより、第１特別図柄の抽選を実行させる通常状態では、左打ち遊技を行うことが遊技者に最も有利な遊技方法となる。

【１７９９】

また、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域（可変表示ユニット８０の右側の領域）には、右可変入賞装置１６５０と、右可変入賞装置１６５０の下流に設けられたスルーゲート６７と、そのスルーゲート６７の下流に設けられた右第１入球口１６４ｒと、その右第１入球口１６４ｒの上面を開放および閉鎖することが可能な開閉扉１６４ｒ１を有する右電動役物１６４と、開閉扉１６４ｒ１が閉鎖している状態で、その上面を流下（通過）した球が入球可能な右第２入球口６４５と、上述した各入球口の何れにも入球せずに右側領域を流下した球が到達する下流領域に可変入賞装置６５０と、が設けられている。

【１８００】

図１５７に示した通り、右第２入球口６４５へは、右電動役物１６４が閉鎖されている状態（開閉扉１６４ｒ１が閉鎖している状態）でスルーゲート６７を通過した遊技球のみが到達可能となるように、遊技球の流下経路が設定されている。つまり、右電動役物１６４が開放された状態となり易い普通図柄の高確率状態（確変状態）において右打ち遊技を行ったとしても、スルーゲート６７を通過したほぼ全ての遊技球が右第１入球口１６４ｒへと入球してしまうため、右第２入球口６４５へと遊技球を入球させることができない。このように構成することで、確変状態（確変モード）においても、右打ち遊技によって遊技を進行することが可能となるように構成できる。

【１８０１】

本第７実施形態では、右打ち遊技により右側領域を流下するほぼ全ての球が開放状態の右可変入賞装置１６５０に入賞し得るように、可変部材（開閉扉）１６５０ａが可変可能に構成されている。この右可変入賞装置１６５０は、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される可変入賞装置（可変入球手段）である。

【１８０２】

右可変入賞装置１６５０が閉鎖している状態（小当たり遊技が実行されていない状態）において右側領域を流下した球の約１／２が、スルーゲート６７が配設されている領域（右可変入賞装置１６５０の左方に植設された釘によって区画形成された左右領域のうち、右側の領域（第１経路））を流下し、残りの約１／２が、左側の領域（第２経路）を流下する。この左側の領域（第２経路）を流下する球は、右電動役物１６４、および右第２入球口１６４５へと入球すること無く、可変入賞装置６５０に向けて流下する。

【１８０３】

一方、スルーゲート６７が配設されている右側の領域（第１経路）を流下した球は、その全てが右電動役物１６４の上流側（開閉扉１６４ｒ１の上流端側）に向けて流下し、開閉扉１６４ｒ１の上面を上流側から下流側へと流下する。そして、右電動役物１６４の上

面から排出された球の約２／３が右第２入球口６４５へと入球し、残りの約１／３が右電動役物１６４と、右第２入球口６４５との間に形成された隙間を通過し、可変入賞装置６５０に向けて流下する。

【１８０４】

つまり、本第７実施形態では、右打ち遊技によって右側領域へと発射された球が可変入賞装置６５０へと到達する経路を複数設けており、球が流下するのに要する期間が異なるように各経路が形成されている。具体的には、右側の領域（第１経路）の球の流下期間が約２秒、左側の領域（第２経路）の球の流下期間が約１秒となるように構成している。このように構成することで、異なるタイミングで発射された球（右打ち遊技によって発射された球）、具体的には、０．６秒間隔で発射された複数の球を、同様のタイミングで可変入賞装置６５０へと到達させることが可能となる。よって、可変入賞装置６５０が開放状態となる期間（大当たり遊技中）において、複数の球を同時に可変入賞装置６５０へと入賞させ易くすることができるため、遊技者に対して、大当たり遊技中における流下球の挙動に興味を持たせることができる。

【１８０５】

右電動役物１６４は、スルーゲート６７を球が通過した場合に抽選条件が成立し得る普通図柄の抽選（普図抽選）において当たり当選した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に開放動作される可変入球手段である。ここで、本第７実施形態における普通図柄抽選（普図抽選）、および、普図当たり遊技の内容について簡単に説明をする。

【１８０６】

本第７実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態であっても、低確率ではあるが、右打ち遊技によって球が右電動役物１６４へと入球し得るように構成されており、例えば、通常状態中に右打ち遊技した場合には、約５０球に１球の割合で球が右電動役物１６４に入賞し得るように構成している。この入球割合は、通常状態中において左打ち遊技を行った場合に第１入球口６４へと入球する球の割合（約２０球に１球の割合）よりも低く設定されている。右電動役物１６４に入球した球は、必ず右第１入球口１６４ｒに入球するように構成されている。そして、右電動役物１６４に球を入球させた場合には、第１入球口６４に球を入球させた場合と同じく、第１特別図柄の抽選権利を獲得（抽選条件を成立させる）するように構成している。

【１８０７】

さらに、第１入球口６４に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第１特別図柄の抽選権利に加え、賞球（４個）が付与される。一方、右電動役物１６４に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第１特別図柄の抽選権利に加え、賞球（１個）が付与される。即ち、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、右打ち遊技を実行するよりも、左打ち遊技が実行された場合のほうが、第１特別図柄の抽選権利を獲得し易く、且つ、第１特別図柄の抽選権利を獲得するために球を入球させる入球口に球を入球させた際に付与される賞球数が多くなるように構成している。よって、通常状態中は右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる。

【１８０８】

また、通常状態中に右打ち遊技をした場合には、右側領域を流下する球の約１／３が右第２入球口６４５へと入球することになる。この右第２入球口６４５に球が入球すると、第２特別図柄の抽選を実行するための抽選権利が付与され、且つ、賞球が１球付与される。詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、その変動時間として長時間（１０分）の変動時間が設定されるように構成されている。また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利が記憶（保留記憶）されないように構成している。よって、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選が円滑に行われることが無い。

【１８０９】

さらに、図１５７に示した通り、大当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技を行

い、球を可変入賞装置６５０へと入賞させる遊技が実行されることになる。大当たり遊技の実行中は普通図柄の通常状態が設定されるため、大当たり遊技の期間中に、右電動役物１６４内の右第１入球口１６４ｒに球が入球し、その大当たり遊技の終了後には、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が上限値となる。

【１８１０】

これにより、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合には、第１特別図柄の保留球数が上限の状態で遊技が開始されることになる。本実施形態では、潜確状態が設定されると、第２特別図柄の変動時間として短変動（０．５秒，１０秒）が選択され、第１特別図柄の変動時間として長時間（１０分）が選択されるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で小当たり当選を頻発させながら多くの賞球を獲得する遊技（小当たりＲＵＳＨ）が実行されるように構成している。

【１８１１】

さらに、潜確状態中における第１特別図柄の保留球数が所定数（１個、或いは２個）になった場合に、所定数以外の場合（０個、３個、４個）よりも、第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が選択され易くなるように構成している。つまり、潜確状態中に第１特別図柄の保留球数が所定数となる期間が、単位時間当たりで実行される小当たり遊技の回数が最も多くなり易い期間なり、遊技者に有利な遊技期間となる。

【１８１２】

本実施形態は、上述した通り、第２特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、潜確状態中には継続して右打ち遊技を実行する必要がある。そして、潜確状態中における第１特別図柄の変動時間が長時間（１０分）となるように構成している。よって、潜確状態中において、第１特別図柄の変動時間経過では第１特別図柄の保留球数を所定数（１個、或いは２個）へと到達させることが困難である。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部で、実行中の第１特別図柄変動を外れで強制停止（破棄）するように構成している。これにより、潜確状態中において、第２特別図柄の抽選で小当たり当選を目指す遊技を行いながら、第１特別図柄の保留球数を減少させる遊技を遊技者に行わせることができる。

【１８１３】

また、本実施形態では、第１特別図柄の保留球数に基づいて潜確状態中における第２特別図柄抽選（変動）の有利期間を設定するように構成し、さらに、第２特別図柄抽選を実行させようとする遊技（右打ち遊技）を実行した場合に第１特別図柄の保留球数が増加し得るように構成している。よって、第２特別図柄抽選（変動）の有利期間が設定された場合において、その有利期間がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【１８１４】

なお、本実施形態のパチンコ機１０は、第２特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、第１特別図柄の保留記憶数に基づいて、第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄の保留記憶数と、第２特別図柄の保留記憶数と、を合算した値に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良い。

【１８１５】

さらに、本実施形態では、潜確状態中に選択される第１特別図柄の変動時間について、必ず長時間の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態中における第１特別図柄変動の変動時間として約１／１０の確率で短変動（例えば、２０秒）の変動時間が選択されるように構成しても良い。このように構成することで、潜確状態中に第１特別図柄の保留記憶を現象させる現実的な手法の中に、第１特別図柄の変動時間経過を含ませることができる。よって、潜確状態中における第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）を減少させる契機を実質複数持たせることができる。

【１８１６】

また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選

した場合の一部において破棄条件が成立した場合に、実行中の第１特別図柄変動を破棄するように構成していたが、第２特別図柄の抽選結果に関わらず成立し得る破棄条件を用いても良く、例えば、小当たり遊技の実行中に右可変入賞装置１６５０へと入球した球数が所定の入賞条件（例えば、１１個の入賞）を超えたことに基づいて成立する破棄条件を設けても良いし、遊技盤１３の遊技領域（右側領域）の何れかに配設された入球口に球が入球した場合に成立し得る破棄条件を設定しても良い。このように、様々な要因によって第１特別図柄への破棄状態が成立することで、遊技者に対して、どのタイミングで有利期間が設定されるのかを分かり難くすることができる。

【１８１７】

次に、図１５８、及び図１５９を参照して、右電動役物１６４の構成について詳細に説明をする。図１５８（ａ）は、右電動役物１６４の閉鎖状態（開閉扉１６４ｒ１が閉じている状態）を模式的に示した正面斜視図であり、図１５８（ｂ）は、右電動役物１６４の開放状態（開閉扉１６４ｒ１が開いている状態）を模式的に示した正面斜視図である。

【１８１８】

図１５８（ａ）に示した通り、開閉扉１６４ｒ１の上面には、遊技球の流下を妨げるために設けられている凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃが設けられている。開閉扉１６４ｒ１の上面を流下する遊技球は、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃによって流下を妨げられるので、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃの外周に沿って開閉扉１６４ｒ１上を図示左側から右側へと流下する。つまり開閉扉１６４ｒ１上には、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉１６４ｒ１上を正面視左方向から右方向へと直線的に流下する場合）と比較して、開閉扉１６４ｒ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。これにより、一つの球が開閉扉１６４ｒ１の上面を流下している間に、複数の球（後続の球）を開閉扉１６４ｒ１の上面へと到達させ易くすることができる。よって、スルーゲート６７を通過した球が開閉扉１６４ｒ１の上面を流下している期間を長くすることができ、普図当たり遊技が実行された場合に球を右電動役物１６４へと入賞させ易くすることができる。

【１８１９】

詳細は、図１６０を参照して後述するが、本実施形態では、遊技状態として普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定された場合には、スルーゲート６７を通過した球の殆どが右電動役物１６４に入球するように、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の動作内容と、スルーゲート６７を通過した球の経路が設計されている。このように構成することで、確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を通常状態中よりも高め、且つ、右打ち遊技を実行することにより、通常状態中よりも第１特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。また、確変状態中は、第２特別図柄の抽選が実行され難くなるため、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、万が一、確変状態中に右第２入球口６４５に球が入球し、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、通常状態よりも短い変動時間（６０秒）が選択されるように構成している。

【１８２０】

このように構成することで、長時間（例えば、１０分）の第２特別図柄変動が実行されている際中に確変状態から潜確状態へと移行してしまい、潜確状態に移行したにも関わらず、第２特別図柄の抽選を長時間実行することができない事態が発生することを抑制している。

【１８２１】

さらに、本実施形態では、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件として、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（５０回）に到達した場合に成立する第１移行条件と、確変状態中に実行された第２特別図柄の抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選した場合に成立する第２移行条件とを設定している。つまり、第２特別図柄の抽選が実行され難い確変状態において、第２特別図柄

の抽選で特定の小当たり（小当たりＣ）に当選した場合（第２移行条件が成立した場合）には、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（５０回）に到達していなくても潜確状態へと移行させることができる。

【１８２２】

図１５８（ｂ）は、開閉扉１６４ｒ１が開放された状態を示した図である。図１５８（ｂ）に示した通り、開閉扉１６４ｒ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、右第１入球口１６４ｒが開放された状態となる。なお、詳細な説明は省略するが、この開閉扉１６４ｒ１は、主制御装置１１０からの指示に基づいてオン状態と、オフ状態とに切替可能なソレノイド（図示せず）と連結しており、このソレノイドに対して電流を流した場合に、ソレノイドがオン状態となり開閉扉１６４ｒ１が開放状態となるように構成している。つまり、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合にのみソレノイドに対して電流が流れるように構成している。これにより、パチンコ機１０に電源が投入されている期間のうち、占める割合が大きい開閉扉１６４ｒ１が閉鎖状態となる期間では電力を要する必要が無いため、パチンコ機１０の消費電力を抑えることができる。

【１８２３】

第１入球口１６４ｒが開放されると（開閉扉１６４ｒ１が開放状態になると）、スルーゲート６７を通過した球が右電動役物１６４に入賞可能となる。また、開閉扉１６４ｒ１を収納するための開口部の高さ方向の間隔は、遊技球の直径に対して十分に低いので、開閉扉１６４ｒ１のスライド移動が開始される時点で開閉扉１６４ｒ１の上面を流下中であった遊技球が開閉扉１６４ｒ１と共に遊技盤１３の内部に収納されることが無く、開閉扉１６４ｒ１が遊技盤１３の内部へとスライド移動した場合に、開閉扉１６４ｒ１の上面に位置する球を第１入球口１６４ｒに向けて開閉扉１６４ｒ１上から落下させることができる。

【１８２４】

なお、本第７実施形態では、開閉扉１６４ｒ１の上面に３つの凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを設けることにより、凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉１６４ｒ１を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを設けるのに代えて、または加えて、開閉扉１６４ｒ１の上面の材質を、他の部分（遊技盤１３の表面や可変入賞装置６５の内面等）よりも摩擦係数が大きい材質（例えば、弾性体等）で構成したり、遊技球が転動し難くなる加工を施したり（例えば、表面に凹凸を設ける等）してもよい。

【１８２５】

図１５９は、開閉扉１６４ｒ１を鉛直上面側から見た平面図である。図１５９に示した通り、開閉扉１６４ｒ１の上面のうち、球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆが埋め込まれている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、開閉扉１６４ｒ１の上面に形成されている経路において、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、その上方に遊技球が配置されている場合に出力がＨ（ハイ）となり、上方を妨げるものが何もない場合に出力がＬ（ロー）となる公知の光学センサで構成されている。本第７実施形態では、これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせを音声ランプ制御装置１１３側で監視する構成としている。そして、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせによって、開閉扉１６４ｒ１上における球の通過状況を算出し、算出結果に基づいた球通過状況報知を実行可能に構成している。

【１８２６】

このように構成することで、確変状態中において右打ち遊技によって発射された球が右第２入球口６４５にどれくらい近づけたのかを遊技者が把握することが可能となる。よっ

て、実行される球通過状況報知の内容に基づいて、確変状態中における右打ち遊技の実行タイミングをずらしたりすることで、確変状態中における遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第７実施形態では、図１５９に示した通り、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆを開閉扉１６４ｒ１上にのみ配設しているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過してから開閉扉１６４ｒ１上に到達するまでの領域や、開閉扉１６４ｒ１の上面を通過した後の領域に通過検出センサを設け、開閉扉１６４ｒ１に到達する球数や、開閉扉１６４ｒ１の上面を通過した球数を検出可能に構成しても良い。

【１８２７】

次に、図１６０を参照して、右打ち遊技によって発射された球が右側領域を流下する際の流下状況について説明をする。図１６０（ａ）は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であって、球が右第２入球口６４５に入球する場合における球の流下状況を模式的に示した模式図であり、図１６０（ｂ）は、潜確状態であって、小当たり遊技が実行されている場合における球の流下状況を模式的に示した模式図である。

【１８２８】

本第７実施形態は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に、右打ち遊技によって、右第２入球口６４５へと球を入球させる遊技が遊技者に最も有利な遊技となるように構成されている。潜確状態中に右打ち遊技を実行すると、図１６０（ａ）に示した通り、スルーゲート６７を通過した球が閉鎖状態である右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上面を流下し、右第２入球口６４５へと入球する。

【１８２９】

詳細な説明は後述するが、普通図柄の低確率状態である潜確状態では、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選にて当たり当選する確率が１／２に設定されており、且つ、普通図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示（確定）するまでの期間（変動時間）として３０秒が設定されるように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態、大当たり遊技状態）中に右打ち遊技を行った場合は、２球に１球の割合でスルーゲート６７を球が通過するため、４球に１球の割合で普図当たりに当選し、６０秒に１回の割合で普図当たり遊技が実行されることになる。

【１８３０】

さらに、本第７実施形態では、図１５８を参照して上述した通り、普図当たり遊技として開放動作される右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に蛇行状の球流路（通過期間１．３秒）を形成しているため、右打ち遊技を継続して実行することにより、高確率で複数の球を閉鎖状態である右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に滞在させることが可能に構成している。

【１８３１】

よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、１分間に１～２個の球を右電動役物１６４へと入賞させることが可能となる。加えて、右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に球を滞在させ易く構成しているため、普図当たり遊技の遊技期間を短期間（例えば、０．２秒開放）に設定したとしても、その普図当たり遊技中に球を右電動役物１６４へと入賞させ易くすることができる。

【１８３２】

このように普図当たり遊技の遊技期間を短く設定することにより、普通図柄の停止表示態様に基づいて普図当たり遊技が実行されることを判別した後に右打ち遊技を実行した場合に、その球が右電動役物１６４へと到達するまでに普図当たり遊技を終了させることが可能となる。よって、普通図柄の抽選結果が当たりであると判別してから右打ち遊技を実行し、効率良く球を右電動役物１６４へと入賞させる遊技が実行されることを抑制することができる。

【１８３３】

また、図１６０（ｂ）に示した通り、本第７実施形態では、スルーゲート６７よりも上方（上流）側に、小当たり遊技中に開放動作される右可変入賞装置（第２アタッカー）が

設けられている。よって、普通図柄の低確率状態が設定される状態であっても、第２特別図柄抽選を円滑に実行可能な遊技状態（潜確状態）であれば、小当たり遊技が実行されることにより、球がスルーゲート６７、及び右電動役物１６４へと到達することを抑制することができる。

【１８３４】

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、通常状態、或いは大当たり遊技中よりも潜確状態のほうが右電動役物１６４に球を入賞させ難くすることができる。よって、大当たり遊技中に実行する右打ち遊技では右電動役物１６４に球を入賞させることにより、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）を上限まで獲得させることを可能としながら、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって過剰に特図１保留球数が増加してしまうことを抑制することができる。

【１８３５】

＜第７実施形態における演出内容について＞

次に、図１６１から図１６５を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０が実行する各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れ、及び、潜確状態中に実行される演出の流れについて説明をする。

【１８３６】

まず、図１６１及び図１６２を参照して、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れについて説明をする。本実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部で、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。そして、確変状態が設定されている状態で、所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成している。具体的には、確変状態として、特別図柄の高確率状態が次回大当たり当選まで継続し、普通図柄の高確率状態が５０回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成している。つまり、確変状態が設定されてから大当たり当選すること無く、特別図柄抽選を５０回実行した場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。そこで、本実施形態では、確変状態が設定された場合において、遊技者に最も有利となる潜確状態が設定されるまでの期間を示唆するための演出が実行される。これにより、遊技者に対して潜確状態が設定されるまでの条件を分かり易く報知することができる。

【１８３７】

図１６１（ａ）は、確変状態（確変モード）が設定されている状態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１６１（ｂ）は、確変モード中において、潜確状態への移行条件が成立した場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１８３８】

上述した通り、本第７実施形態では、確変状態において時短回数を経過（加算）させることにより、直接、最も有利な潜確モード（潜確状態）へと移行する構成としている。このため、確変状態（確変モード）では、潜確状態を目指す演出が実行される。具体的には、例えば、図１６１（ａ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ８１１が岩山をよじ登っていく演出が実行される。また、岩山を登るキャラクタ８１１の上方に形成される表示領域ＨＲ１には、「頂上を目指せ！！」という文字が表示されると共に、キャラクタ８１１の右側に形成される表示領域ＨＲ２には、確変モードが終了する（時短回数が所定回数（例えば５０回）経過する）までの残りの変動回数（抽選回数）を示唆する表示内容が表示される。図１６１（ａ）の例では、表示領域ＨＲ２に対して「残り５０ｍ」という文字が表示されている場合を例示している。この頂上までの残りのメーター表示は、変動表示（第３図柄の変動表示）が１回実行される毎に１ｍずつ減算表示されるので、遊技者に対して、頂上までの残りのメーター（距離）が、潜確モードへと移行するまでの残りの変動回数であるということを容易に理解させることができる。

【１８３９】
なお、本実施形態では、上述した表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示の表示態様を、第３図柄の変動表示が実行される毎に可変（減算）され、可変（減算）後のメーター表示の表示態様が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となった場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成しているが、これにかぎること無く、例えば、第３図柄の変動表示が実行される毎に加算されるように構成し、メーター表示の表示態様（数値）が、特定の数値まで加算された場合に潜確モードが設定されるように構成しても良い。また、必ずしも第３図柄の変動表示が実行される毎にメーター表示の表示態様を可変させる必要は無く、例えば、第３図柄の変動表示が複数回実行された場合に、メーター表示の表示態様が可変されるように構成しても良い。このように構成することにより、メーター表示の表示態様が可変するタイミングを、第３図柄の変動表示タイミングに対して異ならせることができるため、遊技者に対して、潜確モード（潜確状態）が設定されるまでの大凡の期間を認識させながらも、一度にメーター表示の表示態様（数値）が大きく減少させる演出を実行することで意外性のある演出を提供することができる。
【１８４０】
さらに、本実施形態では、表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示の表示態様として、潜確モードが設定されるまでの期間が短くなっていることを（移行条件の成立タイミングが近づいていること）を遊技者に報知するために、メーター表示の表示態様（数値）を減算させる演出のみを実行するように構成しているが、潜確状態が設定される際に特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）が表示されれば良く、例えば、確変状態が設定されている間に、メーター表示の表示態様（数値）を一時的に増加させる演出を実行しても良い。これにより、どのタイミングで潜確状態が設定されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、潜確状態が設定されることを常に期待させながら遊技を行わせることができる。
【１８４１】
なお、この場合、確変状態から潜確状態へと移行するための移行条件として、少なくとも複数の移行条件、具体的には、確変状態が設定される契機となった大当たり種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、成立し易い第１移行条件（例えば、時短回数２０回）と、その第１移行条件よりも成立し難い第２移行条件（例えば、時短回数５０回）とのうち、何れかの時短終了条件を設定するように構成し、確変状態が設定された際に、成立し易い第１移行条件が成立するまでの期間を示す表示態様（例えば、「残り２０ｍ」）を表示領域ＨＲ２に表示するように構成し、実際に設定されている時短終了条件が第１移行条件である場合は、そのままメーター表示の表示態様を減算させる演出を実行し、実際に設定されている時短終了条件が第２移行条件である場合は、残時短回数に基づいてメーター表示の表示態様を増加させながら、第２移行条件が成立するタイミングで、特定の移行表示態様が表示されるように構成すれば良い。このように構成することにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合において、今回の確変状態に対して設定されている時短終了条件が何であるかを遊技者に分かり難くすることができる。
【１８４２】
さらに、本実施形態では、特定の大当たり遊技の実行後に設定される確変状態にて複数の時短終了条件が設定されるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の実行回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の結果が特定結果（例えば、小当たりＣ当選）である場合に成立する第２時短終了条件とが設定されるように構成している。そして、表示領域ＨＲ２には、予め時短終了条件が成立するタイミングを算出可能な第１時短終了条件に基づいたメーター表示が表示されるように構成している。つまり、確変状態中は、特別図柄変動が実行される毎にメーター表示が減算されていき、メーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となった場合に潜確状態が設定されることを報知する演出が実行される。一方、上述した第１時短終了条件が

成立するよりも前に（メーター表示の表示態様が特定の移行表示態様になる前に）、第２時短終了条件が成立した場合には、メーター表示の表示態様（数値）が急激に減少する短縮演出として、キャラクタ８１１が勢いよく山を登っていく演出の後にメーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となる演出が実行される。

【１８４３】

このように、表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示が様々な態様で可変されるように構成することで、どのタイミングで潜確状態へと移行するのかを分かり難くすることができるため、確変状態を遊技している遊技者に対して潜確状態への移行を常に期待させながら遊技を行わせることができる。また、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、メーター表示の表示態様として特定の移行表示態様が表示されることにより潜確状態への移行を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１８４４】

次に、図１６１（ｂ）を参照して、確変状態中において時短終了条件が成立した場合に実行される演出内容について説明をする。図１６２（ａ）は、確変モード（確変状態）において時短回数を経過させた（時短終了条件を成立させた）場合における表示内容の一例を示した図である。図１６２（ａ）に示した通り、時短終了条件（例えば、所定回数の特別図柄変動）が成立すると、キャラクタ８１１が岩山の頂上に到達する演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ１に対して、「頂上到達！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２に対して、「残り０ｍ」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して潜確状態（潜確モード）へと移行したということを容易に理解させることができる。

【１８４５】

ここで、本実施形態では、潜確状態が設定されている場合に、右打ち遊技を実行することで、潜確状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成し、第２特別図柄の抽選では高確率（第１特別図柄の抽選よりも高確率）で小当たり当選するように構成している。そして、第２特別図柄抽選を頻繁に実行することで、小当たり遊技を頻繁に実行させ、遊技者に対して多くの特典（賞球）を獲得可能な遊技を実行させるように構成している。以下、潜確状態において第２特別図柄抽選によって小当たり遊技を頻繁に実行させる遊技を「ＲＵＳＨ」と称し、そのＲＵＳＨ遊技中に実行される演出を「ＲＵＳＨ演出」と称して説明をする。

【１８４６】

図１６２（ａ）は、潜確状態（潜確モード）へと移行してから、実際に賞球を獲得可能な状態となるまで（第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するまで）の間の状態（準備状態）における表示態様を示した図である。図１６２（ａ）に示した通り、準備状態では、小領域Ｄｍ３に「右打ち」という文字が表示されると共に、表示領域ＨＲ１に対して、「右打ちでＲＵＳＨを開始させるんだ！！」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ準備中」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ち遊技を行うことで賞球を獲得可能なＲＵＳＨ状態に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８４７】

つまり、本実施形態では、確変状態にて時短終了条件が成立した場合に潜確状態が設定されるように構成しているが、潜確状態が設定された直後に第２特別図柄抽選を実行させることができない場合がある。具体的には、確変状態中に第２特別図柄変動が実行され、その第２特別図柄変動が実行されている間に、第１特別図柄変動の実行に基づいて時短終了条件が成立した場合には、第２特別図柄変動が実行されている間に遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行することになる。この場合、実行中の第２特別図柄変動（確変状態中に変動が開始された第２特別図柄変動）が停止表示されるまで、潜確状態における第２特別図柄変動が実行されない事態が発生する。

【１８４８】

このように、潜確状態が設定された後に、第２特別図柄抽選を新たに実行することが出来ない期間が所定期間生じてしまう場合は、図１６２（ａ）に示した表示画面（ＲＵＳＨ準備画面）を表示することにより、遊技者に対して、後にＲＵＳＨ遊技が実行されることを報知することができるため、潜確状態が設定されたにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されない期間に対して遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８４９】

なお、本実施形態では、上述した通り、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するタイミングにおいて、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が所定期間以上（例えば、１０秒以上）である場合に図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備期間表示を実行するように構成しているが、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能な遊技状態が設定されてから、実際に有利遊技の実行条件が成立するまでの期間の長さが所定期間である場合に、後に有利遊技が実行されることを報知するように構成すれば良く、例えば、不利遊技（確変状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、左打ち遊技）と、有利遊技（潜確状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、右打ち遊技）と、を異ならせたパチンコ機１０においては、潜確状態が設定されてから実際に右打ち遊技によって第２特別図柄変動が実行されるまでの期間を用いて、図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備中表示を実行するように構成すると良い。

【１８５０】

さらに、例えば、遊技者に不利となる不利遊技状態のほうが、遊技者に有利となる有利遊技状態よりも普通図柄の抽選で外れに当選し易く、且つ、選択される変動時間の長さが長くなり易く構成されているパチンコ機１０であって、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技中に第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しているパチンコ機１０であれば、有利遊技状態が設定された時点において、不利遊技状態中に実行された普通図柄変動が停止表示されるまでの期間中に、図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備期間表示を実行するように構成しても良い。この場合、図１６２（ａ）に示した表示画面に対して、案内表示領域Ｄｍ３に表示される「右打ち」の表示態様を非表示（見え難く表示）したり、表示領域ＨＲ１にて「準備中、暫くお待ち下さい」の文字を表示したりすると良い。即ち、潜確状態が設定されている状態ではあるが、右打ち遊技を実行しても第２特別図柄抽選を実行することが出来ない（実行し難い）状況であることを遊技者に報知するようにＲＵＳＨ準備期間表示を表示すると良い。これにより、右打ち遊技を実行したにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されず、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８５１】

そして、潜確状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されると、図１６２（ｂ）に示した表示画面が表示され、ＲＵＳＨ演出が実行される。図１６２（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図１６２（ｂ）に示した通り、潜確状態中に球が右第２入球口６４５へと入球し、小当たり当選している第２特別図柄変動が実行されると、表示領域ＨＲ１に「ＲＵＳＨ開始」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓにて「ＲＵＳＨ突入！！」の文字が表示される。さらに、主表示領域Ｄｍには宝箱を模したアイコン（宝箱８１２）が表示される。これにより、ＲＵＳＨ遊技中には、宝箱を模したアイコン（宝箱８１２）の用いた演出（ＲＵＳＨ演出）が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１８５２】

次に、図１６３を参照して、本第７実施形態におけるＲＵＳＨ遊技中に実行されるＲＵＳＨ演出の表示内容について説明をする。図１６３は、ＲＵＳＨ演出中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図１６３に示した通り、ＲＵＳＨ演出が実行されると、キャラクタ８１１が宝箱８１２を開けていく演出が実行される。そして、開いた宝箱８１２の中から、今回の第２特別図柄抽選の抽選結果を示す抽選結果表示態様が表示される演出が実行される。抽選結果表示態様としては、例えば、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「Ｖ」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「

当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。このように、常時表示されている宝箱８１２に対して、宝箱８１２を開放させる演出と、宝箱８１２の中身を表示させる演出を実行するだけで第２特別図柄の抽選結果を表示することができるため、宝箱８１２を表示する演出と、宝箱８１２を開放させる演出と、宝箱８１２の中身を表示させる演出と、を実行する場合に比べて、第２特別図柄の変動時間を短く設定した場合であっても、実行される演出数を減らすことが出来るため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【１８５３】

次に、図１６４、及び図１６５を参照して、ＲＵＳＨ遊技中において、他のＲＵＳＨ遊技中よりも、遊技者に有利となるスーパーＲＵＳＨ遊技中に実行される演出について説明をする。本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄の変動時間が、保留記憶されている特図保留数（第１特別図柄の保留記憶数）に基づいて可変するように構成しており、具体的には、特図保留数が特定数（例えば、１）である場合に実行される第２特別図柄変動では、特図保留数が特定数以外である場合に実行される第２特別図柄変動よりも、短い変動時間が選択され易くなるように構成している。上述した通り、潜確状態が設定されている間は、第２特別図柄抽選の小当たり当選に基づく小当たり遊技を頻発させることで遊技者に特典（賞球）を付与する演出が実行される。

【１８５４】

よって、潜確状態中における第２特別図柄変動の変動時間が短ければ短いほど、単位期間に占める小当たり遊技期間の割合を大きくすることができるため、遊技者により遊技な遊技状態とすることができる。以下、ＲＵＳＨ遊技中において、特図保留数が特定数となり、第２特別図柄変動の変動時間が短くなる期間中のＲＵＳＨ遊技をスーパーＲＵＳＨ遊技と称し説明をする。

【１８５５】

まず、ＲＵＳＨ遊技がスーパーＲＵＳＨ遊技へと切り替わる際に実行される演出内容について説明をする。図１６４（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技中において特図保留数が減算され易い状態において実行される演出内容の一例を示した模式図である。本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（例えば、小当たりＢ）に当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動を強制的に外れで停止表示させるように構成している。また、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動に対しては長時間の変動時間（例えば、１０分）が選択され易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を獲得可能に構成している。つまり、潜確状態中にＲＵＳＨ遊技を実行しながら、変動時間経過に基づいて特図１保留球を減少させ難くなるように構成している。

【１８５６】

よって、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される条件が成立するまで特図１保留球数を減少させるためには、第２特別図柄抽選にて特定の小当たりに当選させる必要がある。そして、特定の小当たりに当選した第２特別図柄変動が実行されると、図１６４（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１がより高い位置を目指すための演出が実行される。

【１８５７】

具体的には、現在獲得している特図１保留球数と、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される条件となる特図１保留球数との差分に対応した段階を示す表示態様が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの右側に形成される表示領域ＨＲ７１に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。

【１８５８】

そして、ＲＵＳＨ遊技中に特定の小当たりに複数回当選し、特図１保留球数が特定数（２）になると、図１６４（ｂ）に示した表示態様が表示される。図１６４（ｂ）は、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件が成立した場合において表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件（例えば、特図１保留球数が２

となる）が成立すると、キャラクタ８１１が最頂上に到達し、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件が成立したことを報知する表示態様を手に取った演出が実行される。そして、表示領域ＨＲ７１には、現在の特図１保留球数が、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件を持たしていることを示す表示態様「２」が表示される。

【１８５９】

なお、図１６４（ａ），（ｂ）が表示されている状態、即ち、後述する特図破棄設定処理（図１８６のＳ４６４３参照）にてスーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出態様を設定した後に、新たに特図１保留を獲得した場合には、実行中の第１特別図柄変動が破棄された場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されない場合がある。よって、図１６４（ａ），（ｂ）が表示されている状態では、新たに特図１保留を獲得したか否かを判別する処理を実行し、獲得した場合には、演出態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。例えば、特図１保留を新たに獲得した場合には、図１６４（ａ）に示した頂が新たに獲得した特図１保留の数に対応して遠ざかる演出が実行される。これにより、スーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出の実行中にスーパーＲＵＳＨ突入契機が消滅した場合であっても遊技者に違和感の与えることの無い演出を実行することができる。

【１８６０】

また、図１６４（ａ），（ｂ）では、特図１保留球数を減少させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合の演出内容について説明をしたが、これ以外にも、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合にもスーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出が実行される。この場合、現在が、特図１保留数が１個増加することで有利期間（スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される期間）が設定される状態（増加有利状態）であるかを判別する処理を実行し、増加有利状態であると判別した場合に、普図当たり遊技が実行されるか否かを判別する。この判別では、実行中の普通図柄変動の抽選結果、及び、普図保留されている情報に基づく先読み処理（上述した各実施形態にて実行される特別図柄に対する先読み処理と同一の処理を普通図柄に対して実行する処理に相当）にて普図当たり当選する情報が含まれているかの事前判別結果（先読み結果）に基づいて普図当たり遊技が実行されるか否かが判別される。そして、普図当たり遊技が実行されると判別した場合に、間もなく特図１保留が増加する機会が到来することを示唆するためのスーパーＲＵＳＨ突入演出を実行する。

【１８６１】

このスーパーＲＵＳＨ突入演出の演出態様としては、特図１保留数を増加させることで（右電動役物１６４に球を入賞させることで）、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されることを遊技者に報知する報知態様が設定される。これにより、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ遊技を実行させるための条件を成立させ易くすることができる。なお、本実施形態では、スーパーＲＵＳＨ遊技を実行させるための条件を遊技者が把握可能、即ち、特図１保留球数を減少させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合と、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合と、を遊技者が識別可能となる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、スーパーＲＵＳＨ遊技を実行させる条件が成立し易い状態であることのみを遊技者に報知し、遊技者に対して特図１保留数を増加させる遊技を実行するか、減少させる遊技を実行するかを選択させるように構成しても良い。

【１８６２】

次に、図１６５を参照して、スーパーＲＵＳＨ中に実行される演出の内容について説明をする。図１６５は、スーパーＲＵＳＨ中の演出画面の一例を示した図である。スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されると、通常のＲＵＳＨ遊技よりも短い変動時間の第２特別図柄変動が実行され易くなるため、結果として小当たり遊技の実行間隔が短くなり単位時間における小当たり遊技の実行回数を通常のＲＵＳＨ遊技よりも多くすることができる。よって、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、通常のＲＵＳＨ遊技中よりも遊技者に有利な遊技期間となる。そして、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、図１６５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「スーパーＲＵＳＨ」の文字が表示されると共に、複数の宝箱８１２ａ～宝箱８１２ｃ

が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「スピードアップ」の文字が表示される。
【１８６３】
つまり、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、第２特別図柄変動の変動時間が短時間（例えば、０．５秒）となり、１回の第２特別図柄変動の変動期間を用いて第２特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出（宝箱を表示する演出）と、抽選結果を報知する演出（宝箱を開放し中身を表示する演出）と、遊技者に分かり易く実行することが困難となるため、予め複数の宝箱８１２ａ～宝箱８１２ｃを表示しておき、適宜抽選結果に基づいて宝箱を開放させる演出が実行されるように構成している。
【１８６４】
具体的には、表示態様（例えば、色やデザイン）を異ならせた複数の宝箱を予め表示しておき、実行される第２特別図柄の抽選結果に応じた宝箱を開放させる演出を実行するように構成している。この場合、第２特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、虹色や金色の豪華な宝箱を開放させ、遊技者に不利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり、即ち、ＲＵＳＨ遊技が終了する大当たりに当選している場合は、ボロボロの宝箱を開放させる演出が実行される。
【１８６５】
このように、予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことで、第２特別図柄抽選の結果に応じて表示されている宝箱の表示態様を可変させる演出を実行しなくとも、抽選結果を示唆する演出（開放する宝箱の表示態様を異ならせる演出）を実行し易くすることができる。
【１８６６】
さらに、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）中に主として実行される第２特別図柄に保留記憶機能を持たせていないため、例えば、保留記憶されている第２特別図柄の入賞情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて、当該入賞情報に基づく第２特別図柄変動が実行される前の期間から抽選結果を示唆する演出（所謂、先読み演出）を実行することができないように構成している。よって、各第２特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出を実行する期間を長く設定し難いため、上述した予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことの演出効果をより高めることができる。
【１８６７】
なお、本実施形態のように予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示する構成を用いる場合には、同時に表示される宝箱の表示数や、表示態様をランダムに設定しても良いし、潜確状態中における遊技回数（特別図柄抽選の実行回数）に応じて表示態様を可変させるように構成しても良い。また、現在の特図保留球数（第１特別図柄の保留球数）を読み出し、読み出した結果に基づいてスーパーＲＵＳＨ遊技が終了し易い状態か否かを判別し、その判別結果に基づいて宝箱の表示態様や表示数を可変させるように構成しても良い。このように構成することで、宝箱の表示態様や表示数を用いて第２特別図柄抽選の抽選結果だけでは無く、スーパーＲＵＳＨ遊技の遊技状況も遊技者に把握させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８６８】
次に、図１６５（ｂ）を参照して、スーパーＲＵＳＨ遊技中において、スーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する演出の演出内容について説明をする。図１６５（ｂ）は、スーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する終了示唆演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本実施形態では特図保留球数（第１特別図柄の保留球数）が特定数（１個又は２個）である場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しており、スーパーＲＵＳＨ遊技中に実行される遊技（右打ち遊技）によって、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）が増加し得るように遊技盤１３の右側領域が構成されている（図１５７参照）。
【１８６９】
よって、スーパーＲＵＳＨ遊技中において特図１保留球数が増加、即ち、特図１保留球

数が２個から３個に増加してしまうことでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合がある。そのような場合に、図１６５（ｂ）に示したような終了示唆演出が実行される。図１６５（ｂ）に示した状態は、特図１保留球数が２個であって、スーパーＲＵＳＨ遊技中において普通図柄の当たりに当選（当選確率１／３０）し、右電動役物１６４が開放される際に実行される終了示唆演出であり、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１がしゃがみ込んでしまい、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了することを示唆する表示態様が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、「終了のピンチ」の文字が表示される。

【１８７０】

このように終了示唆演出を実行することにより、スーパーＲＵＳＨ遊技中に右電動役物１６４に球を入賞させ、特図１保留球数が増加したことによりスーパーＲＵＳＨ遊技が通常のＲＵＳＨ遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図１６５（ｂ）に示した例では、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了する要因、即ち、特図１保留球数が増加することによりスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する状態において、特図１保留球数が増加し易い状態（普図当たり遊技が実行される状態）であることを遊技者に報知しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「右打ちを中断してウサギを休憩させろ」のコメントを表示し、普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと入賞させ難くする案内報知を実行しても良い。これにより、特図１保留球数の増加に基づいてスーパーＲＵＳＨ遊技が終了してしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。

【１８７１】

また、図１６５（ｂ）に示した終了示唆演出の実行タイミングとしては、普図当たり遊技の開始タイミングでも良いし、普図当たり当選している普通図柄変動（変動時間１０秒～３０秒）の開始タイミングや、当該普通図柄変動の残変動時間が所定時間（例えば５秒）となったタイミングや、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて設定した所定タイミング（例えば、普図当たり遊技が実行される３０秒前）でも良い。

【１８７２】

さらに、上述した案内報知（右打ち遊技を中断させることで普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと入賞させ難くする案内報知）を実行する場合には、その案内報知の報知内容を把握してから右打ち遊技を中断させた場合に、中断前に実行していた右打ち遊技によって発射された球が右電動役物１６４へと入賞し得ない程度の期間を確保して案内報知を実行すると良く、例えば、普図当たり遊技が実行される１０秒前に案内報知を実行するように構成すると良い。これにより、案内報知を把握した遊技者に対して特図１保留球数を増加させない遊技を確実に実行させることができる。また、実際に普図当たり遊技が実行されない場合や、例えば、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、６０秒後に普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合、即ち、右打ち遊技を中断しなくても特図１保留球数が増加し得ないタイミングにて上述した終了示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行するように構成しても良い。

【１８７３】

上述した図１６５（ｂ）では、特図１保留球数が増加することにより特図１保留球数が特定数（１個又は２個）では無くなり、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得る場合に実行される終了示唆演出を説明したが、逆に、特図１保留球数が減少することにより特図１特図１保留球数が特定数（１個又は２個）では無くなり、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得る場合もある。

【１８７４】

ここで、図１６６を参照して、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出について説明をする。図１６６は、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出の演出画面の一例を示した図である。図１６６に示した状態は、特図１保留球数が１個の状

態であって、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が１．５秒の状態である。図１６６に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍには、上述した図１６５（ｂ）に示した表示態様と同様の表示態様で終了示唆演出が実行されている。

【１８７５】

この場合、１．５秒後に第１特別図柄変動が停止表示し、次の第１特別図柄変動が開始されることで特図１保留球数が０個になりスーパーＲＵＳＨ遊技が終了することになる。よって、副表示領域Ｄｓには、「終了のピンチ！！保留を貯めろ」の文字が表示される。このように終了示唆演出を実行することにより、遊技者に対して、特図１保留球数を増加させなければスーパーＲＵＳＨ遊技が終了してしまうことを分かり易く報知することができる。

【１８７６】

本実施形態では、特図１保留球数を減少させる契機を複数設けており、図１６６に示した通り、実行中の第１特別図柄変動が変動時間経過で停止表示する場合に加え、第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＢ）に当選し、実行中の第１特別図柄変動を強制停止（破棄）する場合がある。何れの契機が成立する（成立し得る）状態においても、図１６６に示した終了示唆演出を実行することで、遊技者に対して、スーパーＲＵＳＨ遊技が通常のＲＵＳＨ遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８７７】

なお、図１６６に示した終了示唆演出を実行するタイミングとしては、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間や、小当たりＢ当選している第２特別図柄変動の残変動時間を判別し、その判別結果に基づいて特図１保留球数が０個になるまでの残期間を算出し、その算出結果が所定期間（例えば、１０秒）となるタイミングで実行するように構成しても良いし、特図１保留球数が２個から１個になったタイミングから所定間隔（例えば、３０秒間隔）で実行するように構成しても良い。即ち、特図１保留球数が１個の状態は、特図１保留球数が１個増加してもスーパーＲＵＳＨ遊技が継続する状態であるため、特図１保留球数が０個になり得るタイミングを判別すること無く、特図１保留球数を２個にさせるために終了示唆演出を実行するように構成しても良い。

【１８７８】

上述した通り、本実施形態では、特図１保留球数が増加した場合も、減少した場合も、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得るように構成しているため、スーパーＲＵＳＨ遊技中の遊技者に対して、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技と、特図１保留数を増加させないことでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技と、を実行させることができるという今までに無い斬新な遊技性を提供することができる。

【１８７９】

なお、本実施形態の演出内容とは異ならせ、例えば、特図１保留球数が増加することでスーパーＲＵＳＨ遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図１６５（ｂ）参照）と、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図１６６参照）の演出態様を同一にし、副表示領域Ｄｓにて右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、遊技者が選択した遊技方法、即ち、特図１保留球数を増加させるために右打ち遊技を実行することでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技方法と、特図１保留球数を増加させないようにするために右打ち遊技を中断することでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技方法とによって、スーパーＲＵＳＨ遊技の継続期間を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、遊技者が誤った遊技方法を選択した場合には、その遊技方法がスーパーＲＵＳＨ遊技の終了条件を成立させ易くする遊技方法となるため、遊技者の選択した遊技方法が後の遊技結果に与える影響をより大きくすることができる。

【１８８０】

以上、説明をした通り、本実施形態ではスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される期間を特図

１保留球数が連続する特定範囲（１個、２個）となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、非連続の範囲にスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される特図１保留球数を設定するように構成しても良く、例えば、特図１保留球数が１個と３個の場合にスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しても良い。この場合、終了示唆演出として、特図１保留球数が１個から０個になり得る場合と、３個から４個になり得る場合には、上述した図１６５（ｂ）、及び図１６６と同様の終了示唆演出を実行し、特図１保留球数が１個から２個、又は３個から２個になり得る場合には、スーパーＲＵＳＨの終了を示唆するのでは無く、スーパーＲＵＳＨ遊技の待機状態へと移行することを示唆する演出として待機演出を実行するように構成すると良い。つまり、上述した例によれば、特図１保留球数が２個の場合は、特図１保留球数が減少しても、増加してもスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されることになるため、特図１保留球数が０個の場合や、４個の場合に比べて、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行され易い状態（待機状態）となるため、待機演出を実行することによりその旨を遊技者に分かり易く報知することができる。また、この場合、特図１保留球数が２個の場合に実行される第１特別図柄変動（今回の第１特別図柄抽選で用いた特図１保留球を差し引いた状態で特図１保留球数が２個となる場合の第１特別図柄変動）にて選択される変動時間を特図１保留球数が０個の場合や、４個の場合に比べて、短くなるように構成しても良い。これにより、待機状態からスーパーＲＵＳＨ遊技へと移行させ易くすることができ、待機状態に移行した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１８８１】

次に、図１６７を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明をする。図１６７は、本第７実施形態のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を模式的に示した遷移図である。図１６７に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成している。そして、設定される遊技状態に応じて、遊技を行う遊技者に対して付与される特典の量が異なるように構成している。具体的には、潜確状態が設定されている場合が遊技者に最も多くの特典が付与され、次いで、確変状態、通常状態の順で遊技者に付与される特典の量が少なくなるように構成している。

【１８８２】

本第７実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の初期状態（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作しながら電源を投入した状態）として通常状態が設定されるように構成されている。そして、通常状態中は、右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合のほうが特別図柄抽選を実行させ易いため、第１入球口６４への球の入球を狙う左打ち遊技が実行される。通常状態中に第１入球口６４に球が入球すると、１／２００の確率で大当たりに当選する第１特別図柄抽選が実行される。第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合には、３５％の割合で大当たり遊技終了後に再度通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ７）が設定され、４５％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ７）が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ７）が設定される。

【１８８３】

つまり、本第７実施形態では、通常状態中における特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に、確変状態へと最も移行し易く、次いで、通常状態に移行し易く、潜確状態へは最も移行し難くなるように構成している。このように構成することで、複数の遊技状態を経由することで遊技者に最も有利となる潜確状態が設定される遊技性を提供することができる。

【１８８４】

次に、確変状態が設定された場合は、普通図柄の高確率状態となるため、右電動役物１６４が普通図柄の低確率状態よりも開放動作し易くなり、左打ち遊技により第１入球口６４に球を入球させるよりも、右打ち遊技により右第１入球口１６４ｒへと球を入球させ易くなるため、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が実行される。さら

に、確変状態中は特別図柄の高確率状態となり、１／６０の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。確変状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たりに当選すると、３５％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ７）が設定され、４５％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ７）が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ７）が設定される。

【１８８５】

つまり、本第７実施形態では、初期状態である通常状態よりも、確変状態のほうが、大当たり当選した際に、潜確状態へと移行し易くなるように構成している。これにより、通常状態中に大当たり当選し、確変状態へと移行した場合に、その確変状態を、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い状態とすることができるため、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【１８８６】

また、確変状態が設定されている状態で大当たりに当選すること無く、５０回の特別図柄変動が実行されると、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件（時短終了条件）が成立し、潜確状態へと移行するように構成している。つまり、確変状態が設定された場合は、大当たり当選（当選確率１／６０）すること無く特別図柄抽選を５０回実行した場合に成立する第１移行条件（成立確率は約３５％）と、確変状態中に大当たり当選し、且つ、大当たりＢ７が設定された場合に成立する第２移行条件（成立確率は約３０％）のうち、何れかの移行条件が成立した場合に潜確状態が設定されることになる。また、上述した第１移行条件は、確変状態の残期間に応じて成立確率が可変するものであり、例えば、確変状態中に特別図柄変動が４９回実行されている状態では、次に実行される５０回目の特別図柄変動にて外れ当選（当選確率５９／６０）した場合に第１移行条件が成立する（成立確率は約９０％）。

【１８８７】

このように、確変状態から潜確状態へと遊技状態を移行させるための移行条件を複数設けた場合において、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変する移行条件（第１移行条件）と、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変することの無い移行条件（第２移行条件）と、を設けることにより、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、遊技の経過に応じて所望する遊技結果を可変させることができる。よって、確変状態が設定された直後、即ち、第１移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも、第２移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率のほうが高くなる期間では、遊技者に対して第２移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行し、確変状態が設定されてから所定期間が経過した場合、即ち、第１移行条件の成立に基づいて潜確情報が設定される確率のほうが、第２移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも高くなる期間では、遊技者に対して第１移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行することが可能となる。

【１８８８】

次に、潜確状態中の遊技の流れについて説明をする。潜確状態が設定されると、上述した通り、特図保留数（特図１保留球数）に応じたＲＵＳＨ遊技が実行される。具体的には、特図保留数（特図１保留球数）が０，３，４個の場合は、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動時間として通常の長さが選択され易いＲＵＳＨ遊技が実行され、特図保留数（特図１保留球数）が１，２個の場合は、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動時間として通常よりも短い長さが選択され易いスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成している。このように、第２特別図柄変動の変動時間を、遊技状況（特図１保留球数）に応じて可変させることにより、単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数、ひいては、小当たり遊技の実行回数を、可変させることが可能となるため、遊技者に対してより有利なＲＵＳＨ遊技が実行されることを期待させながら潜確状態中の遊技を行わせることができる。

【１８８９】

上述したＲＵＳＨ遊技、及び、スーパーＲＵＳＨ遊技は共に、潜確状態中に実行される遊技であって、特別図柄の当たり確率（第２特別図柄で当たり当選）は共通（１／６０）に設定されている。また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選する確率が高確率（５９／６０）となるように設定されている。そして、潜確状態中に大当たり当選した場合は、３５％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＤ７）が設定され、６５％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が再度設定される。一方、潜確状態中に小当たり当選した場合は、遊技状態が可変することが無い。つまり、一度潜確状態が設定されると、大当たりＤ７（大当たり当選の３５％）が設定されるまで、ＲＵＳＨ遊技（潜確状態中の遊技）を継続することができる。

【１８９０】

＜第７実施形態における電気的構成について＞

次に、図１６８から図１７４を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第７実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の一部、ＲＡＭ２０３の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８９１】

まず、図１６８から図１７２を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。最初に、図１６８（ａ）を参照して本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１６８（ａ）は、本第７実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１６８に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１１６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａを、小当たり乱数テーブル２０２ｄｅに代えて小当たり乱数７テーブルを、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに代えて第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃを、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄを、変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃに代えて変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅを設けた点、及び、新たに、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆと、普図変動パターン選択７テーブル２０２ｆｇと、を設けた点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が更新し得る範囲を「０～３９９」から「０～５９９」に、第２当たり乱数カウンタＣ２の値が更新し得る範囲を「０～９９９」から「０～２９９」に変更している点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【１８９２】

まず、図１６８（ｂ）を参照して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａについて説明をする。図１６８（ｂ）は、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違している。

【１８９３】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値（特別図柄の抽選で大当たりと判定される値）として第１当たり乱数カウンタＣ１の値「０～２」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値として第１当たり乱数カウンタＣ１の値「０～９」の範囲が規定されている。即ち、本第７実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が

実行されたとしても約１／２００の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／６０の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる第１当たり乱数カウンタＣ１の値の数を異ならせても良い。

【１８９４】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２参照）にて実行される第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７参照）や、第２先読み処理（図１３６のＳ１７６４参照）において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別（予測）する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように第１当たり乱数テーブル２０２ｆａの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合において、当該取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

【１８９５】

次に、図１６８（ｃ）を参照して、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。図１６８（ｃ）は、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂは、上述した第４実施形態における小当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１７参照）に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の範囲を変更した点に伴い、図柄種別が第２特別図柄における小当たり判定値の範囲を「１０～５９９」へと変更した点で相違しているだけであり、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、本第７実施形態は、第１特別図柄の抽選で小当たり当選すること無く、第２特別図柄の抽選では高確率（５９０／６００）で小当たりに当選するように構成している。

【１８９６】

次に、図１６８（ｄ）を参照して、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃの内容について説明をする。図１６８（ｄ）は、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃは、図１６８（ｄ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２９９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【１８９７】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２９９）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、潜確状態と、普通図柄の高確率状態である確変状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

【１８９８】

上述した通り、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態と、普通

図柄の低確率状態が設定される潜確状態とで同一の遊技方法（右打ち遊技）が実行されるように構成している。そして、潜確状態中に実行される右打ち遊技では右第２入球口６４５（図１５７参照）に球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われ、確変状態中に実行される右打ち遊技では右電動役物１６４に球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われるように構成している。

【１８９９】

次に、図１６９を参照して、本第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄの詳細について説明する。図１６９は、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄは、第１実施形態における大当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【１９００】

図１６９に示した通り、本第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ７」～「大当たりＣ７」の３個の大当たり種別が規定されている。一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＤ７」～「大当たりＥ７」の２個の大当たり種別が規定されている。

【１９０１】

図１６９に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。

【１９０２】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【１９０３】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９０４】

即ち、通常状態において「大当たりＢ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（５０回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

【１９０５】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４５個であるので、第１特別

図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ７」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１９０６】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、確変において「大当たりＣ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、通常状態、および潜確状態において「大当たりＣ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９０７】

即ち、通常状態中においては、「大当たりＢ７」に当選するよりも「大当たりＣ７」に当選したほうが遊技者に有利となり、確変状態中においては、「大当たりＣ７」に当選するよりも「大当たりＢ７」に当選したほうが遊技者に有利となる。また、潜確状態中においては、「大当たりＢ７」に当選した場合と「大当たりＣ７」に当選した場合とで、有利度合いが変わることが無い。

【１９０８】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１１」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１９０９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合が異なるように構成しており、通常状態中は２０％、確変状態中は４５％、潜確状態中は６５％の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態が移行した場合に、例えば、通常状態中に大当たり当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合に、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い有利状態を提供することができるため、潜確状態が設定されなかった遊技者に対して意欲的に遊技を継続させることができる。

【１９１０】

また、図１６９に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ７」は、上述した「大当たりＡ７」と同一内容が規定されている大当たり種別であり、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＤ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＤ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。

【１９１１】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。なお、本実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第２特別図柄抽選が実行され易く構成しているため、この「大当たりＤ７」は、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）を終了させる終了契機となる。

【１９１２】
　また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＥ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＥ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。
【１９１３】
　即ち、通常状態において「大当たりＥ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（１００回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＥ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＥ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。
【１９１４】
　第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ７」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。
【１９１５】
　以上、説明をした通り、本第７実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）において、主として実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）にて大当たり当選した場合は、６５％の割合で潜確状態がループし、３５％の割合で潜確状態が終了（通常状態が設定）されるように構成している。よって、遊技者は、潜確状態が設定されている状態では高確率（５９／６０）で実行される小当たり遊技によって賞球を獲得しながら、「大当たりＥ７」に当選しないことを願う遊技が実行されることになる。
【１９１６】
　次に、図１７０及び図１７１を参照して、本第７実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｆｅの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｆｅは、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２５参照）と同様に、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、変動表示の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。本第７実施形態では、変動パターン選択テーブル２０２ｆｅとして、上述した第１実施形態に対して、遊技状態が通常状態である場合に参照されるデータテーブルの内容を一部変更した点と、遊技状態が確変状態である場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２と、潜確状態である場合に参照される潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を追加した点で相違している。
【１９１７】
　まず、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用７テーブル２０２ｆｅ１の内容について、図１７０を参照して説明をする。図１７０は、通常用７テーブル２０２ｆｅ１に規定されている内容を示した図である。この通常用７テーブル２０２ｆｅ１は、上述した第１実施形態の通常用テーブル２０２ｄ１（図２５参照）に対して、図柄種別として第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンと、第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンとがそれぞれ規定されている点で大きく相違している。
【１９１８】
　具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に当たりノーマル変動（１００００ミリ秒（１０秒））が対応付けられ、「１００～１７９」の範囲に当たりスーパー変動（１５０００ミリ秒（１５秒））が対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲に当たりスペシャル変動（２００００ミリ秒（２０秒））が対応付けられている。

【１９１９】
なお、図１７０では、各種変動パターンに対して規定される変動時間の長さをミリ秒単位（１／１０００秒単位）で示しているが、説明の便宜上、以下の説明では変動時間の長さを、秒単位を用いて説明する。
【１９２０】
第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８０」の範囲に外れショート変動（１秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８１～１９７」の範囲に外れミドル変動（１０秒）が対応付けられ、「１９７，１９８」の値に外れスーパー変動（１５秒）が対応付けられている。
【１９２１】
一方、第２特別図柄の抽選では、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に対して、ロング変動（当たりロング変動、外れロング変動）（６００秒）が対応付けられている。
【１９２２】
本実施形態では、特別図柄変動の変動パターンを選択する際には、全特別図柄の保留記憶数の合算値を参照して変動パターンを選択するように構成している。なお、本実施形態では、第１特別図柄のみ保留記憶機能を有するように構成しているため、実質、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）に基づいて第１特別図柄の変動パターン、及び第２特別図柄の変動パターンが選択されることになる。ここで、第１特別図柄の変動パターンを選択する処理（図１３９のＳ３０７参照）は、第１特別図柄の保留球を減算する処理（図１３９のＳ３０３参照）よりも後段で実行される。よって、図１７０に示した通り、特図保留球数が４個の状態で変動パターンが選択されることはない。一方、第２特別図柄の変動パターンを選択する処理（図１７９のＳ１２７７参照）は、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄抽選とは独立して実行されるため、特図保留球数（特図１保留球数）が４個の状態で変動パターンが選択される場合がある。
【１９２３】
次いで、図１７１（ａ）を参照して、確変状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２の内容について説明をする。図１７１（ａ）は、確変用７テーブル２０２ｆｅ２に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、確変状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって右電動役物１６４に球を入賞させ、第１特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、確変状態中における第１特別図柄変動に対しては、上述した通常用７テーブル２０２ｆｅ１と同一内容の変動パターンが規定されている。一方、第２特別図柄変動に対しては、通常用７テーブル２０２ｆｅ１に規定されている変動パターンよりも短い変動時間（６０秒）が設定される変動パターンが規定されている。それ以外の要素については、上述した通常用７テーブル２０２ｆｅ１と同一であるため詳細な説明を省略する。
【１９２４】
つまり、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態では高確率で右電動役物１６４が開放動作されることにより右第２入球口６４５へと球が入球し難くなるように構成している。即ち、通常状態において右打ち遊技を実行する場合よりも、確変状態において右打ち遊技を実行する場合のほうが、右第２入球口６４５へと球を入球させ難くなるように構成している。さらに、通常状態が設定されている場合は左打ち遊技によって第１入球口６４へと球を入球させる遊技が適正な遊技方法となり、確変状態が設定されている場合は右打ち遊技によって右電動役物１６４に球を入球させる遊技が適正な遊技方法となるように構成している。
【１９２５】
このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中に右打ち遊技を実行した場合には、容易に右第２入球口６４５へと球を容易に入球させることができるため、通常状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして長時間の変動時間（１０分）が規定

されている変動パターンを設定することで通常状態中において右打ち遊技を実行し、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制するようにしている。

【１９２６】

一方、確変状態中において、適正な遊技方法である右打ち遊技を実行した場合には、図１５７から図１６０を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された殆どの球が右電動役物１６４へと入球するが、右側領域を流下する球が不規則な挙動、例えば、右側領域を流下する球同士が衝突し、開放状態の開閉扉１６４ｒ１を飛び越えた場合に、右第２入球口６４５へと入球する場合がある。

【１９２７】

本実施形態では、このように適正な遊技方法を実行している場合において、予測し得ない挙動で球が流下し、右第２入球口６４５へと球が入球した場合、即ち、確変状態中に右第２入球口６４５に球が入球し、第２特別図柄抽選が実行された場合に、通常状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合に比べて短い変動時間（６０秒）が設定されるように構成している。さらに、詳細は後述するが、第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選すると、確変状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。

【１９２８】

これにより、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、右側領域を流下する球の挙動に注視させ、第２特別図柄抽選が実行されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９２９】

次に、図１７１（ｂ）を参照し、潜確状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される潜確用７テーブル２０２ｆｅ３の内容について説明をする。図１７１（ｂ）は、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、潜確状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって第２入球口６４５に球を入球させ、第２特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動に対してはロング変動（１０分）を実行させることで、潜確状態中における特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数（特図１保留球数）が上限数となるように構成している。さらに、本実施形態では、特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数（特図１保留球数）に応じて潜確状態中に設定される第２特別図柄の変動パターンを異ならせるように構成している。

【１９３０】

具体的には、図１７１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄抽選に対応して決定される変動パターンとしては、第１特別図柄抽選の抽選結果や取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が６００秒の変動パターン（当たり超ロング変動、外れ超ロング変動）が対応付けられている。つまり、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動には必ず６００秒の変動時間が設定されるように構成している。

【１９３１】

一方、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たり）となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「０～３」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」の範囲に当たりロング変動（１０秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」の範囲に当たりショート変動（１秒）が対応付けられている。

【１９３２】

また、第２特別図柄の抽選で外れ（小当たりＡ，Ｃ含む）となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「１，２」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に外れショート変動（０．５秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「０，３，４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に外れミドル変動（１０秒）が対応付けられている。

【１９３３】

さらに、第２特別図柄の抽選で小当たりＢとなった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「０，１，２」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に小当たりミドル変動（１０秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「３，４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に小当たりショート変動（０．５秒）が対応付けられている。

【１９３４】

つまり、本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対して設定される変動パターン（変動時間）として、第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、０．５秒の短変動と、１０秒の長変動とが設定されるように構成しており、小当たり当選時の約９５％で設定される小当たりＡ，Ｂに当選した場合は、特図保留数が特定数（１，２）であれば、短変動（０．５秒）が設定される遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）が実行され、特定数以外（０，３，４）であれば、長変動（１０秒）が設定される遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される。

【１９３５】

このように構成することで、潜確状態中における特図保留数（特図１保留球数）に応じて、単位時間当たりにおける小当たり遊技回数を異ならせることができるため、結果として、単位時間に遊技者が獲得可能な特典量（賞球数）を異ならせることができる。よって、潜確状態中にＲＵＳＨ遊技を実行している遊技者に対して、より遊技者に有利となるスーパーＲＵＳＨ遊技を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９３６】

一方、小当たりＢに当選した場合、即ち、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）させる処理が実行される小当たり種別に当選した場合は、特図保留数（特図１保留球数）が特定数（１，２）よりも多い場合（３，４）に短変動（０．５秒）が設定され、特図保留数（特図１保留球数）が特定数（１，２）以下である場合（０，１，２）に長変動（１０秒）が設定されるように構成している。つまり、特図１保留球数を減少させることが可能な小当たりに当選した場合は、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い場合は、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない場合よりも短い変動時間が決定されるように構成している。

【１９３７】

このように構成することで、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い状態で小当たりＢに当選した場合に実行中の第１特別図柄変動を早急に破棄することができるため、特図１保留球数（特図保留数）を特定数にし易くすることができる。一方で、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない状態で小当たりＢに当選した場合は、その小当たり変動として長時間の変動時間が設定されるため、実行中の第１特別図柄変動を破棄するまでに要する期間を長くすることができる、よって、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも減少してしまうことを抑制することができる。

【１９３８】

さらに、本実施形態では、特図保留球数が下限値である「０」の場合のほうが、特図保留球数が下限値以外である場合よりも、第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として長時間変動（１０秒変動）が設定され易くなるように構成している。具体的には、図１７１（ｂ）に示した通り、特図保留球数が下限値である「０」の場合は、何れの小当たりに当選した場合であっても長時間変動（１０秒変動）が設定されるように構成している。

【１９３９】

このように、特図保留球数が下限値である「０」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティを課すことにより、潜確状態が設定された後に、特図１保留球数（特図保留数）が「０」になるまで遊技を中断、具体的には、１０分の変動時間が設定される潜確状態中の第１特別図柄変動が４回実行されるまで遊技を中断してから、潜確状態中の遊技を実行する行為を抑制することができる。

【１９４０】

なお、本実施形態では、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを２段階に分けた構成を用いているが、これに限ること無く、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを３段階以上に分けて構成しても良い。この場合、例えば、特図保留球数が下限値である「０」の場合において設定される第２特別図柄の変動パターンとして、上述した長時間変動（１０秒変動）よりも長い変動時間（例えば、３０秒）を設定可能に構成し、特図保留球数が下限値である「０」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティをより大きなものにしても良いし、特図保留数が特定数（１，２）のうち、一方（例えば、１）の特図保留数のほうが他方（例えば、２）の特図保留数よりも短い変動時間（例えば、０．１秒）を設定可能に構成し、より遊技者に有利となる有利遊技を実行可能にしても良い。

【１９４１】

加えて、潜確状態が設定される契機、即ち、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選した場合と、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合とで、異なる変動パターンテーブルを参照するように構成し、一方の契機（例えば、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されたほうが、他方の契機（例えば、確変状態を経由して潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されるよりも潜確状態中に遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成しても良い。

【１９４２】

さらに、本実施形態では、潜確状態中に実行された特別図柄変動の実行回数に関わらず、同一の規定内容で特別図柄の変動パターンを選択（決定）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態が設定されてからの第１期間（前半期間）と、その第１期間経過後の第２期間（後半期間）と、で選択される変動パターンの規定内容を変更させるように構成しても良く、この場合、例えば、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に対して、潜確状態が設定されてからの特図変動回数（第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを合算した回数）に応じて異なる変動パターンを規定し、第１期間よりも第２期間のほうが、遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、潜確状態を長時間継続させることにより、即ち、潜確状態中に大当たり当選しない期間（所謂、ハマリ期間）が長くなるほど遊技者に有利な状態とすることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１９４３】

また、確変状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりＣに当選したことに基づいて、規定回数（５０回）の特別図柄変動を実行すること無く潜確状態へと移行した場合に、遊技者に最も有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２に対して、確変状態中に参照される変動パターンデータを特別図柄変動が規定回数（５０回）実行されるまでの期間対応させて規定すると共に、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを対応させて規定させておけば良い。即ち、特別図柄変動の回数が規定回数（５０回）の範囲に対して変動パターンデータが規定されている確変用７テーブル２０２ｆｅ２に、その規定回数内において確変状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、潜確状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、を予め規定しておけば良い。

【１９４４】

このように構成することで、確変状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されることをより期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降は、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を参照して変動パターンを設定

するように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降も、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを継続して設定可能に構成しても良い。

【１９４５】

以上、図１７０、及び図１７１を参照して各遊技状態に対応して設定される変動パターン（変動時間）について説明をしたが、本実施形態で説明した例に限定されるものでは無く、設定されている遊技状態、特別図柄の図柄種別、及び当否判定結果に基づいて、設定される各変動パターンの変動時間が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲（他の変動パターンと比して相対的に技術思想を逸脱しない範囲）となるように規定されていれば良い。また、本実施形態では、説明を簡略化するために、様々な特定条件下において特定の変動パターン（変動時間）が決定される例を示しているが、各特定条件下において、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動パターン（変動時間）を選択可能に構成しても良い。この場合、潜確し得る各変動パターンの選択割合、及び、各変動パターンの変動時間に基づいて算出される平均値が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲となるように規定していれば良く、例えば、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定される特図１用の変動パターンとして、僅かな確率（例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値「１」の場合）で、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に設定され得る変動パターン（変動時間）よりも、短い変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。

【１９４６】

このように構成することで、潜確状態中に実行される主な遊技の流れを可変させること無く、且つ、遊技者に対して意外性のある遊技を稀に提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。尚、上述した例は、潜確状態に選択される変動パターンを例に挙げているが、同様の技術思想の基、他の遊技状態が設定されている場合に選択される変動パターンに対して同様の技術思想を適用しても勿論良い。

【１９４７】

次に、図１７２（ａ）を参照して、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆの内容について説明をする。この小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆは、特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて「小当たりＡ７」、「小当たりＢ７」、「小当たりＣ７」の３種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

【１９４８】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、図柄確定時間（特別図柄の停止表示を確定させるために要する期間）、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂ（図１６８（ｃ）参照）を用いて説明をした通り、第２特別図柄の抽選によってのみ小当たり当選するように構成しているため、主制御装置１１０にて実行される特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）において、小当たり当選したと判別した場合に小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆが参照される。

【１９４９】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７４」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けられており、「７５～７９」の範囲には「小当たりＢ７」が対応付けられており、「８０～９９」の範囲には「小当たりＣ」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ」が選択される割合は７５％（７５／１００）、「小当たりＢ」が選択される割合は５％（５／１００）、「小当たりＣ」が選択される割合は２０％（２０／１００）となるように構成している。

【１９５０】

「小当たりＡ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５

秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．２秒」が選択され、実行中の第１特別図柄（特図１）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第１特別図柄（特図１）を中断させる処理が実行されると、実行中の第１特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し、特図１仮停止フラグ２０３ｄがオンに設定されている間、第１特別図柄（特図１）の変動時間（残変動時間）を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオフに設定し）、中断されていた特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第１特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１９５１】

また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第１特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第１特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。

【１９５２】

なお、詳細な説明は省略するが、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させている状態、即ち、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理をスキップしている状態では、第３図柄表示装置８１の表示面にて、特別図柄変動（第１特別図柄変動）の変動表示を中断させた中断演出と、現在の遊技状況として第１特別図柄変動が中断中であることを遊技者に報知するための報知表示と、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に中断中の特別図柄変動が再開されることを示すための案内表示と、を表示可能に構成している。これにより、特別図柄変動が中断された場合において、遊技者にその旨を分かり易く報知することができる。

【１９５３】

また、上述した中断演出としては、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている変動表示演出（第１特別図柄に対応する第３図柄を用いた変動表示演出）の演出態様に応じて異なる中断演出を実行可能に構成すると良く、例えば、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させた時点において、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が高速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認困難な速度で第３図柄が変動している場合は、中断演出として、第３図柄の高速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成し、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、中断演出として、第３図柄の低速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成すると良い。このように、中断条件が成立した時点における第３図柄の変動演出態様に応じて、中断条件が成立している期間の変動演出態様（中断演出態様）を異ならせる

ことで、遊技者に対して違和感を与えること無く中断演出を実行することができる。
【１９５４】
さらに、第３図柄の変動停止直前において中断条件が成立した場合、例えば、複数の図柄のうち、一の図柄を除く他の図柄が大当たり当選を示す組合せ（同一数字を示す図柄の組合せ）で停止表示されており、残りの一の図柄が大当たり当選を示す組合せで停止するか否か（全ての図柄が同一の数字で停止するか否か）を煽る変動演出（所謂リーチ演出）中に中断条件が成立した場合には、上述した残りの一の図柄に対して変動表示を継続させる中断演出を実行しても良いし、変動表示中の一の図柄を、中断条件が成立したことを示す表示態様（例えば、「一旦休憩！！」）で停止表示させ、リーチ演出を終了させても良い。そして、再開条件が成立した後に、「休憩終了！！」の文字を表示させ、リーチ演出を実行すること無く、中断前に実行されていたリーチ演出の結果を停止表示させるように構成しても良い。これにより、中断条件が成立したタイミングに応じて様々な演出を実行することができるため、中断条件が成立したことに基づいて実行される演出を多様化することが可能となり、演出効果を高めることができる。
【１９５５】
図１７２（ａ）に戻り説明を続ける。「小当たりＢ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．５秒」が選択され、実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行される。ここで、実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行されると、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果、及び残変動時間に関わらず、第１特別図柄変動の抽選結果が外れであることを示す表示態様で停止表示させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、第１特別図柄（特図１）の変動時間（残変動時間）を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を０にクリアする処理を実行し、第１特別図柄変動を停止表示させたことを示す強制停止コマンドを設定する。さらに、強制停止の対象となる第１特別図柄変動が大当たり当選している場合には、その第１特別図柄変動の開始タイミングで設定されている大当たり当選を示す情報をクリア（特図１大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定）する。
【１９５６】
強制停止コマンドが設定され音声ランプ制御装置１１３側で強制停止コマンドを受信すると（強制停止表示条件が成立すると）、実行中の第３図柄変動（第１特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１の表示面に表示している第３図柄変動）の変動表示態様を切り替えるための強制停止演出が実行される。
【１９５７】
なお、詳細な説明は省略するが、「小当たりＢ」に当選したことに基づいて強制停止条件が成立し、特別図柄変動を強制停止させた状態、第３図柄表示装置８１の表示面にて、特別図柄変動（第１特別図柄変動）が、抽選結果が外れで強制停止されたことを示す表示態様で停止表示される。また、強制停止条件が成立したタイミングに応じて、実行中の第３図柄変動を強制停止表示させるための強制停止演出の演出態様を異ならせるように構成している。
【１９５８】
具体的には、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が高速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認困難な速度で第３図柄が変動している状態で強制停止表示条件が成立した場合は、強制停止演出として、高速変動中の第３図柄変動表示に対して短期間（第１期間）で強制停止表示が実行される演出を実行し、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第３図柄変動表示に対して上述した第１期間よりも長い第２期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成している。
【１９５９】
つまり、第３図柄の高速変動中は、変動表示されている第３図柄を遊技者が識別困難な

状態であるため、急に外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示されても、遊技者に違和感を与えてしまうことが無いため、強制停止条件が成立したことを遊技者に即座に報知することを目的として、短い期間（第１期間）で第３図柄を強制停止表示させるように構成し、一方、第３図柄の高速変動中は、変動表示されている第３図柄を遊技者が識別可能な状態であるため、その状態で急に強制停止演出を実行してしまうと、実行中の第３図柄変動の演出態様が急に切り替わったと遊技者に違和感を与えることになる。また、強制停止演出は最終的に特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で第３図柄を停止表示させるものであるため、実行中の第３図柄変動の演出態様が急に切り替わった後に第３図柄を外れ表示させることになり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという不具合があった。

【１９６０】

これに対して、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第３図柄変動表示に対して上述した第１期間よりも長い第２期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成し、実行中の第３図柄変動表示の内容に応じて第２期間中に実行する強制停止演出の演出態様を設定し、最終的に外れ表示を実行するように構成している。よって、強制停止条件が成立した時点における第３図柄の変動演出態様に応じて、強制停止条件が成立してから第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が停止表示されるまでの演出態様、及び演出期間を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えること無く強制停止演出を実行することができる。

【１９６１】

「小当たりＣ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「１．５秒」が選択され、上述した「小当たりＡ」と同様に実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行される。さらに、普通図柄の高確率状態（確変状態）中に「小当たりＣ」が選択された場合には、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理が実行される。即ち、「小当たりＣ」は、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる時短終了条件として設定されている。

【１９６２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動に対して実行する処理を異ならせている。このように構成することで、小当たり当選した場合にどの小当たり種別が選択されるかに対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第１特別図柄変動に対して実行される処理（中断、破棄）の内容に応じて、後に実行される遊技の有利度合いを異ならせることができる。

【１９６３】

さらに、上述した通り、本実施形態では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて特別図柄の確定時間を異ならせるように構成している。これにより、小当たり当選を示すための特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間を、選択された小当たり種別に応じて異ならせることができる。よって、小当たり遊技が実行されるタイミングを予測し球を発射させる遊技を実行させ難くすることができる。

【１９６４】

なお、本実施形態では、どの小当たり種別が選択された場合にも、同一の開放内容で小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、選択された小当たり種別に応じて、小当たり遊技にて開放動作させるアタッカの種別を異ならせても良いし、開放動作内容（開放時間、開放回数）を異ならせても良い。

【１９６５】

次に、図１７２（ｂ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇの内容について説明をする。図１７２（ｂ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇに規定

されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇは、普通図柄抽選の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値と、設定されている遊技状態とに応じて異なる変動パターン（変動時間）が選択されるように各データが規定されている。

【１９６６】

具体的には、遊技状態が通常状態である場合は、第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１０秒～３０秒の範囲で設定されている各変動パターン（ロング変動）が規定されている。より具体的には、「０～９９」の範囲に「１０秒」の変動パターン、「１００～１４９」の範囲に「２０秒」の変動パターン、「１５０～１９８」の範囲に「３０秒」の変動パターンが対応付けられている。このように、同一の遊技状態が設定されている場合において取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値に応じて異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成することにより、遊技者に対して、普通図柄変動の停止表示タイミング、ひいては、普通図柄変動が普図当たりを示す表示態様で停止表示され、普図当たり遊技が実行されるタイミングを予測させ難くすることができる。

【１９６７】

また、確変状態中は、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１９８」の全範囲に対して「０．８秒」の変動パターン（ショート変動）が対応付けられている。このように構成することで、確変状態中に実行される右打ち遊技にて普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を通過した球を高確率で右電動役物１６４へと入球させることができる。

【１９６８】

一方、潜確状態が設定されている場合は、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１６９」の範囲に「０．１秒」の変動パターンが対応付けられ、「１７０～１９８」の範囲に「１０秒」の変動パターンが対応付けられている。このように構成することで、確変状態中よりも、潜確状態中のほうが右電動役物１６４に球が入球し難くすることができると共に、潜確状態中において適度に球を右電動役物１６４へと入球させることができる。

【１９６９】

次に、図１７３を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容について説明をする。図１７３は、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第７実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成に対して、特別図柄の高確率状態を記憶するための確変フラグ２０３ｆａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した通り、本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、設定可能な遊技状態の種類、数を異ならせているため、例えば、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し得る情報の種類や数が異なっているが、遊技状態格納エリア２０３ｇの役割や、格納されている情報を更新するための処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【１９７０】

確変フラグ２０３ｆａは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【１９７１】

次に、図１７４を用いて、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７４は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第５実施形態に対して、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂ、変動回数カウンタ２２３ｆｃ、準備状態中フラグ２２３ｆｄ、特図１変動時間カウ

ンタ２２３ｆｅ、特図２変動時間カウンタ２０３ｆｆ、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇ、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈ、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９７２】

まず、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂについて説明をする。この特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、上述した特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅに対して、その対象を第２特別図柄に変更した点で相違している。よって、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂでは、当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が、第１特別図柄変動に基づいて実行されていたのに対して、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、第２特別図柄変動に基づいて実行される処理において当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が実行される。それ以外の要素については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１９７３】

変動回数カウンタ２２３ｆｃは、特別図柄変動の変動回数を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動が実行されたことに基づいてそのカウンタ値が更新されるものである。

【１９７４】

準備状態中フラグ２２３ｆｄは、準備状態であるか否かを示すためのフラグであり、オンであれば準備状態（図１６２（ａ）参照）であることを意味し、オフであれば準備状態ではないことを意味する。潜確状態においては、この準備状態中フラグ２２３ｆｄが参照されて、既に準備状態が終了されている（ＲＵＳＨ中の表示に切り替わっている）か否かが判別され、準備状態の演出を実行するか、ＲＵＳＨ状態の演出を実行するかを決定する。

【１９７５】

ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇは、ＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）であるか否かを示すためのフラグであり、オンであればＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）であることを意味し、オフであればＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）ではないことを意味する。潜確状態中においては、準備状態中フラグ２２３ｆｄと、このＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇとが参照されて、いずれの状態用の演出態様を設定するかが判別される。

【１９７６】

天井演出実行中フラグ２２３ｆｈは、確変回数、または時短回数が残り１の状態において実行される、岩山の頂上へとキャラクタ８１１が到達する演出態様の演出（頂上到達演出）の実行中であるか否かを示すフラグである。この天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであれば、頂上到達演出（図１６１（ｂ）参照）の実行中であることを意味し、オフであれば、頂上到達演出の実行中ではないことを意味する。この天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンの状態で図柄停止タイミングになることで、連荘モードへと移行して準備状態となる。なお、本実施形態では、確変状態における確変回数（時短回数）の残回数が１では無い場合であっても、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）である場合に時短終了条件が成立するように構成しており、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンに設定される。この場合、確変回数の減算状況に応じて演出態様を徐々に可変させていき、頂上到達演出を実行する場合に比べて、急に頂上到達演出が実行されることになるため、例えば、小当たりＣに当選したことを示す情報と、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈの設定状況とに基づいて、専用の頂上到達演出として、ワープ演出を実行するように構成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１にて実行される演出を違和感無く実行することが出来ると共に、遊技者に対して、予定よりも早いタイミングで頂上に到達した（潜確状態が設定された）ことを分かり易く報知することができる。

【１９７７】

スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉは、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態で特図保留球数が特定数となり、遊技者に有利なＲＵＳＨ遊技が実行されていることを示すためのフラグであり、オンであればスーパーＲＵＳＨ遊技中であることを意味し、オフであればスーパーＲＵＳＨ遊技中ではないことを意味する。このスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されることにより、スーパーＲＵＳＨ演出（図１６５参照）が実行される。

【１９７８】

＜第７実施形態における主制御処理について＞

次に、図１７５から図１８２を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０にて実行される制御処理内容について説明をする。本第７実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄（特図１）の抽選（特図１抽選）と第２特別図柄（特図２）の抽選（特図２抽選）とを重複して実行可能に構成しており、上述した第４実施形態に対して、第２特別図柄の抽選権利を一時的に記憶する機能（保留記憶機能）を削除した点と、特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している点と、特図２抽選で小当たり当選した場合において、設定される小当たり種別の種類を増やし、設定される小当たり種別に応じて実行中の第１特別図柄変動（特図１変動）に対して実行する処理を異ならせるように構成した点と、設定される小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に遊技状態を移行させる（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる）ように構成した点と、で相違している。また、図１６８から図１７２を参照して上述した通り、主制御装置１１０にて実行される制御処理において参照される各種データテーブルに規定されている内容を異ならせている点で相違している。それ以外は上述した第４実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、詳細な説明を省略する。

【１９７９】

まず、図１７５を参照して、第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）の内容について説明をする。この第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）は、上述した第４実施形態の第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５８参照）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５８１：Ｎｏ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理（図１２４のＳ８６２参照）を、時短更新処理７（図１７５のＳ８８２参照）に変更した点と、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されている判別した場合（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される各処理のうち、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図１２４のＳ８６０）に、確変フラグ２０３ｆａを追加した処理（図１７５のＳ８７０）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【１９８０】

次に、第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）にて実行される時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）の内容について、図１７６を参照して説明をする。図１７６は、時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）の内容を示したフローチャートである。この時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）は、上述した第４実施形態における時短更新処理（図１２５のＳ８６２参照）に対して、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていると判別した場合（図１２５のＳ２１０４：Ｙｅｓ）において設定される遊技状態を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９８１】

本第７実施形態では、図１６７を参照して上述した通り、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、の３種類の遊技状態を設定可能に構成している。そして、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定された場合には、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するように

構成している。確変モードが設定されている状態から潜確モード（ＲＵＳＨ遊技）が実行される状態へと移行する。

【１９８２】

次に、図１７７を参照して、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）の内容について説明をする。図１７７は、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）の内容を示したフローチャートである。本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第２特別図柄の保留記憶機能を有していない点で相違しているため、第２特別図柄の変動を開始する（第２特別図柄変動を開始する開始条件が成立しているかを判別する）場合に参照する情報の内容を変更している。

【１９８３】

具体的には、図１７７に示した通り、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９５１）、オンに設定されていると判別した場合には（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５１の処理で特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、次いで、球が第２入球口（右第２入球口６４５）に入球したかを判別する（Ｓ９７４）。本実施形態では、第２特別図柄が保留記憶機能を有していないため（第２特別図柄保留球数カウンタ、及び第２特別図柄保留球格納エリアを有していないため）、第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が実行される状態において、球が右第２入球口６４５に入球し、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得したかを判別する。

【１９８４】

詳細な説明は省略するが、球が右第２入球口６４５に入球したことを図示しない検知スイッチが検知した場合には、主制御装置１１０の制御処理において第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が複数回実行される期間の長さであって、第２特別図柄変動に設定される最短の変動時間より短い長さの期間、検知信号が出力されるように構成しており、主制御装置１１０にて実行される各種制御処理の処理タイミングによって球が右第２入球口６４５に入球したことを示す検知信号を取りこぼしてしまうことが無いように構成している。ここで、Ｓ９７４の処理において、一度球の入賞を検知した場合には、第２特別図柄変動を開始させるための処理が実行され、所定の変動時間で第２特別図柄変動が実行される。よって、主制御装置１１０の制御処理において第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が複数回実行される期間の長さ分、検知信号が出力されるように構成したとしても、１回の検知信号の出力に基づいて、第２特別図柄変動が複数回実行されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限らず、検知信号を受信したことに基づいて第２特別図柄変動を開始させるための処理を実行した場合に、現在出力されている検知信号が無効となるようにフラグを設定する処理を追加しても良い。このように構成することで、１回の検知信号の出力に基づいて、第２特別図柄変動が複数回実行されてしまうことをより確実に抑制することができる。

【１９８５】

Ｓ９７４の処理において、球が第２入球口（右第２入球口６４５）へ入球したと判別した場合は（Ｓ９７４：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄大当たり判定処理７を実行し（Ｓ９７８）、その後、上述した第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）と同一のＳ９５９～Ｓ９６３の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ９７４の処理において、球が第２入球口（右第２入球口６４５）へ入球していないと判別した場合は（Ｓ９７４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９８６】

次に、図１７８を参照して、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）にて実行される第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）の内容について説明をする。図１７８は、第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）は、上述した第４実施形態の第２特別図柄大当たり判定処理（図１

２７のＳ９５５参照）に対して、設定されている特別図柄の確率状態に対応した大当たり判定を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９８７】

図１７８に示した通り、第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）が実行されると、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）と同一のＳ１０５１，Ｓ１０５２の処理を実行し、Ｓ１０５２の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０５２：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５３～Ｓ１０５６の処理を実行し、Ｓ１０７１の処理へ移行する。一方、Ｓ１０５２の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１０５２：Ｎｏ）、そのままＳ１０７１の処理へ移行する。

【１９８８】

Ｓ１０７１の処理では、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されているか、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ１０７１）、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、第１当たり乱数テーブル（第１当たり乱数７テーブル）２０２ｆａ（図１６８（ｂ）参照）の高確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。一方、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていない、即ち、特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル（第１当たり乱数７テーブル）２０２ｆａ（図１６８（ｂ）参照）の低確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。

【１９８９】

そして、Ｓ１０７３の処理、或いは、Ｓ１０７２の処理にて抽選結果を取得した後は、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）と同一のＳ１０５８～Ｓ１０６２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９９０】

次に、図１７９を参照して、特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）について説明をする。この特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）は、第２特別図柄変動の変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５６参照）にて実行されるものであり、対象となる第２特別図柄抽選の結果が大当たりでは無い（小当たりを含む外れである）場合の変動パターンを選択する際に実行される処理である。

【１９９１】

図１７９は、特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）の内容を示したフローチャートであり、図１７９に示した通り、上述した特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）に対して、変動パターンを選択する際に、今回当選した小当たりに対して小当たり種別を選択（決定）する際の処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９９２】

特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）が実行されると、まず、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７１の処理を実行し、今回の第２特別図柄の抽選結果（特図２抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７７～Ｓ１３７９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１３７１の処理において小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ１３７２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆを参照して小当たり種別を選択する（Ｓ１３９１）。次いで、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７４～Ｓ１３７６の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９９３】
なお、本実施形態では、第２特別図柄の変動パターンを選択する処理において、小当たり種別を選択する処理を実行しているが、これに限ること無く、例えば、第２特別図柄の抽選結果を判定する処理（第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照））にて今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合に、合わせて小当たり種別を選択する処理を実行しても良いし、各小当たり種別に対して異なる小当たり判定値を規定しておき、小当たり当選と判定された際に用いた小当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）に対応させて小当たり種別が決定されるように構成しても良い。これにより、カウンタの種類を減少させることができ、製造コストを削減することができる。
【１９９４】
次に、図１８０を参照して、第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）の内容について説明をする。図１８０は、第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）は、第２特別図柄変動の変動時間が経過し、変動中の第２特別図柄変動を停止させる場合に実行される処理であり、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）に対して、処理対象となる第２特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される処理の一部内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１９９５】
第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）が実行されると、まず、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）と同一のＳ１５５１～Ｓ１５５９の処理を実行し、次いで、特図２大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第２特別図柄抽選に対応するフラグ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍ、確変フラグ２０３ｆａをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値の値を０にリセットする（Ｓ１５８０）。
【１９９６】
つまり、一方の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される場合は、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果、残変動時間を完全に破棄したうえで停止表示させると共に、設定されている遊技状態に関する情報（確変フラグ２０３ｆａ、時短カウンタ２０３ｈ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍ）も全てリセットされる。よって、大当たり遊技中は通常状態が設定されることになるため、大当たり遊技によって開放される可変入球手段（第１アタッカ１６５０）に球を入賞させることにより得る特典（賞球）以外の特典を遊技者が獲得し難くすることができ、遊技者に過剰に特典が付与されてしまう事態を抑制することができる。
【１９９７】
さらに、同時変動仕様のパチンコ機１０において、大当たり遊技終了後に大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動が再開されたり、大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動に基づく情報により時短回数が減算されたりすることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。Ｓ１５８０の処理を終えると、次いで、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）と同一のＳ１５６１～Ｓ１５６３の処理を実行し、本処理を終了する。
【１９９８】
次に、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）の内容について、図１８１を参照して説明をする。図１８１は、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）は、上述した特図２外れ停止処理（図１３３のＳ１５６４参照）に対して、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）に、小当たり処理（Ｓ１６７１）を実行する点で相違する。それ以外の処理内容は同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）にて実行される小当たり処理（Ｓ１６７１）の内容について、図１８２を参照して説明をする。

【１９９９】
図１８２は、小当たり処理（Ｓ１６７１）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理（Ｓ１６７１）は、小当たり当選している第２特別図柄を停止表示させる際に実行するものであって、選択されている小当たり種別に応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を、実行中の第１特別図柄変動に対して実行するためのものである。
【２０００】
小当たり処理（Ｓ１６７１）が実行されると、まず、今回の第２特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別（特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）にて選択した小当たり種別）を読み出し（Ｓ１６８２）、読み出した小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ１６８３）。「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ１６８３：Ｙｅｓ）、現在が特図１変動中（第１特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６８４）、特図１変動中であると判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し（Ｓ１６８５）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ１６８６）、本処理を終了する。Ｓ１６８４の処理において、特図１変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｎｏ）、Ｓ１６８５，Ｓ１６８６の処理をスキップして本処理を終了する。
【２００１】
一方、Ｓ１６８３の処理において、「小当たりＡ」では無いと判別した場合は（Ｓ１６８３：Ｎｏ）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ１６８７）、「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１６８７：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（Ｓ１６８８）。現在が確変状態中であると判別した場合（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）、即ち、確変状態中に実行された第２特別図柄抽選にて「小当たりＢ」に当選した第２特別図柄変動が今回の処理対象である場合は、次に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６８９）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンでは無いと判別した場合（Ｓ１６８９：Ｎｏ）、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定し（Ｓ１６９０）、上述したＳ１６８４に移行する。また、Ｓ１６８８の処理にて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６８９の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ１６８９：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９０の処理をスキップして、上述したＳ１６８４の処理へ移行する。
【２００２】
つまり、確変状態中において「小当たりＣ」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値が０まで減算されなくても、強制的に時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されるため、確変状態中の特別図柄変動（抽選）を所定回数（５０回）実行する前に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させることが可能となる。よって、「小当たりＣ」当選は、確変状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるための終了条件として設定されている。本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が少ない状態、即ち、確変状態中に大当たり当選し、潜確状態に移行すること無く通常状態へと移行してしまう可能性が低い状態で潜確状態へと移行させることが出来る分、時短カウンタ２０３ｈの値を０にすることで潜確状態へと移行する終了条件よりも、「小当たりＣ」当選により成立する終了条件のほうが、遊技者に有利となる終了条件となる。なお、時短カウンタ２０３ｈの値が０である場合（普通図柄の低確率状態である場合）、即ち、通常状態、或いは潜確状態である場合は、時短状態を終了させるための処理が実行されないため、「小当たりＣ」当選した場合と、「小当たりＡ」当選した場合とで同一の処理が実行される。
【２００３】
Ｓ１６８７の処理において、「小当たりＣ」では無いと判別した場合、即ち、読み出した小当たり種別が「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ１６８７：Ｎｏ）、現在が

特図１変動中（第１特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６９１）、特図１変動中であると判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ１６９２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１６９３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を０にセット（Ｓ１６９４）する。

【２００４】

そして、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されているか、即ち、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ１６９５）、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１６９５：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）をオフに設定し（Ｓ１６９６）、特図１大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ１６９７）、本処理を終了する。Ｓ１６９１の処理において、特図１変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ１６９５の処理において、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていない、即ち、実行中の第１特別図柄変動が外れ変動であると判別した場合は（Ｓ１６９５：Ｎｏ）、Ｓ１６９６，Ｓ１６９７の処理をスキップして本処理を終了する。

【２００５】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８３から図１９２を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。まず、図１８３を参照してコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）の内容について説明をする。図１８３は、コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）は、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）に代えて実行される制御処理であって、上述したコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）と同様に主制御装置１１０から受信した様々なコマンドに対応した処理を実行するものである。

【２００６】

コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２３１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２３２）、本処理を終了する。この受信コマンド処理（Ｓ４２３２）は、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）にて実行される受信コマンド処理（図６４のＳ４２１３参照）と同様の処理を実行するものである。詳細な説明は省略するが、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１６１に示したキャラクタ８１１が山を登る演出態様に対応する表示用コマンドが設定され、潜確状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１６２に示す準備状態、或いは、図１６３に示すＲＵＳＨ遊技状態を示すための演出態様に対応する表示用コマンドが設定される。なお、潜確状態中における演出態様の切替制御の詳細については後述する。

【２００７】

コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）では、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）に対して、状態コマンドの受信の有無を判別する順序を異ならせている。具体的には、特図変動パターンコマンドを受信したかの判別よりも先に状態コマンドを受信したかの判別を実行するように構成している。このように構成することで、現在の遊技状態を判定した上で、特図変動パターンコマンドに基づく処理を確実に実行することができる。なお、これに限ること無く、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一の順序で各種コマンド判定を実行しても良い。

【２００８】

Ｓ４２３１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ）をオンに設定し（Ｓ４２３３）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２３４）。そして、本処理を終了する。

【２００９】

Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ（停止種別選択フラグ２２３ｅ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂ）をオンに設定し（Ｓ４２３５）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２３６）。そして、本処理を終了する。

【２０１０】

Ｓ４２０５の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一のＳ４２０８～Ｓ４２１４の処理を実行し、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、停止関連処理７を実行し（Ｓ４２３６）、本処理を終了する。この停止関連処理７（Ｓ４２３６）の詳細な内容については、図１８４を参照して後述する。

【２０１１】

Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次いで、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一のＳ４２１６～Ｓ４２１８の処理を実行し、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、当たり関連処理７を実行し（Ｓ４２３７）、本処理を終了する。この当たり関連処理７（Ｓ４２３７）の詳細な説明は省略するが、上述した当たり関連処理（図６７のＳ４２１９参照）に対して、役物当たり関連コマンドに代えて小当たり関連コマンドの受信に基づく処理が実行される。この小当たり関連コマンドは、上述した役物当たり関連コマンドと同様に、小当たり遊技の開始を示す小当たり開始コマンド、小当たり遊技中に動作対象となる入賞装置が開放するラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンド、小当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドが少なくとも含まれており、受信した各コマンドに対応する表示用コマンドを設定する処理が実行される。これにより、主制御装置１１０にて実行される小当たり遊技に対応させた演出態様を第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されることができる。

【２０１２】

そして、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２２０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０１３】

次に、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）にて実行される停止関連処理７（Ｓ４２３６）の内容について、図１８４を参照して説明をする。図１８４は、停止関連処理７（Ｓ４２３６）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理７（Ｓ４２３６）は、上述した停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に対して、特図確定コマンドを受信した場合（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）に、準備状態設定処理（図１８４のＳ４６４１参照）を実行する処理を追加した点と、特図破棄コマンドを受信したかを判別する処理を実行し（Ｓ４６４２）、Ｓ４６４２の処理において特図破棄コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４６４２：Ｙｅｓ）、特図破棄設定処理を実行する（Ｓ４６４３）処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号付してその詳細な説明を省略する。

【２０１４】

ここで、準備状態設定処理（Ｓ４６４１）の内容について図１８５を参照して説明をす

る。図１８５は準備状態設定処理（Ｓ４６４１）の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理（Ｓ４６４１）は、上述した通り、準備状態（図１６２（ａ）参照）を設定するための処理である。この準備状態設定処理（Ｓ４６４１）では、まず、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであるか否かを判別し（Ｓ８００１）、オフであると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｎｏ）、準備状態に移行させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８００１の処理において、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｙｅｓ）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオフに設定し（Ｓ８００２）、ＲＵＳＨ準備中の表示態様（図１６２（ａ）参照）を設定する（Ｓ８００３）。次いで、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇ、および準備状態中フラグ２２３ｆｄをいずれもオンに設定して（Ｓ８００４）、本処理を終了する。

【２０１５】

この準備状態設定処理（図１８５参照）を実行することにより、連荘モード（ＲＵＳＨ遊技）へと移行した時点から、準備状態の表示態様を設定することができる。

【２０１６】

以上説明した通り、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態を、第２特別図柄の抽選が実行され易く、小当たり遊技が頻繁に実行される有利な遊技状態（連荘モード）として構成し、通常状態を最も不利な通常モードとして構成した。そして、確変状態において確変回数（５０回）を終了させることにより、最も有利な連荘モードへと移行する構成とした。つまり、確変状態から、大当たりを介さずに直接最も有利な遊技状態へと移行可能に構成した。このように構成することで、確変状態において、確変回数を経過させることを一つの目標として遊技を行わせることができる。

【２０１７】

ここで、従来より、潜確状態を最も有利な遊技状態に設定し、大当たり当選を経て潜確状態を設定可能にする遊技機が知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、大当たり当選しない限り潜確状態が設定されることが無いため、通常状態に滞在している間（即ち、大当たりに当選するまでの間）は、持ち球が減り易い不利な状態を形成するものであったため、遊技者に対して満足感を抱かせるには至らず、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【２０１８】

これに対して本第７実施形態では、潜確状態よりも不利な確変状態において確変回数を終了（経過）させることにより、大当たり当選を介すること無く直接、最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。つまり、大当たりに当選しなくても、右打ち遊技を継続するだけで容易に賞球を断続的に獲得し続けることができる有利な状態に移行する構成としている。このように構成することで、確変回数を終了させることができた場合に、遊技者に対してより大きな満足感や達成感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０１９】

さらに、本実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）である場合に、確変回数を経過させること無く最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。これにより、確変状態中における大当たり当選以外の抽選結果に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

【２０２０】

加えて、上述した抽選結果（小当たりＣ）は、確変状態中に実行され難い特別図柄（第２特別図柄）の抽選でのみ当選し得るように構成している。よって、確変状態において右打ち遊技により発射された遊技球が不規則な挙動で右第２入球口６４５へと入球し、第２特別図柄抽選が実行された場合に、遊技者に期待感を持たせることができる。

【２０２１】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の保留記憶を有していないため、確変状態中に球を第２入球口６４５へと入球させない限り、小当たりＣに当選し得ないように構成している。よって、遊技者に対して確変状態中の球の挙動を注視させることができる。なお、

上述した本実施形態の構成の一部のみを採用しても良く、例えば、第２特別図柄の保留記憶機能を持たせ、例えば、確変状態が設定される大当たり遊技中に獲得した第２特別図柄の保留記憶に基づく第２特別図柄抽選を確変状態中に実行させるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態が設定された直後に複数回の第２特別図柄変動を実行させることが可能となる。この場合、第２特別図柄変動が実行される期間中の演出として、例えば、図１６１（ａ）に示したキャラクタ８１１が頂上を目指す演出態様の前段階として、ヘリコプターに乗り込むか否かを煽る演出（ワープ煽り演出）を実行し、第２特別図柄の抽選結果が「小当たりＣ」である場合に、キャラクタ８１１がヘリコプターに乗り込み、図１６１（ｂ）に示した頂上に到達する演出を実行すると良い。

【２０２２】

これにより、確変状態が設定された直後に、潜確状態へと移行し易い期間が設定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらにこの場合、確変状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして、確変状態が設定されてから実行される特別図柄変動回数が所定回数未満（例えば、１０回未満）である場合は、ショート変動（変動時間が５秒）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、大当たり遊技中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を円滑に実行することができる。

【２０２３】

また、本実施形態では、確変状態中に右電動役物１６４を頻繁に開放させることで、右打ち遊技によって発射された球が右第２入球口６４５へと入球し難く構成しているが、例えば、普通図柄の変動パターンとして僅かな確率（例えば、１／１００の確率）で長時間の変動時間（例えば、１０秒）の変動パターンが選択されるように構成し、一時的に右第２入球口６４５へと球が入球し易い状態を形成し得るように構成しても良い。これにより、確変状態中において一時的に第２特別図柄抽選を実行し易くすることができる。よって、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）となり、潜確状態へと移行する機会を増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本実施形態では、確変状態から潜確状態へと移行する契機となる「小当たりＣ」を第２特別図柄抽選でのみ当選可能に構成しているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選においても、第２特別図柄抽選よりも低い僅かな確率（例えば、１／２００）で当選し得るように構成しても良い。

【２０２４】

本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、連荘モード（潜確状態）へと移行してから、第２特別図柄の抽選で最初に小当たりに当選するまでの間を準備状態として報知する構成とし、実際に賞球を獲得し得る状況となった場合（即ち、小当たり変動が開始された場合）に、有利な状態（ＲＵＳＨ状態）となったことを報知する構成としている。このように構成することで、ＲＵＳＨ状態が報知されたにもかかわらず賞球が獲得できない状況が長く続いてしまい、遊技者に不満感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２０２５】

なお、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を約１／１（５９／６０）に設定していたが、これに限られるものではなく、小当たり確率は任意に定めてもよい。例えば、小当たり確率を低くしても良い。

【２０２６】

次に、図１８６を参照して、特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）の内容について説明をする。図１８６は特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）の内容を示したフローチャートである。この特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）は、停止関連処理７（図１８４のＳ４２３６参照）において、特図破棄コマンドを受信した場合に実行されるものである。本実施形態では、潜確状態中において右打ち遊技を実行することで、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を確保しながら、主として第２特別図柄の抽選を実行し、頻繁に小当たり遊技を実行させるＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成している。

【２０２７】

そして、潜確状態中は、第１特別図柄変動として設定される変動時間が長時間（６００

秒）となり易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を、特図１保留球数に応じて異ならせるように構成しており、具体的には、特図１保留球数が少ないほど（特図１保留球数が１、或いは２の場合）、第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択されるように構成している。加えて、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりＢ」）に当選した場合は、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）させるように構成している。

【２０２８】

つまり、本実施形態では、潜確状態中において、第２特別図柄抽選で小当たり遊技を頻繁に実行させながら、且つ、特定の小当たり当選によって第１特別図柄の保留球数を減少させ、より効率の良い遊技（単位時間内に実行される小当たり遊技回数を増加させる遊技）を目指す遊技が実行されることになる。

【２０２９】

そこで、本実施形態では、潜確状態中に実行されるＲＵＳＨ遊技を、通常のＲＵＳＨ遊技と、通常のＲＵＳＨ遊技よりも単位時間内に実行される小当たり遊技回数が増加するスーパーＲＵＳＨ遊技と、を遊技者に報知する演出を実行可能にし、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりＢ」）に当選した場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技への移行を示唆する示唆演出（図１６４参照）を実行可能に構成している。これにより、潜確状態中の遊技を実行している遊技者に対して、より有利な状態（スーパーＲＵＳＨ遊技）が存在すること、及び、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるまでの状況を分かりやすく報知することができ、遊技者の遊技意欲をより高めることができる。

【２０３０】

特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８１０１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、現在が潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）では無いため、後述するＳ８１０２～Ｓ８１０７の処理をスキップして、Ｓ８１０８の処理へ移行する。

【２０３１】

一方、Ｓ８１０１の処理において、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｙｅｓ）、特図保留球数カウンタ（第１特別図柄保留球数カウンタ）２０３ｄｄの値を読み出し、現在の特図保留球数が３であるかを判別する。即ち、第１特別図柄の保留球数が３個で強制停止された状態であるかを判別する（Ｓ８１０３）。ここで、特図保留球数が３であると判別した場合は（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ突入を示す演出態様（図１６４（ｂ）参照）を決定し、スーパーＲＵＳＨ中フラグをオンに設定し（Ｓ８１０５）、第１特別図柄の強制停止態様を決定し（Ｓ８１０８）、決定した各種態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８１０９）、本処理を終了する。

【２０３２】

ここで、Ｓ８１０８の処理について説明をする。本実施形態では、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが並行して（重複して）実行されるように構成しているため、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ７）に当選した第２特別図柄変動が停止表示されるタイミングは、第１特別図柄変動の変動タイミングとは無関係で決定される。よって、第１特別図柄変動が開始された直後で強制停止（破棄）される場合もあれば、第１特別図柄変動の停止表示直前のタイミングで強制停止（破棄）される場合もある。そして、第１特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される装飾用図柄）の変動態様が変動時間の経過に基づいて可変されるパチンコ機１０であれば、例えば、変動開始直後は遊技者が第３図柄を識別困難な程度の高速変動表示を実行し、変動時間の終了間際（変動停止直前）になると、第３図柄を遊技者が識別可能な程度に変動速度を落とした低速変動表示を実行するものが一般的である。

【２０３３】

このように構成されたパチンコ機１０において、第１特別図柄変動を強制停止させたことに基づいて、実行中の第３図柄変動を、強制停止を示すコマンドを受信したタイミング

で第３図柄表示装置８１の表示面に表示している表示態様のまま停止表示させてしまうと、例えば、第３図柄が低速変動表示している場合には、大当たりを示す表示態様で第３図柄を停止表示させてしまう虞があった。

【２０３４】

これに対して、本実施形態では、Ｓ８１０８の処理において特図（第１特別図柄）の強制停止態様として実行中の第１特別図柄変動の残期間に基づいて、高速変動時停止態様と、低速変動時停止態様との何れかを決定する。そして、Ｓ８１０９の処理にて設定される表示用コマンドにて表示制御装置１１４へと出力する。表示制御装置１１４側では、受信した表示用コマンドに含まれている強制停止態様の種別に基づいて、第３図柄表示装置８１にて変動表示されている第３図柄の強制停止表示態様を決定し、決定した強制停止表示態様に基づいた表示制御を実行する。

【２０３５】

具体的には、高速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、高速変動表示を実行するために準備された画像データに強制停止を示す表示態様の画像データを割り込ませ、高速変動表示が急に強制停止を示す表示態様に切り替わるように表示制御を実行する。このように構成することで、第１特別図柄が強制停止されたことを遅滞無く遊技者に報知することができる。また、高速変動中は変動している第３図柄を遊技者が識別困難な状況であるため、強制停止を示す表示態様が急に停止表示されたとしても、画像が差し替わったことに対して遊技者に違和感を与えることが無い。

【２０３６】

一方、低速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている（される）画像を読み出し、リーチ状態（大当たり当選を示す組み合わせで第３図柄を停止表示可能な状態）であるか否かを判別する。そして、現在がリーチ状態では無いと判別した場合は、低速変動表示用に用いられる表示データのうち、各第３図柄が所定位置（成立ライン）に表示される表示データに対応する画像を強制停止画像に決定し、その強制停止画像が表示されるまで低速変動を継続させた後に変動表示を強制停止させる。また、リーチ状態である場合には、変動中の残りの第３図柄列に含まれる一の図柄を、強制停止を示す強制停止図柄に差し替えた画像データを作成し、強制停止図柄が停止表示されるように強制停止用変動表示データを生成し、その強制停止用変動表示データに基づいた表示制御を実行する。

【２０３７】

このように、第１特別図柄を強制停止させる場合において、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示態様に応じて、第３図柄を強制停止させるための処理を異ならせることにより、第１特別図柄変動がどのタイミングで強制停止されたとしても遊技者に違和感を与えること無く第３図柄を停止表示されることができる。

【２０３８】

また、上述した表示制御を実行した場合は、第１特別図柄変動が強制停止されてから第３図柄変動表示が停止表示されるまでの期間が、実行中の第３図柄変動の変動表示態様に応じて異なるが、この場合、例えば、第１特別図柄変動を強制停止する場合において、第１特別図柄変動を強制停止表示してから強制停止を確定するまでの期間、或いは、第１特別図柄変動を強制停止させるための強制停止条件が成立する第２特別図柄変動における小当たりＢ当選を示す特別図柄が停止表示されてから確定するまでの図柄確定期間を所定期間（例えば、１秒）に規定し、その所定期間内において、第３図柄変動を停止表示させる各種強制停止表示制御を実行すれば良い。そして、確定期間が経過したことを示すコマンド（確定コマンド）が主制御装置１１０から出力されたことに基づいて強制停止確定用の第３図柄表示態様（例えば、「１２３」）を表示させれば良い。このように構成することで、第３図柄変動表示を強制停止させる際に、実行中の第３図柄変動の変動表示態様に応じて第３図柄変動表示を強制停止させるまでの期間を異ならせたとしても確定期間内で第３図柄変動表示を強制停止させることができ、さらに、確定期間経過時に同一の表示態様で第３図柄を強制停止確定用の表示態様で表示させることができる。

【２０３９】
図１８６に戻り説明を続ける。Ｓ８１０３の処理において、特図保留球数が３では無いと判別した場合は（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、次に、特図保留球数が４であるかを判別し（Ｓ８１０６）、４であると判別した場合は（Ｓ８１０６：Ｙｅｓ）、最頂上を目指す演出態様（例えば、図１６４（ａ）に示した演出画面からキャラクタ８１１が一段上に上る演出態様）を決定し（Ｓ８１０７）、Ｓ８１０８の処理へ移行する。また、Ｓ８１０６の処理において４では無いと判別した場合は、Ｓ８１０７の処理をスキップしてＳ８１０８の処理へ移行する。
【２０４０】
次に、図１８７を参照して、変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）の内容について説明をする。図１８７は変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）は、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【２０４１】
変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンかを判別する（Ｓ５２０１）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２３４の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に１を加算し（Ｓ５２３１）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ５２０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ５２３２）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータをシフトし（Ｓ５２３３）、Ｓ５２３４の処理へ移行する。
【２０４２】
Ｓ５２３４の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンかを判別する（Ｓ５２３４）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２３４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２３８の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンであると判別した場合（Ｓ５２３４：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値を１加算し（Ｓ５２３５）、特図２変動開始フラグ２２３ｆａをオフに設定し（Ｓ５２３６）、次いで、特図２用変動表示設定処理７を実行する（Ｓ５２３７）。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細については図１９０を参照して後述する。Ｓ５２３７の処理を終えると、Ｓ５２３８の処理へ移行する。
【２０４３】
Ｓ５２３８の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂがオンかを判別する（Ｓ５２３８）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２３８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合（Ｓ５２３８：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂをオフに設定し（Ｓ５２３９）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２４０）、その後、本処理を終了する。
【２０４４】
次いで、上述した演出態様設定処理（Ｓ５２３２）の詳細について説明する。この演出

態様設定処理（Ｓ５２３２）は、上述した通り、変動パターンコマンドにより通知された第１特別図柄の変動種別に応じた演出態様を設定するための処理である。この演出態様設定処理（Ｓ５２３２）では、まず、現在が通常状態であるかを判別し（Ｓ８２０１）、通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次いで、確変状態であるかを判別する（Ｓ８２０２）。Ｓ８２０２の処理において、確変状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｎｏ）、潜確状態（連荘モード）であることを意味し、天井演出設定処理を実行し（Ｓ８２０３）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。

【２０４５】

一方、Ｓ８２０２の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｙｅｓ）、今回の第１特別図柄が確変状態の最終変動であるかを判別するために、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値が１であるかを判別する（Ｓ８２０４）。Ｓ８２０４の処理において、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値が１であると判別した場合は（Ｓ８２０４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ遊技へと移行する前の最後の変動表示演出の演出態様を選択するための天井演出設定処理を実行して（Ｓ８２０６）、処理をＳ８２０８へと移行する。一方で、Ｓ８２０４の処理において、残時短回数が１ではないと判別した場合（Ｓ８２０４：Ｎｏ）、即ち、潜確状態（連荘モード）へと移行する可能性が無いため、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定して（Ｓ８２０５）、処理をＳ８２０８へと移行する。これに対し、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する通常モード用の演出態様を決定して（Ｓ８２０７）、処理をＳ８２０８へと移行する。

【２０４６】

次に、図１８８のフローチャートを参照して、上述した天井演出設定処理（Ｓ８２０２，Ｓ８２０６）の詳細について説明する。図１８８に示した通り、天井演出設定処理（Ｓ８２０３（Ｓ８２０６））では、まず、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応する実行エリアのデータを読み出して（Ｓ８３０１）、読み出した実行エリアのデータが大当たりに対応するデータであるか否かを判別し（Ｓ８３０２）、大当たりであると判別した場合（Ｓ８３０２：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特図１変動が大当たり変動であると判別した場合、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様（大当たりを報知するための演出態様を決定して（Ｓ８３０３）、本処理を終了する。即ち、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合は、潜確状態へと移行すること無く大当たり遊技が実行されるため、頂上到達を報知する演出（図１６１（ｂ）参照）の演出態様を決定すること無く、大当たりを報知するための演出態様（例えば、崖を登っている際中に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出態様）が決定される。このように構成することで、頂上到達演出が実行されたにも関わらず、大当たり遊技が実行され、その後、潜確状態以外の遊技状態が設定されてしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０４７】

なお、本実施形態では、Ｓ８３０２の処理にて大当たり当選した特別図柄変動であると判別した場合は、選択された大当たり種別に関わらず、頂上到達演出を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。また、本実施形態では、確変状態の最終変動にて頂上到達演出を実行するか否かを判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態中に大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選している場合（大当たり変動中）に、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、確変状態中に実行される演出（キャラクタ８１１が頂上を目指す演出）の演出態様を、確変状態の残期間と、第１特別図柄抽選の抽選結果とに基づいて

可変させることができ、且つ、頂上到達演出が実行された場合に、潜確状態が確実に設定されるように構成することができ、演出効果を高めることができる。

【２０４８】

これに対し、Ｓ８３０２の処理において、実行エリアから読み出したデータが大当たりを示すデータではないと判別した場合は（Ｓ８３０２：Ｎｏ）、岩山の頂上にキャラクタ８１１が到達する演出態様（図１６９（ｂ）参照）を決定し（Ｓ８３０４）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオンに設定して（Ｓ８３０５）、本処理を終了する。

【２０４９】

この天井演出設定処理（図１８９参照）を実行することにより、潜確状態へと移行した時点における第１特別図柄の抽選結果の先読み結果に応じて、頂上到達演出（図１６９（ｂ）参照）の実行可否を好適に設定することができる。

【２０５０】

次に、図１９０のフローチャートを参照して、上述した変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細について説明する。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）は、第２特別図柄変動の変動パターンに対応した変動演出を設定するための処理である。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオフであると判別した場合（Ｓ８４０１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態、或いは潜確状態であると判別した場合は、次いで、確変状態が設定されているかを判別する（Ｓ８４０２）。

【２０５１】

Ｓ８４０２の処理において、確変状態が設定されていないと判別した場合、即ち、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８４０２：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する第２特別図柄の変動表示態様を決定し（Ｓ８４０３）、本処理を終了する。

【２０５２】

一方、Ｓ８４０２の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合は（Ｓ８４０２：Ｙｅｓ）、確変状態中における第２特別図柄変動の変動表示態様を設定するための確変中設定処理（Ｓ８４０４）を実行し、本処理を終了する。この確変中設定処理（Ｓ８４０４）の詳細な内容については、図１９１を参照して後述する。

【２０５３】

Ｓ８４０１の処理において、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ８４０１：Ｙｅｓ）、次に、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０５）、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ８４０５：Ｎｏ）、ＲＵＳＨ遊技中（準備状態が終了している状態）であることを意味するため、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）中における第２特別図柄変動の変動表示態様を設定するためのＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）を実行し、本処理を終了する。このＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の詳細な内容については、図１９２を参照して後述する。

【２０５４】

一方、Ｓ８４０５の処理において、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオンである（即ち、準備状態中である）と判別した場合は（Ｓ８４０５：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドにより小当たりの変動種別が通知されたか否かを判別し（Ｓ８４０６）、小当たりの変動種別が通知されたと判別した場合は（Ｓ８４０６：Ｙｅｓ）、準備状態中フラグ２２３ｆｄをオフに設定し（Ｓ８４０７）、今回の変動表示演出の演出態様として、ＲＵＳＨ突入を報知するＲＵＳＨ突入演出の演出態様（図１６２（ｂ）参照）を決定して（Ｓ８４０８）、本処理を終了する。

【２０５５】

次に、図１９１を参照して確変中設定処理（Ｓ８４０４）の処理内容について説明をする。図１９１は、確変中設定処理（Ｓ８４０４）の内容を示したフローチャートである。この確変中設定処理（Ｓ８４０４）では、確変状態中に第２特別図柄変動が実行された際

の演出態様を設定するためのものであり、確変状態中に小当たりＣに当選し、確変回数（５０回）を経過すること無く、潜確状態が設定される際の演出態様（ショートカット演出態様）を設定するための処理が実行される。上述した通り、本実施形態では確変状態中において右打ち遊技を実行した場合には、右側領域を流下する殆どの球が右電動役物１６４に入賞し、第１特別図柄変動が実行されるように構成している。しかしながら、右側領域を流下する球同士が衝突する等により、不規則な挙動をとった場合において稀に右第２入球口６４５へと球が入球し、第２特別図柄抽選が実行される場合がある。そして、確変状態中に実行された第２特別図柄抽選により小当たりＣに当選した場合は、確変状態の終了条件である確変回数（５０回）分の特別図柄変動の実行を行わずして確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。よって、確変状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行された場合には、遊技者に対して潜確状態へと移行するチャンスが訪れたことを示すために特別な演出が実行される。

【２０５６】

確変中設定処理（Ｓ８４０４）が実行されるとまず、今回の第２特別図柄変動が小当たりＣに当選している変動であるかを判別する（Ｓ８５０１）。小当たりＣであると判別した場合は（Ｓ８５０１：Ｙｅｓ）、次に変動回数カウンタ２２３ｆｃの値を読み出し（Ｓ８５０２）、Ｓ８５０２の処理で読み出した変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に基づいて確変残回数が５回以下であるかを判別し（Ｓ８５０３）、５回以下であると判別した場合は（Ｓ８５０３：Ｙｅｓ）、小当たりＲＵＳＨ（ＲＵＳＨ遊技）突入を示す演出態様を決定し、後述するＳ８５０６の処理へ移行する。

【２０５７】

一方で、Ｓ８５０３の処理において、確変算回数が５回以下では無い（６回以上である）と判別した場合は（Ｓ８５０３：Ｎｏ）、小当たりＲＵＳＨ（ＲＵＳＨ遊技）にショートカット突入することを示す演出態様（例えば、ワープ演出）を決定し（Ｓ８５０４）、Ｓ８５０６の処理へ移行する。また、Ｓ８５０１の処理において、今回の変動が小当たりＣに当選していないと判別した場合は（Ｓ８５０１：Ｎｏ）、そのままＳ８５０６の処理へ移行する。

【２０５８】

Ｓ８５０６の処理では、確変中に特２変動（第２特別図柄変動）が実行されたことを示す演出態様（例えば、図１６１（ａ）に示した表示態様からキャラクタ８１１が炎を身に纏い（キャラクタ８１１の表示態様を可変させ）、山を勢いよく登り出す演出態様）を決定し（Ｓ８５０６）、決定された各種演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定し（Ｓ８５０７）、本処理を終了する。

【２０５９】

次に、図１９２を参照して、ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の内容について説明をする。図１９２は、ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の内容を示したフローチャートである。このＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行される第２特別図柄変動に対して各種演出を設定するための処理が実行される。

【２０６０】

ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）が実行されると、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８６０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８６０１：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動が小当たりＢ当選しているかを判別する（Ｓ８６０２）。小当たりＢ当選していると判別した場合は（Ｓ８６０２：Ｙｅｓ）、変動停止時に実行中の第１特別図柄変動が強制停止されるため、スーパーＲＵＳＨ終了のピンチを示す終了示唆演出の演出態様を設定し（Ｓ８６０３）、その他、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応するＲＵＳＨ用の演出態様を決定し（Ｓ８６０４）、本処理を終了する。

【２０６１】

一方、Ｓ８６０２の処理において、今回の変動が小当たりＢ当選していない場合（Ｓ８６０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８６０１の処理においてスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆ

ｉがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ８６０１：Ｎｏ）は、そのままＳ８６０４の処理へ移行し、その後本処理を終了する。

【２０６２】

＜第７実施形態の遊技盤構成を用いた別例について＞

上述した第７実施形態では、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域にスルーゲート６７を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物１６４を配設するように構成し、さらに、右電動役物１６４が閉状態（球が右電動役物１６４内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物１６４の開閉蓋１６４ｒ１上を球が流下するように流路（図１５８参照）を形成し、開閉蓋１６４ｒ１上を流下した球が入球可能となる位置に右第２入球口６４５を配設するように構成していた。そして、右電動役物１６４の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート６７を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物１６４へと入賞する割合（右電動役物１６４内に設けられた右第１入球口１６４ｒ（第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第２入球口６４５へと入球する割合（第２特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成していた。

【２０６３】

具体的には、遊技状態として確変状態が設定されている場合は、特定流路を流下する球の殆どが右電動役物１６４へと入賞するように、普通図柄変動の変動時間と、右電動役物１６４の開放パターンと、を規定し、潜確状態が設定されている場合は、確変状態が設定されている場合よりも、特定流路を流下した球が右電動役物１６４へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間と、右電動―役物１６４の開放パターンと、を規定している。加えて、通常状態が設定されている場合は、潜確状態が設定されている場合よりもさらに、右電動役物１６４へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間を規定している。なお、潜確状態と通常状態とでは、共に普通図柄の低確率状態が設定されており、普図当たり遊技に実行される開放動作パターン（右電動役物１６４のの開放パターン）は同一であるが、普通図柄の変動時間を可変させることにより、普図当たり遊技が実行される間隔を異ならせ、結果として特定流路を流下した球が右電動役物１６４へと入賞する割合を異ならせるように構成していた。

【２０６４】

上述した第７実施形態の構成によれば、設定されている遊技状態に応じて、球が入球し易い始動口（右第１入球口１６４ｒ、右第２入球口６４５）を異ならせることにより、右打ち遊技を実行することにより主として特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別を容易に異ならせることができるため、遊技者に対して異なる遊技状態が設定された場合に、異なる遊技性の遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【２０６５】

しかしながら上述した第７実施形態では、設定されている遊技状態（例えば、確変状態）に対して、主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別が規定されており、具体的には、確変状態中は第１特別図柄抽選が、潜確状態中は第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していた。よって、設定されている遊技状態が可変設定されない限り、主として実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄種別を異ならせることができず、同一の遊技状態で長期間遊技を行っている遊技者が早期に遊技に飽きてしまうという問題があった。

【２０６６】

上述した問題を解決するためには、第７実施形態の構成に代えて以下の各構成、或いは各構成を組み合わせて用いると良い。

【２０６７】

＜構成例１：普図変動パターン選択テーブルの構成＞

上述した第７実施形態では、図１７２（ｂ）に示した通り、設定されている遊技状態と

、第２変動種別カウンタＣＳ３の値に対応させて変動パターンが規定されており、変動パターンを選択する処理が実行される場合に、取得している第２変動種別カウンタＣＳ３の値に対応した変動パターンを選択するように構成していた。つまり、上述した第７実施形態では、同一の遊技状態が設定されている場合には、当該遊技状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、同一内容の変動パターンが規定されているデータテーブルから取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて変動パターンを選択するように構成していた。これに対して、本構成例１では、特定の遊技状態（確変状態）が設定されている状態で実行される特別図柄変動回数（確変大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数）に応じて、選択される変動時間の選択割合や、選択される変動時間の長さを異ならせることができるよう普図変動パターン選択テーブルが構成されている。

【２０６８】

つまり、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇ（図１７２（ｂ）参照）の構成に対して、遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に対応させて異なる変動パターンが規定されている点で相違している。具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が１～２回の範囲では、変動時間が２秒の変動パターンが規定されており、３～５０回の範囲では、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇと同様に変動時間が０．８秒の変動パターンが規定されている。

【２０６９】

このように構成することで、確変状態が設定されてから特別図柄変動が２回実行されるまでの間、普通図柄変動として変動時間が２秒の変動パターンが選択されることになる。よって、確変状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２回実行されるまでの期間）は、当該所定期間外（特別図柄変動が２回実行された以降の期間）よりも、右第２入球口６４５へと球を入球させ易くすることができる。これにより、確変状態中の一部期間のみ第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。よって、確変状態中の一部期間のみ第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選し、予め定められた所定期間（確変回数５０回）の経過を待たずして確変状態から、その確変状態よりも遊技者に有利となる潜確状態へと移行させ易くすることが可能となる。

【２０７０】

なお、上述した構成例１では、確変状態が設定されてからの所定期間を、その所定期間以外の期間よりも遊技者に有利とするように選択され得る普通図柄の変動パターンを規定しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態が設定されてから特定期間経過した場合に、遊技者に有利となる普通図柄の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態を終了させること無く特定期間を経過させた場合に、特定期間内よりも遊技者に有利な遊技を実行させることができる。よって、遊技状態が可変されること無く長時間の遊技を実行している遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０７１】

また、上述した構成例１では、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間（変動パターン）を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動回数に関わらず、変動時間が２秒の変動パターンと、変動時間が０．８秒の変動パターンとを選択可能に構成し、各変動パターンが選択される確率を、特別図柄変動回数に応じて異ならせるように構成し、具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が所定条件を満たしている場合（例えば、確変状態が設定されてから実行された特別図柄変動回数が２回以内の場合で、或いは、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が偶数の場合）のほうが、所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる変動パターン（２秒の変動パターン）が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、各変動パターンの選択割合を特別図柄の変動回数に応じて可変設定するだけで遊技者に有利な遊技が実行される期間を容易に設定することができる。

【２０７２】

上述した構成例１では、確変状態が設定された場合に参照する普図変動パターン選択テーブルを１種類としているが、これに限ること無く、確変状態が設定される契機となる大当たり種別に応じて、異なるデータテーブルを参照して普通図柄の変動パターンを選択するように構成しても良く、この場合、大当たり遊技の終了後に同一の確変状態が設定される大当たり種別であっても、当選した大当たり種別に応じて、異なるデータテーブル（普図変動パターンテーブル）を参照して普通図柄変動の変動パターン（変動時間）を選択させることができる。この場合、大当たり種別に応じて、有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄抽選）が実行され易い期間）の長さや、有利期間が設定されるタイミングを異ならせるように構成すると良い。また、特定の有利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間が有利期間となるようにし、特定の不利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間に対して有利期間が設定されないように構成しても良い。

【２０７３】

なお、上述したように特定の遊技状態（確変状態）が設定されている期間のうち、一部の期間において、他の期間よりも遊技者に有利な遊技を実行可能に構成した場合には、遊技者に対して、現在の遊技状態に加え、現在が有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄抽選）が実行され易い期間）であるかを遊技者に示唆（報知）するための期間示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、上述した第７実施形態において確変状態中に実行される山登り演出（図１６１（ａ）参照）中に、ウサギを模したキャラクタ８１１をパワーアップさせた表示態様に変更させ、主表示領域Ｄｍに「パワフルゾーン突入」の文字を表示し、頂上に到達するまでの期間が短縮し得る演出を実行するように構成すると良い。

【２０７４】

このように構成することで、遊技者に対して、現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。よって、例えば、確変状態中に参照される普図変動パターンテーブルとして有利期間が異なる複数の普図変動パターンテーブルを複数用意しておき、確変大当たり当選時に設定された大当たり種別に基づいて、一の普図変動パターンテーブルを選択可能に構成した場合であっても、遊技者に対して有利期間を分かり易く報知することができる。なお、上述した期間示唆演出は、有利期間中のほうが有利期間外よりも実行され易くなるように構成されている全ての演出を対象とするものであり、遊技者に対して現在が有利期間であることを直接的に説明する演出以外の演出であっても、その演出が実行された時点で、現在が有利期間の可能性のほうが、有利期間外である可能性よりも高くなるため期間示唆演出に含まれる。よって、期間示唆演出は、その実行頻度が有利期間よりも低くなれば良く、有利期間外の期間（不利期間）にて実行されても良い。

【２０７５】

また、上述した期間示唆演出、即ち、現在が有利期間である可能性が高いことを遊技者に示唆するための演出に加え、今回の確変状態にて参照される普図変動パターンテーブルが、確変状態中に参照可能な複数の普図変動パターンテーブルのうち、有利期間が設定され易い普図変動パターンテーブルであることを示唆する状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

【２０７６】

さらに、確変状態が設定されている場合において、右第２入球口６４５へと球が入球した場合に、球が右第２入球口６４５へと入球したことを報知するための報知演出の演出態様を、現在が有利期間であるか否かの判別結果に基づいて異ならせるように構成しても良く、例えば、有利期間中に右第２入球口６４５へと球が入球した場合には、入球頻度が高い状態（有利期間中）における球の入球であるため、遊技者を過剰に祝福する演出態様を設定すること無く報知演出を実行し、入球頻度が低い状態（不利期間中）で球が右第２入球口６４５へと入球した場合には、有利期間中に球が右第２入球口６４５へと入球した場合に設定され得る報知演出の演出態様よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定されるように構成すると良い。このように特定の入球口に対する入球のさせ易さを異ならせた複数

の期間を設定可能に構成した場合に、設定されている期間に応じて報知演出の演出態様を可変させることにより、入球し難い期間中に球を特定の入球口に入球させることができた場合に特別な演出態様の報知演出を実行することができる。

【２０７７】

上述した構成例１では、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタＣＳ３の値）に応じて普通図柄の変動時間を可変させることにより、特定流路（スルーゲート６７を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第２入球口６４５へと到達する割合を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、その当たり当選した普通図柄変動が停止表示されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間（普図確定期間）の長さを、当選した普図当たり種別、或いは、選択された普図変動パターンの種別に応じて異ならせても良い。即ち、普通図柄変動が開始されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間を、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタＣＳ３の値、普図抽選結果等）に応じて可変させることができるように構成しても良い。

【２０７８】

＜構成例２：右電動役物の開放動作構成＞

上述した第７実施形態では、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物１６４の開放動作パターンが１種類の例を示しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物１６４の開放動作パターンを複数種類設定可能に構成し、設定された開放動作パターンに応じて、普図当たり遊技中における右電動役物１６４が閉鎖状態（球が開閉蓋１６４ｒ１を流下して右第２入球口６４５に）となる期間の長さを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態中に実行される普図当たり遊技の当たり種別に応じて特定流路（スルーゲート６７を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第２入球口６４５へと到達する割合を可変させることができる。

【２０７９】

さらに、例えば、普図当たり遊技の開放動作パターンとして、第１開放状態（球を右電動役物１６４へと入賞し易い状態）が２秒間、第１閉鎖状態（球を右電動役物１６４へと入賞し難い状態）が５秒間、第２開放状態が０．５秒間設定される開放動作パターンを設定し、普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと１個入賞した場合に普図当たり遊技が終了するように構成しても良い。

【２０８０】

このように構成することで、例えば、第１開放状態中に球を右電動役物１６４に入賞させてしまうと、その時点で普図当たり遊技が終了してしまうが、第１開放状態中に球を右電動役物１６４へと入賞させないように遊技を実行することで、普図当たり遊技中に球を右第２入球口６４５へと到達させ易くすることができる。また、この場合、第１開放状態の期間が経過した時点で普図当たり遊技が終了する開放動作パターンも設定可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して普図当たり遊技中に球を発射させるか（右打ち遊技を実行するか）否かを選択させる楽しみを提供することができる。

【２０８１】

以上、説明をした第７実施形態、及び第７実施形態の別構成例では、上述した第７実施形態では、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域にスルーゲート６７を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物１６４を配設するように構成し、さらに、右電動役物１６４が閉状態（球が右電動役物１６４内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物１６４の開閉蓋１６４ｒ１上を球が流下するように流路（図１５８参照）を形成し、開閉蓋１６４ｒ１上を流下した球が入球可能となる位置に右第２入球口６４５を配設するように構成していた。そして、右電動役物１６４の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート６７を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物１６４へと入賞する割合（右電動役物１６４内に設けられた右第１入球口１６４ｒ（第

１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第２入球口６４５へと入球する割合（第２特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成し、確変状態中においては、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となるように構成していた。つまり、特定流路の上流側に設けられた始動口のほうが下流側に設けられた始動口よりも遊技者に不利な抽選が実行されるように構成し、上流側に設けられた始動口への球の入賞割合を可変させることにより遊技者に有利となる抽選が実行される下流側の始動口への球の入賞割合を可変させるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、特定領域の上流側に設けられた始動口に球が入球したほうが、下流側に設けられた始動口に球が入球するよりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しても良い。

【２０８２】

また、上述した第７実施形態では、遊技者に最も有利となる潜確状態がどの契機で設定されたとしても、具体的には、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選し、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合、或いは、確変状態中に所定の移行条件（例えば、確変回数５０回）が成立し潜確状態が設定された場合でも、潜確状態が設定される時点において、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）が所定個数（例えば４個）確保されている状態となり易くするために、大当たり遊技中、或いは確変状態中に実行される右打ち遊技において特図１保留を獲得することができるように構成していた。具体的には、確変状態中は第１特別図柄変動が実行され、大当たり遊技中は第１特別図柄変動が実行されないため、潜確大当たりに当選したことを契機に潜確状態が設定される場合のほうが、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合よりも、特図１保留数が上限値（４）の状態で潜確状態が実行され易くなる。

【２０８３】

また、潜確状態が設定されると、特図１保留の数に応じて有利度合いの異なる（変動時間の異なる）遊技（第２特別図柄抽選）を実行するように構成し、特図１保留数が少ない方が、特図１保留数が多い場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成していた。

【２０８４】

つまり、確変状態中に確変回数（確変状態中に実行される特別図柄変動回数）が５０回に到達した場合には、確変回数５０回に到達するまでに実行された右打ち遊技によって、特図１保留数が高確率で上限（４個）となるよう構成していた。さらに、上述した第７実施形態では、確変状態中に第２特別図柄抽選で小当たりＣに当選した場合には、確変回数が５０回に到達するよりも前に確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成していた。よって、例えば、確変状態が設定された直後に小当たりＣに当選し、潜確状態に移行した場合は、他の移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定された場合に比べて、潜確状態が設定される前における右打ち遊技の実行期間が短くなることから、潜確状態が設定された時点における特図１保留数を少なくし易くすることができる。よって、上述した他の移行条件（確変回数５０回到達時に成立する移行条件）よりも遊技者に有利な移行条件とすることができる。

【２０８５】

このように、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（大当たり、確変回数５０回、小当たりＣ当選）を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成することにより、遊技者に対して設定される遊技状態だけでは無く、成立する移行条件に対しても興味を持たせることができる。さらに、同一の遊技状態（例えば、確変状態）が設定している状態で特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（確変回数５０回、小当たりＣ当選）として大当たりを介すること無く成立し得る移行条件を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成しているため、遊技者に対して大当たり当選することを目指す遊技と、有利な移行条件を成立させることを目指す遊技と、を並行して行わせることができ

る。さらに、予め設定されている特定の移行条件（小当たりＣ当選）は、成立するタイミングに応じて潜確状態設定後の有利度合いが可変され易くなるように構成しているため、具体的には、特図１保留数が少ない状態で移行条件が成立した場合は、潜確状態設定後に有利な遊技（スーパーＲＵＳＨ）が実行され易くなるように構成しているため、遊技者に対してどのタイミングで移行条件が成立するのかを期待を持たせながら遊技を行わせることができる。また、特定の移行条件（小当たりＣ当選）は、特図１保留数に関わらず成立し得るものであるため、遊技者に対して常に特定の移行条件が成立することを期待させることができる。

【２０８６】

上述した第７実施形態では、潜確状態へと移行させる複数の移行条件のうち、小当たりＣ当選により成立する移行条件が遊技者に最も有利となり得るように構成しているが、これに限ること無く、確変回数５０回に到達した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成しても良い。この場合、例えば、確変状態のほうが潜確状態よりも遊技者に有利となるように構成したり、特図１保留球数が多い状態で潜確状態が設定されたほうが、少ない状態で潜確状態が設定されるよりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成したりすれば良い。

【２０８７】

また、図１６１（ａ）及び（ｂ）を参照して示した確変状態中に実行される演出（山登り演出）として、移行条件が成立した場合に実行される演出の演出態様を、その時点における特図１保留球数に応じて可変させても良く、例えば、潜確状態設定後に有利な遊技を実行させるための実行条件が成立している場合（例えば、特図１保留球数が１個の状態で移行条件が成立している場合）は、成立していない場合よりも豪華な頂上（例えば、頂上が花畑になっている演出態様）に到達する演出を実行し、遊技者に対して有利な状態で移行条件が成立したことを報知するように構成しても良い。また、小当たりＣに当選した時点（小当たりＣ当選した第２特別図柄変動が開始された時点）や、確変回数５０回に到達することが確定した時点（特図１保留を先読みし、確変回数５０回に到達するまでに大当たり当選しないことが確定した時点）で、右打ち遊技を中断させることを促す演出を実行しても良い。これにより、無駄に特図１保留が増加してしまうことを抑制することができる。

【２０８８】

さらに、上述した第７実施形態では、潜確状態が設定された状態で、長時間変動の第１特別図柄変動（１０分変動）が複数回実行されるまで遊技を中断することで、強制的に有利な遊技状態で遊技を行うことが可能なものであったが、これに対して、潜確状態中に長時間の間遊技を中断することで遊技者に最も不利な遊技が実行されるようにペナルティを設けると良い。具体的には、普通図柄の保留記憶数（普図保留数）に応じて、選択される普図変動パターンを異ならせるように構成し、普通図柄の保留記憶数が０の場合に選択される普図変動パターンが、普通図柄の保留記憶数が０よりも多い場合（例えば、３）の場合に選択される普図変動パターンよりも遊技者に不利となるように構成すると良い。より具体的には、長時間の変動時間が設定される普図変動パターンが選択され易くなるように構成すれば良い。

【２０８９】

このように構成することで、潜確状態中に長時間遊技を中断させたことにより、普図保留数を０にした場合には、特図１保留が０から増加させ難い不利状況で遊技者に遊技を行わせることができる。また、これに限ること無く、例えば、普図保留数と特図１保留球数とに基づいて普図変動パターンを選択可能に構成しても良く、例えば、普図保留数が０で、特図保留数が１個或いは２個の場合は、普通図柄の変動時間として特図１保留球数が３個以上になり易くなるように短い変動時間が設定され易くし、普図保留数が０で、特図保留数が０個の場合は、新たに特図１保留を獲得し難くするために、長い変動時間が設定されるように構成すると良い。

【２０９０】

さらに、普通図柄の保留記憶数に応じて、普図変動パターンを異ならせる構成を、以下の構成を有するパチンコ機１０に適用しても良い。具体的には、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、図１５７に示した第７実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、左側領域にもスルーゲート６７を設け、左打ち遊技（左側領域に球を流下させる遊技）と、右打ち遊技（右側領域に球を流下させる遊技）との何れの遊技を行ったとしても球を入賞させることができる位置（例えば、第１入球口６４の下方位置）に大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５０を配設する点で異ならせた遊技盤１３の構成とし、大当たり遊技中に左打ち遊技と、右打ち遊技とを遊技者に選択させることができるように構成する。そして、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、発射した球がスルーゲート６７を通過する割合を異ならせる。これにより、大当たり遊技中に何れの遊技を行うかによって、大当たり遊技終了時に獲得している普通図柄の保留記憶数（普図保留数）を異ならせることができる。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、普図保留数が多いほうが少ない場合よりも有利となる第１遊技状態と、普図保留数が多い方が少ない場合よりも不利となる第２遊技状態と、を設定可能に構成する。

【２０９１】

このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測しながら大当たり遊技中の遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。

【２０９２】

＜第７実施形態の変形例＞

次に、図１９３から図２００を参照して、上述した第７実施形態の変形例について説明をする。上述した第７実施形態では、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定された場合に、第１特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、１０分）の変動パターンが、第２特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、１秒）の変動パターンが設定されるように構成し、更に、特図２抽選にて小当たり当選し得るように構成していた。

【２０９３】

このように構成することで、潜確状態中は特図１抽選の実行回数よりも特図２抽選の実行回数を多くすることが可能となり、特図２抽選の抽選結果に基づいて実行される小当たり遊技を頻発させることで遊技者に有利な遊技を提供可能とするものであった。

【２０９４】

これに対して本第７実施形態の変形例では、上述した第７実施形態と同様に第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合に、一方の特別図柄（例えば、第１特別図柄）の変動時間が長くなる（例えば、１０分）ように構成し、他方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）の変動時間が短くなる（例えば、１秒）ように構成することで、他方の特別図柄抽選を優先的に実行されるものがある。

【２０９５】

そして、他方の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄）の抽選が、一方の特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄）の抽選よりも有利となるように（例えば、第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも小当たり当選し易くなる、或いは、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容）構成し、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に遊技者に有利な遊技が行われ易くするものがある。

【２０９６】

上述した遊技機では、少なくとも、確変状態が設定されている期間中は第１特別図柄抽選が遊技者に不利となる不利抽選となり、第２特別図柄抽選が遊技者に有利となる有利抽選となる。さらに、上述した遊技機では、特定の遊技状態（例えば、確変状態）を終了させるための終了条件の少なくとも１つに、一方の特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄抽選）の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、外れ当選又は大当たり当選）となった場合に

成立する終了条件を設定し、不利特別図柄抽選により終了条件が成立するまでに、有利特別図柄抽選を数多く実行させる遊技性を提供することで、遊技の興趣を向上させるものがある。

【２０９７】

しかしながら、上述した遊技機では、遊技者に有利な有利遊技状態となる特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合において、その有利遊技状態が継続する期間が、第１特別図柄抽選の結果によってのみ設定されてしまうため、遊技者に対して有利遊技状態が長く継続することを期待しながら意欲的に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。具体的には、第１特別図柄抽選の結果が有利遊技状態を終了させる抽選結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選）である場合は、その抽選結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでの期間（抽選結果に基づく大当たり遊技が開始されるまでの期間）が、有利遊技状態が継続する期間となり、有利遊技状態が継続する期間が一旦設定されてしまうと、その期間を可変（破棄）することが出来ないという問題があった。

【２０９８】

これに対して、本第７実施形態では、有利遊技状態中において主として実行される有利特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）にて小当たり当選した場合に、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄し得るように構成している。即ち、実行中の不利特別図柄変動の結果が、有利遊技状態を終了させる結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選を示す結果）である場合には、その抽選結果を破棄することで、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。また、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した場合には、その破棄された不利特別図柄変動によって不利特別図柄変動の回数が更新（加算）されないように構成しているため、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利遊技状態中における不利特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、２回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件を設定している場合においても、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。

【２０９９】

このように構成することで、有利遊技状態が継続する期間を、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて可変させることができるため、有利遊技状態中の遊技を行う遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１００】

さらに、本変形例では、有利遊技状態（確変状態）にて有利特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、上述した実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄する小当たり種別（小当たりＢ）と、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した上で、有利遊技状態を終了させる小当たり種別（小当たりＣ）と、を少なくとも設定可能に構成している。

【２１０１】

つまり、本第変形例では、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利特別図柄（第２当別図柄）の抽選結果に基づいて成立する終了条件を設定するように構成している。このように有利遊技状態を終了させるための終了条件を複数設けることにより、遊技者に対して有利遊技状態が継続する期間の長さを予測させ難くすることができる。

【２１０２】

また、有利遊技状態中における有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて成立し得る終了条件を設定しているため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。加えて、上述した通り、有利特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、設定される小当たり種別によって、有利遊技状態が継続する期間を、短くしたり、長くしたりすることができるため、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選した場合に、その後の遊技内容を遊技者に注視させることができる。

【２１０３】

さらに、本変形例では、上述した第７実施形態と同様に、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）に応じて、有利特別図柄（第２特別図柄）変動の変動時間を可変設定可能に構成しており、具体的には、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（不利特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）が少ないほど、有利遊技状態（確変状態中）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が設定され易くなるように構成している。

【２１０４】

これにより、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選し、実行中の不利特別図柄変動を破棄させることで、有利遊技状態における第２特別図柄の抽選回数を増加させることができる。

【２１０５】

さらに、上述した第７実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合には、次に特別図柄抽選によって大当たり当選するまでの間、特別図柄の高確率状態が継続するように構成し、普通図柄の確率状態は、所定の移行条件（特定の小当たり当選、或いは、所定回数の特別図柄抽選の実行）が成立した場合に高確率状態から低確率状態へと移行するように構成していた。このように構成されたパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態が一度設定されると、次の大当たり当選まで特別図柄抽選における大当たり当選確率を高めることができるため遊技者に安心して遊技を行わせることができるものであったが、一方で、特別図柄の高確率状態が設定されてしまうと、大当たり当選するまで特別図柄の高確率状態が終了することが無いため、特別図柄の高確率状態中において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２１０６】

これに対して、本変形例では、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する条件を追加し、特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行し得るように構成している。これにより、特別図柄の高確率状態が設定された場合であっても、大当たり当選すること無く特別図柄の高確率状態が終了する場合があるため、特別図柄の高確率状態中を遊技している遊技者に対して緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【２１０７】

加えて、本変形例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、第１移行条件が成立すると特別図柄の低確率状態が設定され、第２移行条件が成立すると普通図柄の低確率状態が設定されるように構成し、第１移行条件が第２移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行し、第２移行条件が第１移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するように構成している。そして、両方の移行条件が成立した場合に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。

【２１０８】

つまり、確変状態中に成立し得る第１移行条件と、第２移行条件と、の成立順序によって異なる過程を経て、最終的に通常状態へと移行するように構成している。このように構成することで、確変状態中を遊技している遊技者に対して、確変状態がいつ終了するのかだけでは無く、確変状態からどの遊技状態へと移行するのかについても興味を持たせることができる。

【２１０９】

さらに、上述した第７実施形態のパチンコ機１０は、潜確状態が設定されている間は、第１特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば１０分）の変動パターンが設定され、通常状態が設定されている間は、第２特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、１０分）の変動パターンが設定されるように構成しており、本変形例のように特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても成立し得る第１移行条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が５０回）を設定した場合には、第１移行条件が成立したことに基づいて設定さ

れる通常状態中に、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう虞があり、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。

【２１１０】

これに対して、本変形例では、一方の特別図柄変動（例えば、第１特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、確変状態）から、他方の特別図柄変動（例えば、第２特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、通常状態）へと、特別図柄の大当たり当選を介さずに直接移行することが無いように構成し、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生し難くなるように構成している。これにより、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることができる。

【２１１１】

まず、図１９３に基づいて、本変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１９３は第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。本変形例のパチンコ機１０は、上述した第７実施形態のパチンコ機１０（図１５７参照）に対して、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される領域）の構成の一部が相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１１２】

図１９３に示した通り、本変形例では、右側領域の上流側に振分部材７００を設け、右打ち遊技によって発射された球が振分部材７００の左側に形成される左側流路７０１と、右側流路７０２とに交互に振り分けられるように構成している。

【２１１３】

左側流路７０１の上流側には、左側流路７０１の流下面を形成する可動蓋１５００が設けられており、パチンコ機１０に電源が投入されると、図示しない可動制御手段によって一定の開閉動作が実行されるように構成されており、可動蓋１５００の下方に配設された右側第１入球口６４ｂに球が入球可能な開放状態と、入球困難（不可能）な閉鎖状態とに、位置するように開閉動作が実行されるように構成している。

【２１１４】

具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて４ミリ秒毎に実行される処理として、可動蓋開閉処理を設け、可動蓋開閉処理によって、０．１秒の開放期間と、平均０．８秒の閉鎖期間とを予め定められたシナリオに沿って繰り返す開閉動作が実行される。このように開閉制御される右側第１入球口６４ｂは、第１入球口６４よりも球が入球し難くなるように構成されている。

【２１１５】

そして、左側流路７０１を流下し、可動蓋１５００上を流下した球（閉鎖状態に位置する可動蓋１５００上に形成された流路を流下した球）は、左側流路７０１の屈曲部を流下し、左側流路７０１の流下端部が臨む位置に植設された釘により電動役物６４０ａに向けて流下する。

【２１１６】

一方、振分装置７００により右側流路７０２には屈曲部が形成されており、その屈曲部の流下面の一部となるように、小当たり用アタッカ（可変入球手段）３６５０が配設されている。この小当たり用アタッカ３６５０は、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に開閉制御される開閉蓋３６５０ａと、開閉蓋３６５０ａが開放状態である場合に流入した球が流下する流路と、その流路を流下した球が入球する小当たり用入賞口３６５３とから構成されている。なお、小当たり遊技中における開閉蓋３６５０ａの開閉制御内容については、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される役物当たり制御処理の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２１１７】
ここで、常時可動部材１５００の動作について詳細に説明をする。この常時可動弁１５００は、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）において４ミリ秒毎に実行される可動部材駆動処理（図示せず）において、ＲＯＭ２０３に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。この可動シナリオは、常時可動部材１５００を０．１秒間開放させ、その後０．８秒間閉鎖させる動作を繰り返し実行するものである。
【２１１８】
つまり、本変形例の遊技盤１３では、右打ち遊技にて発射された球が、１．２秒間隔で第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００が配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この球が第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングと、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の常時可動部材１５００を通過して、右第１入球口６４ｂに入球することになる。
【２１１９】
常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングは、１．２秒間隔であり、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとは、０．９秒中の０．１秒であるため、両者が合致するタイミングは約１５．６秒に一回となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、１分間に約４発の球が右第１入球口６４ｂに入球することになる。
【２１２０】
つまり、大当たり遊技中や時短遊技中といった、右打ち遊技が継続的に実行される遊技状態においては、定期的に右第１入球口６４ｂに球が入球することになるため、大当たり遊技が終了して確変状態が設定された場合に、第１特別図柄の保留（特図１保留）が無い状態が発生することを防止することができる。また、常時可動弁１５００が１回に開放する期間として、遊技者が狙い打ちすることが困難な期間（０．１秒）が設定されているため、遊技状態が通常状態において、第１入球口６４を狙う左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に不利とすることができる。
【２１２１】
具体的に説明をすると、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された２５０発の球のうち、第１入球口６４に約１５発が入球するように設計されており、球が入球した場合は５発の賞球が払い出される。また、一般入球口６３に約５発が入球するように設計されており、球が入球した場合５個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射させることも考慮すると、約２０個の球を第１入球口６４に入球させることが可能となる。
【２１２２】
一方、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された２５０個の球のうち、右第１入球口６４ｂに約９発が入球するように設計されており、球入球した場合は２発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口６３が設けられていない。よって右打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射されることを考慮したとしても、約１０個の球を右第１入球口６４ｂに入球させることしかできない。従って、遊技状態が通常状態の場合において、遊技者が右打ち遊技を行うことを抑制することができる。
【２１２３】
なお、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入賞口６３を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入賞口６３を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【２１２４】
さらに、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋１５００に到達するまでの経路に、球の流下を遅らせる遅延手段として振分部材７００を設けているため、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋１５００に到達するタイミングを予測させ難くすることができる。なお、本変形例では、球の流下を遅らせる（球の流下挙動を異ならせる）ための目的と、右打ち遊技によって発射された球を複数の流路へと振り分けるための目的と、を兼ねて振分部材７００を設けているが、これに限ること無く、個々の目的に対してそれぞれ別の構成を用いても良いし、振分部材７００によって第１流路７０１へと振り分けられた球に対して、その球の流下期間（可動蓋１５００へと到達するまでの流下期間）を異ならせるための遅延手段（例えば、流下面の摩擦係数を他の流下面と異ならせた流路や、球の流下方向が途中で分岐し、何れに分岐された場合であっても最終的に可動蓋１５００へと到達する流路）を設けても良い。

【２１２５】
次に、第１流路７０１、及び第２流路７０２を流下した球が到達する電動役物６４０ａについて説明をする。図１９３に示した通り、電動役物６４０ａは第１流路７０１を流下した球、及び、第２流路７０２を流下した球の何れもが到達し得る領域に設けられ、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって、電動役物６４０ａに到達した球を第２入球口６４０に向けて流下させることが可能な誘導状態（突出状態）と、電動役物６４０ａに到達した球を受け入れることができない解除状態（埋設状態）と、に可変される。

【２１２６】
さらに、上述した普図当たり遊技として実行される電動役物６４０ａの可変態様（開閉制御内容）は、設定されている普通図柄の確率状態に応じて異ならせており、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、電動役物６４０ａに到達した球が第２入球口６４０へと到達するのに十分な時間（例えば、３秒）、電動役物６４０ａが誘導状態となるように開閉制御され、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、潜確状態）では、電動役物６４０ａに到達した球が第２入球口６４０へと到達し得ない時間（例えば、０．１秒）、電動役物６４０ａが誘導状態となるように開閉制御される。

【２１２７】
このように構成することにより、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（例えば、通常状態、潜確状態）中は、右打ち遊技よりも左打ち遊技が有利者に有利な有利遊技とし、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（例えば、確変状態、時短状態）中は、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な有利遊技とすることができる。

【２１２８】
最後に、電動役物６４０ａを通過した球（第１流路７０１を流下した球、及び第２流路７０２を流下した球）は、Ｖ入賞装置２６５０へと到達する。このＶ入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技によって開閉制御されるものであり、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。

【２１２９】
次に、Ｖ入賞装置２６５０の内部構造について、図１９４～図１９６を参照して説明をする。まず、図１９４を参照してＶ入賞装置２６５０の構造について詳細に説明をする。図１９４は、このＶ入賞装置２６５０の分解斜視図である。

【２１３０】
Ｖ入賞装置２６５０は、図１９４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材２６５０ｂ、その開口部形成部材２６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置２６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材２６５０ｃと、そのベース部材２６５０ｃの背面側に配置されてベース部材２６５０ｃの背面側よりパチン

コ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板２６５０ｄと、そのＬＥＤ基板２６５０ｄをベース部材２６５０ｃと狭持する裏カバー体２６５０ｅと、開口部形成部材２６５０ｂに形成されている大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａを開閉するための開閉扉２６５０ｆ１を有した開閉ユニット２６５０ｆと、裏カバー体２６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体２６５０ｇと、裏カバー体２６５０ｅと流路カバー体２６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材２６５０ｈと、その切替部材２６５０ｈと係止されるリンク部材２６５０ｉと、流路カバー体２６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体２６５０ｊと、その背面カバー体２６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材２６５０ｉを作動させる流路ソレノイド２６５０ｋと、その流路ソレノイド２６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体２６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体２６５０ｍとで構成されている。

【２１３１】

図１９５は、Ｖ入賞装置２６５０の断面図である。図１９５（ｃ）はＶ入賞装置２６５０の上面図であり、図１９５（ｂ）は、Ｖ入賞装置２６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１９５（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置２６５０には、遊技球が入球可能な開口部である大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａが形成されている。大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１９５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）２６５０ｃ１で構成された検出口２６５０ａ１が配置されている。この検出口２６５０ａ１を通過した遊技球は、図１９５（ｂ）で示す裏カバー体２６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【２１３２】

なお、図１９５（ｂ）に示すように大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉２６５０ｆ１により球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉２６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉２６５０ｆ１は、ベース部材２６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａ内から退避されるように構成されている。

【２１３３】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置２６５０の開口として構成することができるので、より多くの遊技球を効率よく大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａ内に入賞させることができる。よって、大当たり遊技中に球を確実のＶ入賞装置２６５０に入賞させることができ、遊技の効率化を図ることができる。

【２１３４】

図１９５（ａ）は、図１９５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１９５（ａ）に示すように検出口２６５０ａ１を有する磁気センサ２６５０ｃ１は、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路側へと検出口２６５０ａ１が傾くようにベース部材２６５０ｃに固定されている。

【２１３５】

次に、図１９６を参照して、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路に誘導された球が後述する通常排出流路２６５０ｅ１と特別排出流路２６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【２１３６】

図１９６（ａ）は、球が特別排流路２６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材２６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体２６５０ｅの背面図である。図１９６（ａ）に示すように、切替部材２６５０ｈは、リンク部材２６５０ｉの突部が挿入される係止穴２

６５０ｈ１と球を誘導する誘導片２６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体２６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体２６５０ｇには、この誘導片２６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体２６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片２６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【２１３７】

図１９６（ａ）に示すように、検出口２６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された球は、左斜め下方に配置された誘導片２６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２は、流入した球が特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過するＶルートを有するように構成されており、特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２に流入した球の通過を検出可能な検知スイッチ２６５０ｅ３に検出され、その後、アウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【２１３８】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した検知スイッチ２６５０ｅ３が球を検知した場合、即ち、Ｖルートを球が通過することにより、特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている。つまり、特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３は、特別図柄の高確率状態を設定させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材２６５０ｈは、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０に入賞した球の流路として、特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２）、或いは特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路２６５０ｅ１）の何れかの流路を設定するためのものであって、流路ソレノイド２６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置２６５０に入賞した球が特別排出流路２６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１９６（ａ）参照）ように構成している。

【２１３９】

次に、図１９８を参照して、本変形例における遊技状態の移行内容について説明をする。図１９８は、第７実施形態の変形例における遊技状態の移行内容を模式的に示した遷移図である。本変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／２００に設定されており、通常状態が設定されている状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させることにより第１特別図柄の抽選を実行させる遊技が行われる。第１特別図柄抽選（特図１抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として４０％の割合で大当たりＡが設定され、６０％の割合で大当たりＢが設定されるように構成している。そして、第２特別図柄抽選（特図２抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として１００％の割合で大当たりＣが設定されるように構成している。

【２１４０】

大当たり種別として大当たりＡが設定された場合は、上述した第７実施形態の大当たりＡ７（図１６９参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される。大当たりＢが設定された場合は、上述した第７実施形態の大当たりＢ７（図１６９参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される。本変形例では、確変状態が設定される場合に、特別図柄の高確率状態（特図高確率）の終了条件（第１移行条件）として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ＳＴ回数）５０回が設定され、普通図柄の高確率状態（普図高確率）の終了条件（第２移行条件）として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）７０回（第２移行条件Ａ）、或いは、特図１抽選回数２回（第２移行条件Ｂ）が設定されるように構成している。

【２１４１】

大当たり遊技が実行されると、右打ち遊技が行われる。図１９３を参照して上述した通り、大当たり遊技中に右打ち遊技を実行することにより、大当たり遊技終了後には、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）が上限（４）に到達し易くすることができる。確

変状態中は、右打ち遊技により特図２抽選を実行させる遊技が行われる。本変形例では、遊技者に最も有利となる遊技状態が確変状態となるように、特図１抽選よりも特図２抽選が遊技者に有利な抽選を実行するように構成し、且つ、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に特図２抽選が実行され易くなるように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。

【２１４２】

具体的には、特図１抽選よりも特図２抽選のほうが小当たり当選し易く構成しており、特図２抽選で小当たり当選する確率が１／２０に設定している。さらに、特図１抽選で大当たり当選する場合よりも、特図２抽選で大当たり当選する場合のほうが、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定され易くなるように構成している。また、上述した第７実施形態において潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照された潜確用７テーブル２０３ｆｅ３を、普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照し、第７実施形態において普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照された確変用７テーブル２０２ｆｅ２を、潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照するように構成している。

【２１４３】

このように構成された本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態、及び時短状態において特図２抽選が主に実行される右打ち遊技が行われ、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、及び潜確状態において特図１抽選が主に実行される左打ち遊技が行われる。

【２１４４】

次に、確変状態中における遊技結果と、遊技状態の移行内容との関係について説明をする。上述した通り、本変形例では、成立した場合に確変状態から時短状態へと移行する第１移行条件と、成立した場合に確変状態から潜確状態へと移行する第２移行条件と、が設定されている。具体的には、第１移行条件として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ＳＴ回数）５０回が設定され、第２移行条件として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）７０回（第２移行条件Ａ）、或いは、特図１抽選回数２回（第２移行条件Ｂ）が設定されるように構成している。

【２１４５】

つまり、確変状態が設定されてから、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５０回実行されると、時短状態へと移行し、その後、時短状態中の特別図柄抽選が２０回実行されると、通常状態へと移行するように構成している。ここで、本変形例では、確変状態中において、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）に応じて、第２特別図柄の変動時間として異なる変動時間が設定されるように構成している。具体的には、上述した第７実施形態における潜確用７テーブル２０３ｆｅ３と同様に、特図１保留球数が所定数以下の場合（例えば１，２）に、所定数以上の場合（例えば、４）よりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【２１４６】

このように構成することで、設定期間（ＳＴ回数５０回）が規定されている確変状態において、遊技者に有利な抽選が実行され易い特図２抽選の実行回数を増加させるために、特図２抽選で小当たりＢに当選し、特図１変動を破棄することで特図１保留球数を減少させるという斬新な遊技を遊技者に行わせることができる。

【２１４７】

さらに、本変形例では、第２移行条件Ｂを設定しているため、例えば、大当たり遊技が終了後に確変状態が設定された場合に、遊技を中断し、特図１変動を複数回実行させることで特図１保留球数を減少させる行為を実行した場合には、第２移行条件Ｂが成立し、確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。よって、長時間の変動時間が選択され易い確変状態中の特図１変動が実行されている期間、遊技を中断することにより遊技の稼働が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１４８】

次に、遊技状態が移行する場合における各特別図柄の変動状況について説明をする。まず、確変状態が設定されている状態で第２移行条件Ｂが成立し、潜確状態が設定される際の流れについて説明をする。上述した通り、第２移行条件Ｂは、特図１変動が停止表示された際に成立し得るものであるため、潜確状態が設定された直後に新たな特図１変動が実行される。この新たに実行される特図１変動は、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを用いて変動パターン（変動時間）が選択されるため、特図１変動の変動パターンとして通常状態中に選択され得る変動パターンが選択されることになる。よって、長時間の特図１変動の実行中に、長時間の特図２変動が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２１４９】

一方、確変状態中に第１移行条件が成立し、時短状態が設定される場合について説明をする。上述した通り、第１移行条件は、特図１変動が停止表示された場合、或いは、特図２変動が停止表示された場合の何れにおいても成立し得るものであるため、時短状態が設定されたタイミングにおいて、長時間の特図１変動が実行されている場合がある。しかしながら、時短状態は、特図抽選が２０回、或いは、特図抽選で大当たり当選するまで継続するように構成しており、時短状態中に実行される特図２変動２０回分の変動時間の合算値が少なくとも潜確状態中に設定される特図１変動の変動時間よりも長くなるように構成している。そして、時短状態中に実行される特図１変動は、潜確状態中に実行される特図１変動よりも短い変動時間が選択され易くなるように変動パターンテーブルの内容が規定されている。

【２１５０】

このように構成することで、確変状態から時短状態へと移行し、その後、通常状態へと移行する場合において、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、時短状態中や潜確状態中において、特図抽選で大当たり当選した場合は、実行中の特図変動が破棄されるため、大当たり遊技終了後には、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に応じた新たな特図抽選が実行される。よって、大当たり当選を契機に新たな遊技状態が設定される場合において、大当たり当選前から実行していた長時間の特図変動が大当たり遊技終了後も継続して実行されることにより、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１５１】

以上、説明をした通り、本変形例では、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とを重複して実行可能に構成し、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選したほうが大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選（遊技）となる。

【２１５２】

なお、本変形例と同一の技術思想を本変形例とは異なる遊技性を有するパチンコ機１０に適用しても良く、例えば、上述した第１実施形態から第３実施形態を用いてパチンコ機１０のように、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、所定の実行条件（例えば、特電始動口への球の入球や、特別図柄抽選で小当たりに当選）が成立した場合に所定遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）を実行可能にし、その所定遊技中に開放動作される可変入球手段へと入球した球が特定領域（例えば、Ｖ入賞口）へと入球したことを契機に大当たり遊技が実行されるパチンコ機１０に適用しても良い。

【２１５３】

この場合、図１９７（ａ），（ｂ）に示した通り、小当たり用アタッカ３６５０の内部構造を変更し、小当たり用アタッカ３６５０に入賞した球が普通入賞口３６５２或いはＶ入賞口３６５３の何れかに入賞するように可動弁３６５１が可動するように構成し、球がＶ入賞口３６５３へと入賞した場合（図１９７（ｂ）参照）に大当たり遊技が実行される

ように構成すれば良い。また、小当たり用アタッカ３６５０に入賞した球が普通入賞口３６５２に入賞した場合（図１９７（ａ）参照）であっても、Ｖ入賞口３６５３に入賞した場合と同一の賞球を付与するように構成すると良い。

【２１５４】

次に、図１９９及び図２００を参照して、本変形例において実行される演出内容について説明をする。上述した通り、本実施形態では確変状態を終了させるための様々な移行条件が設定されており、成立した移行条件に応じて確変状態を異なる遊技状態へと移行させるように構成している。そのうち、確変状態中に特図１変動が所定回数（２回）実行された場合に成立する第２移行条件Ｂに関する演出内容について説明をする。

【２１５５】

本変形例では、特図２抽選で小当たり当選した場合に、上述した第７実施形態と同様に、実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別（小当たりＡ、小当たりＣ）と、実行中の特図１変動を破棄させる小当たり種別（小当たりＢ）と、を設定可能に構成している。そして、特図１変動が破棄されること無く停止表示された場合に、特図１変動回数が更新されるように構成している。

【２１５６】

つまり、特図２抽選で小当たり当選した場合に小当たりＢが設定されると、実行中の特図１変動が破棄され、特図１変動回数が更新されること無く、新たな特図１変動が実行されるように構成している。よって、確変状態中において、実行中の特図１変動を破棄し続けた場合には、上述した第２移行条件Ｂが成立し難くなるように構成している。一方、確変状態中の特図１変動の変動パターンとして、長時間（例えば、１０分）の変動時間が設定される長特図１変動と、短時間（例えば、１分）の変動時間が設定される短特図１変動と、を選択可能に構成した場合、長特図１変動の実行中であって、その残変動時間が例えば８分である場合には、小当たりＢに当選し、長特図１変動を破棄するよりも、小当たりＡに当選し、長特図１変動を中断させたほうが遊技者に有利となる。即ち、第２移行条件Ｂが成立し難くすることができる場合があった。

【２１５７】

具体的には、実行中の長特図１変動を破棄した後に新たに実行される特図１変動が短特図１変動である場合には、長特図１変動を破棄しない場合よりも、その短特図１変動の変動時間が経過することにより特図１変動回数が更新されてしまう可能性が高くなる場合があった。

【２１５８】

そこで、本変形例では、確変状態が設定されている状態において、実行中の特図１変動の状況（残変動時間の長さ）と、次に実行される特図１変動に対して設定される変動パターン（変動時間）と、主として実行される特図２抽選の抽選結果と、に基づいて、現在の遊技状態が遊技者に有利であるか否か（確変状態を継続させ易い状態であるか否か）を示唆する演出を実行するように構成している。これにより、確変状態中における遊技内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１５９】

図１９９（ａ）は、確変状態（ＲＵＳＨ）中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に実行されるＲＵＳＨ期間可変演出が実行された場合の表示内容の一例を模式的に示した模式図であり、図１９９（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。また、図２００（ａ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が短縮したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図であって、図２００（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。なお、本変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様のうち、上述した第７実施形態と同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１６０】

図１９９（ａ）に示した通り、ＲＵＳＨ期間中において、特図２抽選の結果が所定の抽選結果（大当たり、小当たり、外れの一部）である場合には、主表示領域Ｄｍにてウサギを模したキャラクタ８１１がおまけの袋８１２ｈが取り付けられた宝箱８１２を発見する演出（期間可変演出）が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには「おまけの中身は何だろう」の文字が表示される。宝箱８１２は主として実行される特図２抽選の抽選結果を示すための表示態様であり、袋８１２ｈは、特図２抽選の抽選結果に基づいてＲＵＳＨ期間（確変状態期間）がどのように可変するのかを遊技者に報知するための表示態様である。

【２１６１】

図１９９（ａ）に示した期間可変演出が開始された後、特図２変動が停止表示されると、図１９９（ｂ）に示した通り、開いた宝箱８１２の中から、今回の第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示す結果表示態様８１２ａが表示される演出が実行される。図１９９（ｂ）に示した例では、結果表示態様８１２ａとして、特図２抽選で小当たり当選したことを示す「Ｖ」の表示態様が表示されている。なお、結果表示態様８１２ａとしては、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「Ｖ」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。

【２１６２】

そして、開いた袋８１２ｈの中から、今回の特図２抽選の抽選結果に基づいてＲＵＳＨ期間（確変状態期間）が可変するか（可変し易い状態へと移行したか）を示す状況表示態様８１２ｊが表示される演出が実行される。図１９９（ｂ）に示した例では、状況表示態様８１２ｊとして、ＲＵＳＨ期間が延長したことを示す「延長」の表示態様が表示されている。なお、状況表示態様８１２ｊとしては、ＲＵＳＨ期間が延長したことを示す「延長」の表示態様以外に、ＲＵＳＨ期間が短縮したことを示す「残念」、小当たりＣが設定されＲＵＳＨ期間が終了することを示す「終了」、期間可変演出の対象となる特図２抽選の抽選結果が外れであって、ＲＵＳＨ期間に影響を与えない「？」、期間可変演出の対象となる特図２抽選の抽選結果が大当たりであることを祝福する「祝」といった表示態様が表示される。

【２１６３】

ここで、期間可変演出が実行された場合に表示される各種表示態様の設定方法について、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理（図１８３～図１９２参照）を用いて説明をする。まず、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２）にて実行される状態コマンド受信処理（図１８３のＳ４２３２参照）にて、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し、確変状態中であると判別した場合に、図１９９（ａ）に示した「ＲＵＳＨ中」を第３図柄表示装置８１の表示面にて表示させるための表示用コマンドを設定する処理を実行する。

【２１６４】

次に、変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（図１９０のＳ５２３７参照）に代えて、今回の特図２変動が大当たり変動、小当たり変動、外れ変動であるかを判別し、判別結果に基づいて期間可変演出を実行するかを選択する選択処理を実行する。この選択処理では専用のデータテーブル（期間可変演出選択テーブル）に規定されている内容に基づいて期間可変演出を実行するか否かが選択される。具体的には、今回の特図２変動が大当たり変動である場合は約２０％の割合で、小当たり変動である場合は１００％の割合で、外れ変動である場合は１０％の割合で期間可変演出の実行が選択されるように期間可変演出選択テーブルの内容が規定されている。

【２１６５】

ここで、大当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図２変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様８１２ａとして「当」の表示態様を、状況表示態様８１２ｊとして「祝」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、外れ変動おいて期間可変演出を実行すると選択

した場合は、特図２変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様８１２ａとして「バツ印」の表示態様を、状況表示態様８１２ｊとして「？」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。

【２１６６】

一方、小当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、次いで、今回の小当たり変動にて設定される小当たり種別を読み出し、特図２変動の停止タイミングにて実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別であるか、破棄させる小当たり種別であるかを判定する種別判定処理を実行する。次に、現在実行中の特図１変動の残時間を、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅの値に基づいて算出し、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報より、次に実行される特図１変動（保留第１エリアに格納されている入賞情報に含まれている変動パターンコマンド）の変動時間を予測する。

【２１６７】

そして、種別判定処理の結果、特図１変動を中断させる小当たり種別であると判定した場合は、中断時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様８１２ｊとして「延長」の表示態様を、中断時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも短い場合には「残念」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、種別判定処理の結果、特図１変動を破棄させる小当たり種別であると判定した場合は、破棄時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様８１２ｊとして「残念」の表示態様を、破棄時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも短い場合には「延長」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。さらに、今回設定される小当たり種別が小当たりＣである場合には、特図２変動の停止タイミングにおいて普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するため状況表示態様８１２ｊとして「終了」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。

【２１６８】

以上、説明をした通り、本変形例では、同一の小当たり種別が設定される場合であっても、その小当たり変動が停止表示されるタイミングや、次回実行される特図１変動に対して設定される変動パターンに応じて、期間可変演出の演出結果が可変するように構成している。つまり、期間可変演出の演出結果として、今回の小当たり変動が停止表示されるタイミングにおいて、特図２変動の停止タイミングにて実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別である場合と、破棄させる小当たり種別である場合とで何れのほうが遊技者に有利であるかを相対的に判別し、その判別結果に基づいて期間可変演出の演出態様（表示態様）を設定するように構成している。よって、どのタイミングで小当たり変動した場合であっても、その時点において遊技者に有利な小当たり種別が設定されたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１６９】

なお、本変形例では、上述した通り、期間可変演出の演出態様を相対的に設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図１変動が中断される際の残変動時間が特定時間（例えば、１分）よりも長いか否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良いし、特図１変動が破棄される際の残変動時間が特定時間（例えば、３０秒）よりも長いか否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良い。

【２１７０】

また、上述した第７実施形態の技術思想と第７実施形態の変形例の技術思想とを組合せても良く、例えば、第７実施形態の潜確状態中において、大当たり当選以外の終了条件を設け、その終了条件が成立した場合にも潜確状態が終了するように構成しても良い。

【２１７１】

具体的には、第１特別図柄の抽選回数と、第２特別図柄の抽選回数との合計が１００回に到達した場合に成立し得る第１終了条件と、第１特別図柄の抽選回数が５回に到達した

場合に成立し得る第２終了条件と、第２特別図柄の抽選結果が特定の小当たり（小当たりＣ）である場合に成立し得る第３終了条件と、を設定可能に構成すれば良い。

【２１７２】

このように構成することにより、上述した第７実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技者に有利となる潜確状態が設定された場合に、いつまで潜確状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。つまり、上述した第７実施形態では、一度潜確状態が設定されてしまうと、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は潜確状態が継続するため、潜確状態中の遊技が単調になってしまうという問題があったが、本変形例では、潜確状態が長く継続する、或いは、大当たり当選するまで継続することを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１７３】

さらに、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断させる小当たり種別（小当たりＡ）と、実行中の第２特別図柄変動を破棄（外れで強制停止）させる小当たり種別（小当たりＢ）と、を少なくとも含む複数の小当たり種別を設定可能に構成している。そして、小当たり種別として小当たりＢが設定され、第１特別図柄変動が破棄された場合には、その破棄された第１特別図柄変動によって潜確状態中における第１特別図柄の抽選回数が更新されないように構成している。このように構成することで、潜確状態中において上述した第２終了条件の成立のし易さを、第２特別図柄の抽選結果に基づいて可変させることができる。また、第１特別図柄の実行状況に応じて、第２特別図柄の抽選結果の有利度合いを異ならせることができる。

【２１７４】

例えば、潜確状態中の第１特別図柄の変動時間として変動時間Ａ（２分）と、変動時間Ｂ（１０分）と、を少なくとも設定可能に構成した遊技機において、変動時間Ｂ（１０分）が設定された第１特別図柄変動が実行された場合において、実行中の第１特別図柄変動の残時間が２分よりも長い状態では、実行中の第１特別図柄が破棄されるよりも、中断されたほうが遊技者に有利となり、実行中の第１特別図柄変動の残時間が２分よりも短い状態では、実行中の第１特別図柄が中断されるよりも破棄されたほうが遊技者に有利となる。

【２１７５】

よって、遊技者に対して特別図柄の抽選結果と、第１特別図柄の変動状況と、の両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、複数の事象（特別図柄抽選、第１特別図柄の変動状況）の組合せによって、遊技者への有利度合いを異ならせることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。

【２１７６】

さらに、上述した技術思想を、第３実施形態の構成を用いた遊技機に用いても良い。この場合、特電作動口に入賞した場合に取得した当たり種別に応じて、実行中の特図変動に対する処理を異ならせれば良い。

【２１７７】

また、第７実施形態は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、第２特別図柄の抽選結果に応じて、実行中の第１特別図柄変動を破棄、或いは中断させることにより、有利遊技状態が設定される期間の長さを可変させるように構成していた。つまり、第１特別図柄変動を破棄させることにより、第１特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立し得る終了条件を成立し難くすることで、長期間の有利遊技状態を目指すものであったが、これに代えて、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される小当たり用アタッカ内に特定領域を設け、球が特定領域を通過した場合にも大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。

【２１７８】

上述した第７実施形態では、第１特別図柄のみ保留記憶機能を有している構成を用いて

いるが、これに限ること無く、第１特別図柄と第２特別図柄との何れにも保留記憶機能を設けても良い。この場合、遊技者に有利となる遊技状態（潜確状態）において、実行される第２特別図柄の変動時間を選択する際に参照される保留球数として、第１特別図柄の保留球数のみを参照するように構成しても良いし、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数を参照するように構成しても良い。さらに、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差分に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良く、この場合、例えば、第２特別図柄の保留球数から第１特別図柄の保留球数を差し引いた値が多いほど、第２特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が選択され易くなるように構成すると良い。

【２１７９】

このように構成することで、遊技者は、第２特別図柄の保留球を獲得しながら第１特別図柄の保留球数を減少させる必要があるため、遊技を中断して第１特別図柄の保留球数を減少させる行為を抑制することができる。これに加え、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数と、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差分との両方に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成し、累計保留球数が特定数（例えば、５個）以上であって、且つ、差分が３個以上である場合において、第２特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に積極的に遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。

【２１８０】

上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第１特別図柄の保留球数が特定数（１個又は２個）である場合に、特定数以外の場合よりも第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択されるように構成し、特定数として、第１特別図柄の保留球数が少ない値を設定しているがこれに限ること無く、例えば、特定数を第１特別図柄の保留球数の上限数（４）を含む複数の値（例えば、３個又は４個）としても良いし、離れた値（例えば、１個又は３個）としても良い。この場合、第２特別図柄抽選で小当たり当選し、実行中の第１特別図柄変動を破棄させる小当たり種別が設定された場合に、その小当たり当選が遊技者に有利となるか不利となるかを第１特別図柄の保留球数に応じて可変させることができる。換言すれば、第１特別図柄の保留球数に応じて、第１特別図柄変動を破棄したほうが遊技者に有利となる場合と、破棄しない（中断させる）ほうが遊技者に有利となる場合とを設けることができる。このように構成することで、遊技者に対して、第２特別図柄の抽選結果と、第１特別図柄の保留球数との関係性についてより興味を持たせることができる。

【２１８１】

また、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第２特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを１種類しか設けていないが、これに限ること無く、例えば、大当たり終了後に確変状態や潜確状態が設定される大当たり種別を多数設け、設定された大当たり種別に基づいて、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを異ならせることができるように、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成しても良く、この場合、参照される変動パターンテーブルに応じて、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い第１特別図柄の保留球数を異ならせると良い。このように構成することで、潜確状態中に遊技者が目指す第１特別図柄の保留球数を可変させることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。さらに、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成した場合には、その一部において、第１特別図柄の保留球数に関わらず、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い（必ず選択される）有利変動パターンテーブルと、第１特別図柄の保留球数に関わらず、第２特別図

柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され難い（選択されることが無い）不利変動パターンテーブルと、の両方、或いは一方を設けると良い。

【２１８２】

また、上述した第７実施形態の変形例では、実行中の第１特別図柄変動が破棄された場合、時短回数が減算されないように構成していたが、これに限ること無く、第１特別図柄変動が破棄された場合に時短回数が減算されるように構成しても良い。このように構成した場合は、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、第２特別図柄変動の変動パターンとして短時間（例えば、５秒）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成し、第１特別図柄変動の変動パターンとして長時間（例えば１０分）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成する。そして、第１特別図柄変動に対して効率良く実行される第２特別図柄変動にて、実行中の第１特別図柄変動を破棄する小当たりに所定回数（例えば、２回）当選するまで確変状態中の遊技を実行することができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【２１８３】

上述した第７実施形態では、潜確状態中に第１特別図柄の保留記憶数が１個、或いは２個となった場合に、第２特別図柄変動の変動時間が短くなるように構成していた。さらに、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ）に当選し、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）することにより第１特別図柄の保留記憶数を減少させるように構成していた。また、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、潜確状態中に実行する遊技（右打ち遊技）において、第１特別図柄の保留記憶を獲得可能に構成していた。加えて、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間が長時間（例えば、１０分）となるように構成していた。このように構成することで、潜確状態中の遊技として、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選にて、遊技者に有利な大当たりや小当たりに当選することで多くの賞球を獲得する遊技と、第１特別図柄の保留記憶を減少させ、第２特別図柄抽選の実行頻度を高める遊技と、を同時に実行させるという今までに無い遊技を遊技者に提供することができるものであった。

【２１８４】

これに対して、第１特別図柄の保留記憶数が４個（上限）の場合に、第２特別図柄抽選の実行頻度を高めるように構成しても良い。この場合、上述した第７実施形態の構成に対して、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）中に第１特別図柄の保留記憶を獲得させ難く構成しても良い。この場合、上述した各実施形態とは異なり、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ）に当選することが遊技者に不利となる。

【２１８５】

このように構成した場合であっても、遊技者に不利な特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数に応じて、遊技者に有利な特別図柄（第２特別図柄）の抽選のし易さを異ならせることできる。また、この場合、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得しておくことで、第２特別図柄抽選が有利に実行される状態を設定し易くすることができる。よって、大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１８６】

また、大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得したとしても、潜確状態の設定後に、第１特別図柄変動を開始させる処理のほうが、第２特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行されるため、潜確状態設定後に第２特別図柄変動が有利な状態で実行されることを抑制することができる。なお、主制御装置１１０の制御処理として、第２特別図柄変動を開始させる処理が第１特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合において、第１特別図柄の保留記憶数を、大当たり遊技中に

獲得した保留記憶数から可変させる（減少させる）こと無く、第２特別図柄変動を実行させることができる。

【２１８７】

以上、説明をした通り、第７実施形態では、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）が特定数（例えば、１個）である場合に、遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄変動）が実行され易くなるように構成し、さらに、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）を特定数にし易くする第１遊技（例えば、特別図柄変動を強制停止させる遊技）と、特定数にし難くする第２遊技（例えば、特別図柄変動を変動時間経過で停止させる遊技）と、を実行可能に構成している。また、遊技者に有利な遊技が実行され易い特図保留球の特定数（例えば、１個）が、特図保留球数の上限数（例えば、４個）よりも少ない数となるように設計し、現状の特図保留球数が特定数よりも多い場合には、特定数よりも少ない場合より第１遊技が実行され易くなるように構成している。また、現状の特図保留球数が特定数である場合、或いは、特定数よりも少ない場合には、特定数よりも多い場合より第１遊技が実行され難くなるように構成している。

【２１８８】

このように構成することにより、遊技者に対して第１遊技が実行されることを目指して遊技を行わせるだけで、特図保留球数を特定数へと近づけることができ、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。

【２１８９】

なお、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数を特図保留球の上限数より少ない数に設定しているが、これに限ること無く、例えば、特図保留球の上限数を遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数（特定数）として設定しても良い。この場合、特別図柄変動を強制停止させる遊技が実行されると、特図保留球数が減少し易くなるため、遊技者に不利な遊技となる。つまり、特別図柄変動が強制停止される遊技が実行されないことを目指して遊技を行わせるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【２１９０】

＜第８実施形態＞

次に、図２０１から図２１５を参照して、第８実施形態について説明をする。上述した第７実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動に対する処理内容を異ならせるように構成していた。具体的には、小当たり種別として小当たりＡ或いは小当たりＣが設定された場合は、実行中の特別図柄変動を中断させ、小当たりＢが設定された場合は、実行中の特別図柄変動を破棄させるように構成していた。

【２１９１】

このような構成を用いたパチンコ機１０では、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果が何であっても、設定された小当たり種別に応じた処理が実行されるため、例えば、小当たり当選よりも遊技者に有利な抽選結果である大当たり変動中であっても、小当たり当選に基づいて大当たり変動が破棄されてしまうという問題があった。また、このような構成を用いた場合、実行中の第１特別図柄変動が大当たりである期待度が高い高期待度演出を、第２特別図柄が停止表示されるよりも前に実行してしまうと、遊技者に大当たり変動が破棄された（大当たり当選が無効になった）ことが気付かれてしまうため、高期待度演出を実行し難いという問題があった。

【２１９２】

加えて、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間が短く、且つ、第２特別図柄が保留記憶されないように構成しているため、例えば、大当たり当選した第１特別図柄が停止表示されるよりも前のタイミングで小当たり当選した第２特別図柄が停止表示されるか否かを事前に判別する手段を設けたとしても、停止表示されないと判別されるタイミングが、大当たり変動が停止表示される直前となってしまうため、高期待

度演出を長時間（大当たり変動の変動時間に対応させた時間）実行し難いという問題があった。

【２１９３】

これに対して、本第８実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成した点で上述した第７実施形態と大きく相違している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン（例えば、３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。

【２１９４】

さらに、本第８実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

【２１９５】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

【２１９６】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

【２１９７】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【２１９８】

まず、図２０１を参照して、本第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図２０１は、第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２０１に示した通り、本実施形態における遊技盤１３の構成は、上述した第７実施形態の変形例（図１９３参照）に対して、右側領域の構成の一部と、下側領域（可変表示ユニット８０の下側の領域）の一部の構成を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２１９９】

図２０１に示した通り、本第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第７実施形態の変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１９３参照）に

対して、振分部材７００により振り分けられた球が流下し得る第１流路７０１と第２流路７０２とが右側領域の下方側まで延伸して設けられている点と、スルーゲート６７、電動役物６４０ａの構成及び配設位置を変更した点と、小当たり用アタッカ３６５０に代えて小当たり遊技にて開放動作される小当たり遊技の一部において開放動作される小当たり用アタッカ（第２アタッカ）５６５０を遊技盤１３の中央下方位置に配設した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２００】

まず、遊技盤１３の右側領域の構成について、上述した第７実施形態の変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１９３参照）との相違点を中心に説明をする。振分部材７００によって、第１流路７０１へと振り分けられた球は、屈曲路７０１ａを通過し、スルーゲート６７を通過して右側領域下方へと流出する。また、第２流路７０２へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた第３流路７０３ａを流下し、流入口７０４ａに流入して第１流路７０１の裏面側（図２０１の視点で奥側）に設けられた第５流路７０４ｂを流下し、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａを通過して流出口より遊技盤１３上の右側領域下方へと流出する。そして振分部材７００によって２つの流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、可変入賞装置（第１アタッカ）２６５０上を流下しアウト口６６へと流入する。

【２２０１】

次に、遊技盤１３の右側領域に配設された構成のうち、スルーゲート６７と第２入球口６４０について説明する。本実施形態では、屈曲路７０１ａを有する第１流路７０１の下流部にスルーゲート６７を配設し、第２流路７０２の下流部（第５流路７０４ｂの下端部）に第２入球口６４０を配設している。このように構成することで、１．２秒間隔で第２流路７０２に流入する球の流下速度を低下させることなく第２入球口６４０に向けて流下させることができる。よって、第２流路７０２を流下する球の流下間隔を一定にすることができるため、第２流路７０２内で球が連なってしまい複数の球が同時に第２入球口６４０に入球されてしまうことを抑制することができる。また、電動役物６４０ａが開放動作されたことに気付かず、第３図柄表示装置８１にて電動役物６４０ａが開放していることが報知された場合に、いち早く球を第２入球口６４０へ入球させることができる。

【２２０２】

また、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート６７と、普通図柄の当たり当選によって動作制御される電動役物６４０ａと、を振分部材７００によって振り分けられる異なる流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に配設したため、振分部材７００を何れか一方の流路にのみ球を流下させるように破壊された場合（振り分け機能を無効にした場合）に、第２入球口６４０に球を入球させ難くすることができる。つまり、振分部材７００によって振り分けられる一方の流路にスルーゲート６７と、電動役物６４０ａを配設した場合、振分部材７００を破壊し、一方の流路にのみ球を流下させる状態を作り出すことで第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことが可能となってしまうが、本変形例の構成を用いることで、不正に第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことを抑制することができる。

【２２０３】

次に、球が第２流路７０２を流下する場合の説明をする。第２流路７０２は、上述した第１流路７０１と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第２流路７０２に流入した球が流出口から流出されるまでに要する時間が約１．５秒となるように構成されている。このように構成することで、１分間に１００個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第１流路７０１に流入した球と、その球の次に発射され、第２流路７０２に流入した球とがほぼ同時（約０．１秒差）に遊技盤１３の右下領域（第１可変入賞装置２６５０が配設される領域）を流下することとなる。よって、第１可変入賞装置２６５０が開放される遊技状態（大当たり状態または小当たり状態）において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。

【２２０４】
　また、第２流路７０２の一部（第５流路７０４ｂ）を、第１流路７０１の裏側に設け、正面視で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤１３の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成することで、球流路を形成するスペース（遊技盤１３を球流路が占有する領域）を小さくすることができる。
【２２０５】
　さらに、第２流路７０２の球出口が、第１流路７０１の流出口（第２入球口６４０の下流側）よりも下方に位置し、且つ、遊技盤１３の右下領域において第１流路７０１から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口７０４ｃから勢いよく流出した球（第１流路７０１を流下した球よりも高速で流出した球）が、第１流路７０１から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。
【２２０６】
　なお、本実施形態では、振分部材７００によって右打ち遊技によって発射された球を交互に２つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、２つの流路に対して交互（１：１）ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、３つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。さらに、球の自重や、流下タイミングに応じてランダムに複数の流路へと球を振り分けるように構成しても良い。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材７００を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電気的に駆動する振分部材を用いてもよい。
【２２０７】
　次に、小当たり用アタッカ５６５０が配設されている遊技盤１３の下方領域について説明をする。この小当たり用アタッカ５６５０は、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放動作される可変入球手段である。図２０１に示した通り、小当たり用アタッカ５６５０は、第１入球口６４の下方位置に配設され、遊技盤１３に植設された釘によって、遊技盤１３上を流下する球が到達し難くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行されることになる。
【２２０８】
　本実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄で小当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる制御を実行可能に構成しており、さらに、実行中の他方の特別図柄変動の変動内容に基づいて実行させる制御内容を切り替えるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難いが、実行中の第２特別図柄変動に対して所定の制御（中断、或いは強制停止）を実行させるための実行契機となるものである。
【２２０９】
　＜第８実施形態における電気的構成について＞
　次に、図２０２から図２０８を参照して、本第８実施形態における電気的構成について説明をする。本第８実施形態は、上述した第７実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成と、ＲＡＭ２０３の一部構成と、を異ならせた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２２１０】
　まず、図２０２を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容について説明をする。図２０２は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０２に示した通り、本第８実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態のＲＯＭ２０２（図１６８（ａ）参照）に対して、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂに代えて小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂを、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄに代えて大当た

り種別選択８テーブル２０２ｇｄを、変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅに代えて変動パターン選択８テーブル２０２ｇｅを、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに代えて小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【２２１１】

ここで、図２０３を参照して、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂの内容について説明をする。図２０３は、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０３に示した通り、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂには、第１特別図柄に対しても小当たり判定値が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００～５９９」の範囲に小当たり判定値が規定され、図柄種別が第２特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の１の値が「５５０～５９９」の範囲に小当たり判定値が規定されている。

【２２１２】

つまり、本実施形態では、第１特別図柄抽選が実行された場合の約１／２の確率で小当たり当選し、第２特別図柄抽選が実行された場合の約１／１２の確率で小当たり当選するように構成している。なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり遊技中に球が入賞し得ない（し難い）小当たり用アタッカ５６５０が開放動作される小当たり遊技が実行され、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５が開放動作される小当たり遊技が実行されるように構成している。よって、第１特別図柄抽選にて高確率で小当たり当選するように設定したとしても、遊技者に対して過剰に特定（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。また、第２特別図柄抽選では、第１特別図柄抽選の小当たり確率よりも低い確率で小当たり当選するように設定されており、右打ち遊技によって遊技が実行される確変状態や潜確状態において、遊技者の持ち球を減少させ難くすることができる。

【２２１３】

次に、図２０４を参照して、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄの内容について説明をする。図２０４は、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０４に示した通り、この大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄは、上述した大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄ（図１６９参照）に対して、大当たり動作が実行される入賞装置（開放対象となる入賞装置）を異ならせた点と、大当たり終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を異ならせた点とで相違し、それ以外は同一である。なお、上述した第７実施形態にて用いた各大当たり種別と、本第８実施形態にて用いた各大当たり種別とで説明の便宜上、その名称の一部を異ならせている（例えば、大当たりＡ７と大当たりＡ８）が、相違点について説明の無い要素については同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【２２１４】

図２０４に示した通り、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選、或いは、第２特別図柄抽選で通常大当たり（大当たりＡ８、大当たりＤ８）に当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が０に設定される、即ち、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されないように規定されている。また、第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合のうち２０％の割合で設定される大当たりＣ８に当選した場合は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００００に設定される。即ち、実質、次回大当たりに当選するまで確変状態が設定されるように構成している。

【２２１５】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別には、遊技者にとって有利度合いが異なる大当たり種別が規定されており、遊技者にとって最も不利な順に「大当たりＡ８」、「大当たりＢ８」、「大当たりＣ８」が規定されている。言い換えれば、「大当たりＣ８」が遊技者に最も有利な大当たり種別となるように規

定している。
【２２１６】
一方、第２特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合（「大当たりＥ８」に当選した場合）は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００に設定される。即ち、「大当たりＥ８」に当選した場合は、大当たり遊技終了後に１００回（特別図柄変動が１００回）の確変状態が設定される。
【２２１７】
つまり、本実施形態では、確変状態中に右打ち遊技を実行し、第１特別図柄抽選と第２特別図柄を並行して（重複して）実行する際において、最も有利な大当たり種別である「大当たりＣ８」に当選することを目指しながら、確変状態が終了してしまう大当たり種別「大当たりＡ８」、「大当たりＤ８」に当選しないことを目指す遊技が実行される。
【２２１８】
次に、図２０５及び図２０６を参照して、本第８実施形態における変動パターン選択テーブルのうち、確変状態中に参照される確変用８テーブル２０２ｇｅと、潜確用８テーブル２０２ｇｅとについて説明をする。図２０５は、確変用８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した図であり、図２０６は、潜確用８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した図である。
【２２１９】
本実施形態では、確変状態、及び潜確状態が設定されている状態で右打ち遊技が実行され、第１特別図柄と第２特別図柄とを重複して実行させる遊技が行われる。そして、大当たり当選した場合に設定される変動パターンを、選択された大当たり種別に応じて異ならせるように構成している。さらに、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）と、第２特別図柄の保留球数（特図２保留球数）とを合算した合算特図保留数に基づいて、異なる変動パターンを選択し得るように構成している。
【２２２０】
具体的には、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に有利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が短くなるように構成し、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に不利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が長くなるように構成している。
【２２２１】
さらに、本実施形態では、一方の特別図柄抽選において小当たり当選した場合において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンに応じて、その実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御内容を異ならせるように構成しており、具体的には、実行中の他方の特別図柄変動が３０秒以上の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を破棄するための処理を実行し、３０秒未満の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるための処理を実行するように構成している。
【２２２２】
このように構成することで、合算特図保留数が多い場合は、合算特図保留数が少ない場合よりも、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された場合に、その特別図柄変動を破棄し易くし、遊技者に有利となる大当たり種別が設定された場合には、その特別図柄変動を破棄し難く（中断させ易く）することができる。よって、遊技者に対して、合算特図保留数が多い状態を継続させるように意欲的に遊技を行わせることができる。
【２２２３】
図２０５に示した通り、確変用８テーブル２０２ｇ２では、特別図柄種別と、当否判定結果（選択された種別の結果）と、特図保留数（合算特図保留数）と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。
【２２２４】
より具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＡ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動

パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２２５】

また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＢ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２２６】

特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＣ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が６０秒の超ロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１０秒の超ショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２２７】

また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２５秒のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２２８】

また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＤ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２０秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２２９】

特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＥ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２０秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２３０】

また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～７」の範囲、即ち、全範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられ規定されている。

【２２３１】

一方で、図２０６に示した通り、潜確用８テーブル２０２ｇ２では、特別図柄種別と、当否判定結果（選択された種別の結果）と、特図保留数（合算特図保留数）と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。

【２２３２】
より具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＡ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３３】
また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＢ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３４】
特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＣ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。
【２２３５】
また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２５秒のミドル変動が対応付けられて規定されている。
【２２３６】
また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＤ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３７】
特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＥ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。
【２２３８】
また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３２５のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲、変動種

別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられて規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特定制御（例えば、中断或いは破棄）を実行する実行条件が成立した場合（例えば、小当たり遊技実行時）において実行する特定制御の内容を、実行中の特別図柄変動の内容に応じて切り替えるように構成している。そして、実行中の特別図柄変動の変動表示態様（特別図柄変動の実行時に設定された変動表示態様）を、特定制御の内容に応じた変動表示態様へと切り替えるように構成している。これにより、実行中の特別図柄変動の内容に応じて変動表示態様の切替内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、図２０５及び図２０６に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、実行中の特別図柄変動の変動表示態様を特定変動表示態様（強制停止させる変動表示態様）へと切り替える切替条件の成立のし易さを異ならせている。さらに、実行中の特別図柄の種別や、設定されている大当たり種別に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせている（選択される変動時間の長さを異ならせている）。これにより、遊技者に対して、実行条件が成立した場合に変動表示態様がどのように切り替わるのかを予測させる楽しみを提供することができる。加えて、本実施形態では、実行条件の成立のし易さが特別図柄種別に応じて異なる様に構成しており、具体的には、特別図柄抽選にて実行条件が成立し得る抽選結果（小当たり当選）となる確率を特別図柄種別に応じて異ならせ、さらに、小当たり当選した場合に設定される特別図柄変動の変動時間の長さを異ならせている。これにより、どの特別図柄種別がどのタイミングでどの抽選結果を示す変動を実行するかに応じて遊技結果を大きく異ならせることができる。なお、本実施形態では、図２０５、及び図２０６に示した通り、各条件に対応させて特定の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、各条件に対応させて選択され得る変動時間を複数規定しておき、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として変動時間３０秒を閾値に設定しているが、これに限ること無く、複数の閾値を設定しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として設定される閾値に近似する変動時間（例えば、２８秒、３０秒）が選択されるように構成している。これにより、選択された変動パターンに対応する変動演出が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される場合には、同一の演出態様の変動演出を実行することができる。なお、変動時間の差分（２秒分）については、変動演出の開始タイミングを特別図柄変動の開始タイミングより遅らせたり、変動演出の終了タイミングを特別図柄変動の終了タイミングより早めたりすることで対応すればよく、その差分期間については、静止画像（例えば、変動演出開始時に表示される画像や変動演出終了時に表示される画像）を表示するように構成すれば良い。

【２２３９】

次に、図２０７を参照して、本第８実施形態における小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆの内容について説明をする。図２０７は、小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆは、上述した小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図１７２（ａ）参照）に対して、第１特別図柄に対しても小当たり種別を規定した点と、小当たり遊技にて開放動作される開放対象を変更した点と、図柄確定時間を変更した点と、実行中の特別図柄変動に対して行う制御内容を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２４０】

小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～８９」の範囲には、「小当たりＡ８」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＢ８」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ８」が選択される割合は９０％（９０／１００）、「小当たりＢ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成して

いる。
【２２４１】
「小当たりＡ」が選択された場合は、小当たり用アタッカ（第２アタッカ）５６５０を０．１秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．１秒」が選択され、実行中の第２特別図柄（特図２）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第２特別図柄（特図２）を中断させる処理が実行されると、実行中の第２特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図２仮停止フラグをオンに設定し、特図２仮停止フラグがオンに設定されている間、第２特別図柄（特図２）の変動時間（残変動時間）を示す特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図２仮停止フラグをオフに設定し）、中断されていた特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第２特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【２２４２】
また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第１特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第１特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。
【２２４３】
さらに、「小当たりＡ」が選択された場合は、小当たり遊技の開放対象が小当たりアタッカ（第２アタッカ）５６５０となり、小当たり遊技中に賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行される。
【２２４４】
「小当たりＢ」が選択された場合は、上述した「小当たりＡ」と同一の動作内容で小当たり遊技が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図２変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。上述した通り、本実施形態では一方の特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部において、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御の内容を、他方の特別図柄変動の状況（変動状況、設定状況）に基づいて切替可能に構成している。具体的には、実行中の他方の特別図柄変動に対して設定されている変動パターンが３０秒以上の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を強制停止（破棄）し、３０秒未満の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるように制御内容を切替可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて、実行中の特別図柄抽選の抽選結果を破棄するか否かが決定されるため、小当たりＢ８に当選するタイミングがどのタイミングであるかに遊技者を注視させることができる。

【２２４５】
　また、本実施形態では、変動パターンの内容、即ち、変動時間の長さが実行中の特別図柄変動に対する制御内容を切り替える条件として設定しているため、例えば、遊技者に不利な抽選結果に対応する変動パターンの変動時間が長くなるように変動パターンテーブルを規定しておくだけで遊技者に不利な抽選結果に対応する特別図柄変動を強制停止（破棄）させ易くすることができる。なお、制御内容を決定する際に用いる条件はこれに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の残変動時間や、抽選結果が特定条件を満たしているか否かを判別し、その判別結果に基づいて制御内容の結果を決定しても良い。さらに、実行中の第１特別図柄変動と、小当たり当選した第２特別図柄の抽選結果との組合せに基づいて実行中の第１特別図柄変動に対して実行する制御内容を決定しても良い。
【２２４６】
　次に、小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆのうち、図柄種別として第２特別図柄（特図２）に対応している小当たり種別の内容について説明をする。小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲には、「小当たりＣ８」が対応付けられており、「８０～８９」の範囲には「小当たりＤ８」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＥ８」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＣ８」が選択される割合は８０％（８０／１００）、「小当たりＤ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）、「小当たりＥ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。
【２２４７】
　「小当たりＣ８」が選択された場合は、大当たり用アタッカ（第１アタッカ）２６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．５秒」が選択される。また、「小当たりＤ８」が選択された場合も、上述した「小当たりＣ８」と同一の小当たり遊技が実行され、さらに、実行中の第１特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図１変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。なお、「小当たりＤ８」に基づいて第１特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる際の制御処理の内容は、「小当たりＢ８」に基づいて実行される制御処理の対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えただけであるため、その詳細な説明を省略する。
【２２４８】
　次に、図２０８を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０８は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した模式図である。図２０８に示した通り、本実施形態では、上述した第７実施形態のＲＡＭ２０３に対して、特殊変動フラグ２０３ｇａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２２４９】
　特殊変動フラグ２０３ｇａは、実行される特別図柄変動が３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターンであるかを示すためのものであり、３０秒以上の変動時間が設定されている場合にオンに設定される。本実施形態では、特定の小当たり種別に当選した小当たり変動が停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に設定されている変動パターンに応じて、他方の特別図柄変動を中断させる処理を実行するか、破棄（強制停止）する処理を実行するかを切替可能に構成している。つまり、一方の特別図柄抽選にて、他方の特別図柄変動に対して、実行中の変動態様を、他方の特別図柄変動を実行する際に設定した変動態様とは異なる変動態様へと切り替える処理条件が成立した場合に、実行中の変動態様に応じて切り替え後の変動態様を異ならせるように構成している。
【２２５０】
　このように構成することで、上述した処理条件が成立した場合に、どのような変動態様へと切り替えられるのかが他方の特別図柄変動に基づいて決定されるため、遊技者に対し

て意外性のある遊技を提供することができる。
【２２５１】
＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２０９から図２１５を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本第８実施形態では、上述した第７実施形態に対して、第１特別図柄抽選にて小当たり当選し得るように構成した点と、変動パターンを選択した際に、３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択されたかを判別する処理を追加した点と、小当たり当選している特別図柄変動が停止表示される場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する処理内容を決定する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【２２５２】
なお、本第８実施形態では、第１特別図柄を対象に実行する各種制御処理を用いて、本第８実施形態の特徴的な処理内容を図示しながら説明をするが、同一の処理内容は、対応する第２特別図柄の制御処理においても実行されるが、説明が重複するため図示を用いた詳細な説明を省略する。
【２２５３】
まず、図２０９を参照して、第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）の内容について説明をする。図２０９は、第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）は、上述した第７実施形態（第４実施形態）の第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）に対して、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合（図１２１のＳ４５７参照）に、特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【２２５４】
次に、第１特別図柄大当たり判定処理８（図２０９のＳ３８６参照）にて実行される特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）の内容について、図２１０を参照して説明をする。図２１０は、特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ変動処理８では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）において、小当たり当選の有無を判定するための処理が実行される。なお、詳細な内容については、上述した特図２外れ変動処理（図１２８のＳ１０５９参照）に対して、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えた点で相違し、それ以外は同一である。
【２２５５】
特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）では、まず、今回の抽選結果（第１特別図柄大当たり判定処理（図２０９のＳ３８６参照）のＳ４５７の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ４８５）。
【２２５６】
Ｓ４８５の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４８５：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｉをオンに設定し（Ｓ４８６）、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ４８７）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ４８８）、本処理を終了する。
【２２５７】
一方、Ｓ４８５の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（Ｓ４８５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４８５）、本処理を終了する。
【２２５８】
以上、説明をした通り、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）の一処理として実行される特図１外れ変動処理（図２１０のＳ４８１）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合

に小当たりフラグ２０３ｉをオンに設定することで、第１特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｉの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【２２５９】

なお、本実施形態で用いられる小当たりフラグ２０３ｉは、第１特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図１領域と、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図２領域と、を有するように構成しており、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図１領域のフラグをオンに設定し、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図２領域のフラグをオンに設定するように構成している。これにより、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで重複して小当たり当選した場合であっても、その状態を容易に記憶させておくことができる。

【２２６０】

次に、図２１１を参照して、第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）の内容について説明をする。図２１１は、第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）は、上述した第７実施形態（第４実施形態）にて実行される第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）に対して、変動パターンを選択した後に、特殊変動フラグをオンに設定するための判別処理を追加した点と、大当たり当選以外の変動パターンを選択するための処理を追加して点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２６１】

第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）が実行されると、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５１～Ｓ５５５の処理を実行し、その後、今回選択した変動パターンが、変動時間が３０秒以上に変動パターンであるかを判別する（Ｓ５８２）。そして、変動時間が３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５８２：Ｙｅｓ）、特殊変動フラグ２０３ｇａをオンに設定し（Ｓ５８３）、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５６～Ｓ５５９の処理を実行し、本処理を終了する。また、変動時間が３０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５８２：Ｎｏ）、Ｓ５８３の処理をスキップして、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５６～Ｓ５５９の処理を実行し、本処理を終了する。

【２２６２】

一方、Ｓ５５１の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、特図１外れ変動パターン選択処理を実行し（Ｓ５８１）、その後、Ｓ５５３の処理へ移行する。特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５８１）の内容については、図２１２を参照して後述する。

【２２６３】

ここで、図２１２を参照して、特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）の内容について説明をする。図２１２は、特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）では、上述した第７実施形態の特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）と同一の処理内容を、対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えた処理が実行される。

【２２６４】

特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）が実行されると、今回の第１特別図柄の抽選結果（特図１抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５９１：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）のＳ１３７７～Ｓ１３７９と同一内容の処理を、処理対象を第１特別図柄に変更して実行し（Ｓ５９７～Ｓ５９９）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１の処理において小当たりであると判別した場合は（Ｓ５９１：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ５９２

）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆを参照して小当たり種別を選択する（Ｓ５９３）。次いで、特図２外れ変動パターン選択処理（図１７９のＳ１２７７参照）のＳ１３７４～Ｓ１３７６の処理と同一内容の処理を、処理対象を第１特別図柄に変更して実行し（Ｓ５９４～Ｓ５９６）、本処理を終了する。

【２２６５】

次に、図２１３を参照して、第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）の内容について説明をする。図２１３は、第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）は、上述した第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ８５１；Ｎｏ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理７（図１７５のＳ８８２参照）を、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）に変更した点と、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されている判別した場合（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）に、第２特別図柄変動が実行されているかを判別する処理を実行し（Ｓ８９１）、第２特別図柄変動が実行されていない場合に、Ｓ８５３～Ｓ８５５の処理をスキップするように構成した点と、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図１７５のＳ８７０）に、特殊変動フラグ２０３ｇａを追加した処理（図２１３のＳ８９３）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【２２６６】

次に、図２１４を参照して、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）の内容について説明をする。図２１４は、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）では、上述した第７実施形態の特図２外れ停止処理７（図１８１のＳ１５８４参照）と同様の処理を、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えて実行し、且つ、小当たり処理（図１８１のＳ１６７１参照）に代えて小当たり処理８（Ｓ１９７２）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２２６７】

ここで、特図１外れ停止処理８（図２１４のＳ８９２参照）にて実行される小当たり処理８（Ｓ１９７２）について、図２１５を参照して説明をする。図２１５は、小当たり処理８（Ｓ１９７２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理８（Ｓ１９７２）は、上述した第７実施形態の小当たり処理（図１８２のＳ１６７１参照）に対して、当選した小当たり種別に応じて実行される制御処理の内容を異ならせた点で相違している。具体的には、特定の小当たり種別（小当たりＢ，Ｄ，Ｅ）に当選した場合に、実行中の特別図柄変動の変動パターンに応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を実行するように構成している点で相違している。

【２２６８】

小当たり処理８（Ｓ１９７２）が実行されると、まず、今回の第１特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１６８２）、読み出した小当たり種別が「小当たりＡ又は小当たりＣ」であるかを判別する（Ｓ１９８１）。「小当たりＡ」又は「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１９８１：Ｙｅｓ）、現在が特図２変動中（第２特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６８４）、特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動が中断（仮停止）することを示す特図２仮停止フラグをオンに設定し（Ｓ１６８５）、特図２仮停止フラグのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ１６８６）、本処理を終了する。Ｓ１６８４の処理において、特図２変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｎｏ）、Ｓ１６８５，Ｓ１６８６の処理をスキップして本処理を終了する。

【２２６９】

一方、Ｓ１９８１の処理において、「小当たりＡ」又は「小当たりＣ」では無いと判別

した場合は（Ｓ１９８１：Ｎｏ）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たりＥ８」であるかを判別し（Ｓ１９８２）、「小当たりＥ８」であると判別した場合は（Ｓ１９８２：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（Ｓ１６８８）。現在が確変状態中であると判別した場合（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）は、次に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６８９）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンでは無いと判別した場合（Ｓ１６８９：Ｎｏ）、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定する（Ｓ１６９０）。

【２２７０】

次に、特殊変動フラグ２０３ｇａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１９８３）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動に設定されている変動パターンが３０秒以上の変動時間の変動パターンでは無い、或いは、第２特別図柄変動が実行されていない場合は（Ｓ１９８３：Ｎｏ）、上述したＳ１６８４に移行する。また、Ｓ１６８８の処理にて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６８９の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ１６８９：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９０の処理をスキップして、上述したＳ１６８４の処理へ移行する。一方で、Ｓ１９８３の処理において特殊変動フラグ２０３ｇａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９８３：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９２の処理へ移行する。また、Ｓ１９８２の処理で、「小当たりＥ８」では無いと判別した場合、即ち、「小当たりＢ８」又は「小当たりＤ８」であると判別した場合は（Ｓ１９８２：Ｎｏ）、Ｓ１６８８～Ｓ１６９０の処理をスキップしてＳ１９８３の処理へ移行する。

【２２７１】

Ｓ１６９２～Ｓ１６９７の処理では、上述した第７実施形態の小当たり処理（図１８２のＳ１６７１参照）と同様の処理を、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えて実行し、その後、特殊変動フラグ２０３ｇａをオフに設定し（Ｓ１１８４）、本処理を終了する。

【２２７２】

以上、説明をした通り、本第８実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン（例えば、３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。つまり、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン（変動時間）を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定されている遊技状態に応じて特定条件が成立した場合に決定される特殊処理の内容を異ならせても良い。具体的には、通常状態が設定されている場合は、特定条件が成立したとしても、特殊処理として「中断」のみが決定され、確変状態が設定されている場合には、上述した第８実施形態と同様に、「中断」或いは「破棄」が設定されるように構成しても良い。このように設定されている遊技状態に応じて特殊処理の決定内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技性に多様性を持たせることができる。

【２２７３】

また、特定条件が成立した特別図柄の種別に応じて、決定される特殊処理の内容を異ならせても良く、例えば、第１特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも、第２特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが、「破棄」が決定され易くなるように構成しても良

い。具体的には、第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも特定条件が成立し難くなるように（小当たり当選し難くなるように）構成しても良いし、特定条件が成立した場合において、「破棄」が決定される条件（第８実施形態では、実行中の変動パターンが３０秒以上）を、第１特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが第２特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも成立し難い条件（例えば、実行中の変動パターンが３２秒以上）となるように構成しても良い。これにより、何れの特別図柄種別で特定条件が成立したかによって、特殊処理の内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２７４】

本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン（変動時間）を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が特定の抽選結果である場合は、実行中の特別図柄変動が「破棄」されないように構成しても良いし、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合、小当たりの場合、外れの場合で、「破棄」が決定される条件（第８実施形態では、実行中の変動パターンが３０秒以上）を異ならせても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「破棄」のし易さを異ならせることができるため、設計思想に適した遊技を容易に実行させることができる。

【２２７５】

さらに、本第８実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

【２２７６】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

【２２７７】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

【２２７８】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【２２７９】

上述した第８実施形態では、一方の特別図柄変動（例えば、第１特別図柄変動）に対して特殊処理（中断、或いは破棄）を実行する契機となる条件（特定条件）として、他方の特別図柄変動（例えば、第２特別図柄変動）にて特定の小当たりに当選した場合に成立する条件を示しているが、これ以外に特定条件を成立させる契機を設けても良く、例えば、

球が特定の入球口に入球した場合に特定条件が成立するように構成しても良いし、パチンコ機１０に対して供給させる電力が正常では無い状態（例えば、ノイズが発生し、一時的に電源が断される状態）であると判別した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。また、遊技者が実行する遊技方法が不正な遊技方法（例えば、磁力を検出する磁気センサを設け、その磁気センサが磁力を検出した場合における遊技方法や、パチンコ機１０に対する衝撃を検出する衝撃検知センサを設け、その衝撃検知センサが所定量の衝撃を検知した場合における遊技方法）を検知した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。

【２２８０】

また、上述した各実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される場合（確変状態、時短状態が設定されている場合）において実行される特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合に、破棄された特別図柄変動に応じて時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。具体的には、確変状態が設定されている状態で特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、潜確状態が設定されるように構成された遊技機において、確変状態中に実行された特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合には、時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。このような構成を用いたパチンコ機１０では、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて確変状態が終了するまでの時短回数（確変回数）を示すための表示態様（例えば、図１６１（ａ）の表示領域ＨＲ２に表示される値）も、時短回数に同期して表示態様が更新されないように構成している。よって、遊技者に対して、時短回数を更新させること無く特別図柄変動が破棄されたことを分かり易く報知することができる。なお、この場合において、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された時短回数（確変回数）を示すための表示態様を特別図柄変動の開始タイミングで更新するように構成しているパチンコ機１０であれば、特別図柄変動が破棄されたことに基づいて、表示態様を復元（例えば、残時短回数を表示している場合であれば加算、経過した時短回数を表示している場合であれば減算）させる演出を実行すれば良い。

【２２８１】

また、確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件（普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件））として、複数の時短終了条件（例えば、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、第２特別図柄変動が５回実行された場合に成立する第２時短終了条件）を設定しているパチンコ機１０であって、第３図柄表示装置８１の表示面には、複数の時短終了条件のうち、最も成立し易い終了条件（例えば、第２特別図柄変動５回に対応する「５」）のみを表示することで、遊技者に遊技内容を分かり易く報知するように構成されたパチンコ機１０であれば、確変状態が設定された直後に第１特別図柄変動が実行されたとしても、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「５」の表示態様が更新されないように構成している。そして、確変状態が設定されてから第１特別図柄変動を９５回実行した状態で、更に第１特別図柄変動を実行させた場合（９６回目の第１特別図柄変動を実行させた場合）には、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「５」の表示を「４」へと更新する表示制御を実行するように構成している。このように、確変（時短）状態中に特別図柄変動が実行される特別図柄種別に応じて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短回数表示を更新するか否かを決定することで、確変状態が終了するまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２２８２】

＜第９実施形態＞

次に、図２１６から図２２３を参照して、第９実施形態について説明をする。本第９実施形態は、上述した第７実施形態に対して、第２特別図柄に対しても保留記憶機能を設けた点と、潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技中）に実行される演出（ＲＵＳＨ中演出）の演出態様を変更した点と、大当たり種別、小当たり種別、及び普通図柄の変動パターンを異ならせた点で大きく相違している。

【２２８３】
上述した第７実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に特別図柄の保留記憶数を示すための特図保留数を表示するように構成していた（図１６１のｄｍ１ａ参照）。また、近年の遊技機においては、特図保留数を遊技者に分かり易く示すために、特図保留数に対応した数の保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するものがある。さらに、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して先読み処理（事前判別処理）を実行し、その先読み結果（事前判別結果）を、対応する保留図柄の表示態様を可変（例えば、保留図柄の色やエフェクトを変更、又は保留図柄のデザインを変更）させることで遊技者に報知する保留変化演出を実行するものがある。
【２２８４】
しかしながら、上述した保留変化演出は、獲得している特図保留球の数に応じて保留変化演出の対象となる保留図柄数が決定されるため、特図保留球数が少ない場合には、特図保留球数が多い場合よりも保留変化演出が実行され難くなる。つまり、獲得している特図保留球数に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄を用いた演出を実行する以上、獲得している特図保留球の数に応じて先読み結果（事前判別結果）を遊技者に報知する先読み演出（保留変化演出）の演出効果が可変されてしまうため、例えば、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しては、特図保留球を多く獲得出来ないことに対する不満感と、先読み演出の演出効果が低下するという不満感とを与えることになり遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【２２８５】
これに対して、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【２２８６】
さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【２２８７】
加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。
【２２８８】
また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成してい

る。そして、当選した小当たりの種別に応じて１回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

【２２８９】

このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が１つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。

【２２９０】

＜第９実施形態における演出内容について＞

次に、図２１６から図２１９を参照して、本第９実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技中）に実行される特定図柄を可変表示させるアイコン演出の内容について説明をする。このアイコン演出は、獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に対する先読み結果に基づいて、特定図柄（アイコン）の数を可変表示させる演出である。

【２２９１】

まず、図２１６（ａ）を参照して、直後に潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が設定される大当たり遊技のエンディング画面の表示内容について説明をする。図２１６（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技突入前の大当たり遊技におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した模式図である。本第９実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、潜確状態が設定されていない状態で潜確大当たり（大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり）に当選した場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技に突入する初当たり時と、潜確状態が設定されている状態で潜確大当たりに当選した場合とで、そのエンディング期間中に表示される演出態様を異ならせるように構成している。

【２２９２】

ＲＵＳＨ遊技に突入する初当たり時のエンディング期間中には、図２１６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左側に表示領域７１が形成され、中央部に表示領域ＨＲ７０が形成される。そして、表示領域ＨＲ７０には、人参を模したアイコン８７１と獲得数情報８７２（図２１６（ａ）では４）とが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「アイコンがあるうちは、ＲＵＳＨが続くよ」の文字が表示される。

【２２９３】

本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技が実行されると、アイコン８７１が第３図柄表示装置８１の表示面に表示され、そのアイコン８７１の表示数及び、表示態様に基づいてＲＵＳＨ遊技中に実行される遊技の内容を遊技者に示唆するように構成している。このアイコン８７１は、ＲＵＳＨ遊技中に主として実行される第２特別図柄に関する情報（抽選情報、先読み情報）に基づいて、表示数や表示態様が可変設定されるように構成している。

【２２９４】

上述した通り、ＲＵＳＨ遊技中にアイコン演出が実行されるように構成された本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技に突入する契機となる大当たり遊技のエンディング期間中に図２１６（ａ）に示したアイコン演出初期表示画面が表示され、その時点における第２特別図柄の保留球数、及び、先読み結果に関わらず、アイコン８７１が４個表示されるように構成している。これにより、どのような状態でＲＵＳＨ遊技が実行されたとしても、ＲＵＳＨ遊技突入時におけるアイコン演出の演出態様を同一にすることができるため、ＲＵＳＨ遊技が開始される時点におけるアイコン演出の演出態様によって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２２９５】

なお、本実施形態では、アイコン演出の開始時に、アイコン８７１を４個表示させるように構成しているが、これに限ること無く、アイコン演出の開始時に特定開始条件が成立している場合、例えば、第２特別図柄の保留球に対する先読み結果に遊技者に有利な大当たり（潜確状態が再度設定される潜確大当たり）が存在する場合に、アイコン演出の開始時において表示されるアイコン８７１の数が４個以外となるように構成しても良く、この場合、４個よりも少ない数のアイコン８７１を表示させるように構成すると良い。

【２２９６】

ＲＵＳＨ遊技が開始されると、表示領域ＨＲ７０に表示されたアイコン８７１が、表示領域ＨＲ７１に保留アイコン８７３として表示され、その保留アイコン８７３と、ウサギを模したキャラクタ８１１とを用いた演出が主表示領域Ｄｍにて実行される。図２１６（ｂ）に示した通り、本実施形態では、保留アイコン８７３の上限表示数を、ＲＵＳＨ遊技中に主として抽選が実行される第２特別図柄の保留上限数と同一に構成している。よって、表示領域ＨＲ７１には、最大で４個の保留アイコン８７３ａ～８７３ｄが表示される。

【２２９７】

保留アイコン８７３ａ～８７３ｄは、表示領域ＨＲの上から順に第１保留アイコン８７３ａ、第２保留アイコン８７３ｂ、第３保留アイコン８７３ｃ、第４保留アイコン８７３ｄが表示され、第１保留アイコン８７３ａから順に演出に用いられる。そして、演出に用いるために第１保留アイコン８７３ａが表示領域ＨＲ７１から削除されると、残った第２保留アイコン８７３ｂ～第４保留アイコン８７３ｄがそれぞれ一つ前の順番の保留アイコンへとシフト表示される。また、新たな保留アイコンを獲得した場合には、既に表示されている保留アイコンの後の順番に追加表示される。

【２２９８】

本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技中において実行される小当たり遊技、より具体的には、第２アタッカ１６５０の開放回数を先読みし、その先読み結果に基づいて保留アイコンの数を決定するように構成している。そして、当選した小当たり種別に応じて小当たり遊技にて第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせており、さらに、大当たり当選した場合にも、当選した大当たりの大当たり種別の一部にて第２アタッカ１６５０を所定回数開放させる大当たり遊技が実行されるように構成している。

【２２９９】

つまり、例えば、獲得済みの特図２保留球数が２個である場合でも、その２個の特図２保留球に対する先読み（事前判別）結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が４回である場合には、保留アイコンの表示数として４個を設定することができるように構成している。このように構成することで、実際に獲得している特図２保留球数に関わらず、保留アイコンの表示数を決定することができるため、特図２保留球を多く獲得出来ていない状態であっても、興趣に富んだアイコン演出を実行することができる。

【２３００】

次に、図２１７（ａ）を参照してＲＵＳＨ遊技中におけるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費する演出内容について説明をする。図２１７（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技中に小当たり遊技が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２１７（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、キャラクタ８１１が保留アイコン８７３ａを食べる消化演出が実行されると共に、小当たり遊技にて獲得した賞球を示す賞球表示態様８７４が表示される。図２１７（ａ）に示した例では、第２アタッカ１６５０に球が１個入賞し、１５球の賞球があったことを示す「＋１５」の表示態様で賞球表示態様８７４が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには「いただきます」の文字が表示され、キャラクタ８１１が保留アイコン８７３ａを食べる演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知している。

【２３０１】

なお、図２１７（ａ）では、第２アタッカ１６５０の開放回数が１回の小当たり遊技が実行される場合を例に消化演出中に表示される表示画面の説明をしたため、キャラクタ８１１が手に取る保留アイコン８７３ａの数が１つであるが、例えば、第２アタッカ１６５

０の開放回数が２回の小当たり遊技が実行される場合には、キャラクタ８１１が２つの保留アイコンを食べる消化演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、一部の小当たり遊技、或いは、一部の大当たり遊技において、第２アタッカ１６５０を複数回開放させる当たり遊技が実行されるように構成しており、小当たり遊技よりも大当たり遊技のほうが第２アタッカ１６５０が開放される回数が多くなるように構成している。

【２３０２】

つまり、図２１７（ａ）に示した演出として、キャラクタ８１１が複数個の保留アイコンを食べる演出が実行されたほうが、大当たり当選に対する期待度を高めることができる。このように構成することで、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費（保留アイコン数を減少）させる演出の内容についても遊技者に興味を持たせることができる。

【２３０３】

なお、本実施形態では、小当たり遊技において開放動作される第２アタッカ１６５０の開放動作態様と、大当たり遊技において開放動作される第２アタッカ１６５０の開放動作態様と、が同一となるように構成している。よって、当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作内容を把握することで、今回の当たり遊技の種別（小当たり遊技、大当たり遊技）が遊技者に判別されてしまうことを抑制することができる。

【２３０４】

なお、本実施形態では、１回の消化演出にてキャラクタ８１１が食べる数、即ち、実行中の小当たり遊技における第２アタッカ１６５０の開放回数に対応した数の保留アイコン８７３を表示しているが、これに限ること無く、例えば、消化演出の終了タイミングにて消化演出に用いた保留アイコンが残る演出、即ち、小当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放される開放回数よりも多い数の保留アイコンを用いた消化演出を実行しても良い。このように構成することで、消化演出の開始時点において表示される保留アイコン数を多くすることができるため、遊技者に対して大当たり当選への期待感を高めさせることができる。

【２３０５】

また、消化演出の実行期間中に、消化演出で用いられる保留アイコンの数を可変させるように構成しても良い。これにより、どのタイミングで保留アイコンの数を増加させることができるため、大当たり期待度の低いアイコン演出が実行された場合であっても、その消化演出期間中の演出に用いられる保留アイコンの数が消化演出期間中に増加することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２３０６】

次に、図２１７（ｂ）を参照して、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出の演出内容について説明をする。図２１７（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、上述した第７実施形態のＲＵＳＨ遊技中に実行される演出（図１６２（ｂ）参照）と同様に、キャラクタ８１１が宝箱８１２を開放する演出が実行される。そして、その宝箱の中から保留アイコンが所定個数（１～３個）表示される獲得演出を実行するように構成している。

【２３０７】

図２１７（ｂ）に示した通り、ＲＵＳＨ遊技中に表示される宝箱８１２が開き、表示領域ＨＲ７０には、人参を模したアイコン８７１と獲得数情報８７２（図２１７（ｂ）では３）とが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「人参ゲット」の文字が表示され、保留アイコンの表示数が増加したことを遊技者に報知する演出が実行される。

【２３０８】

上述した通り、本実施形態のアイコン演出では、ＲＵＳＨ遊技が継続する間、保留アイコンが０にならないように保留アイコンの表示数を制御しており、様々なタイミングで保留アイコンを増加させるための獲得演出を実行可能に構成している。そして、１回の獲得

演出にて獲得するアイコン８７１の数が多いほど、遊技者に有利な遊技が実行されることを示唆するように構成している。また、本実施形態では、特図２保留球数の増加タイミングとは異なるタイミングで保留アイコンの表示数を増加させることができるように構成している。

【２３０９】

次に、図２１８（ａ）を参照して、アイコン演出中に実行される連続演出の内容について説明をする。図２１８（ａ）は、アイコン演出中に実行される連続演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、第２特別図柄の変動開始時に所定条件を満たしている場合において、連続演出を実行可能に構成している。この連続演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間に対して実行されるパターンと、複数の第２特別図柄変動に跨がって実行されるパターンとがあり、表示されている保留アイコンを全て用いた演出が実行される。

【２３１０】

具体的には、本実施形態では、保留アイコンが４個（上限数）表示されている場合に連続演出が実行され得るように構成しており、連続演出が実行されると、図２１８（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ７１に表示されていた４個の保留アイコン（８７３ａ～８７３ｄ）が主表示領域Ｄｍの中央部に一列に表示され、キャラクタ８１１が第１保留アイコン８７３ａから順に食べる演出が実行される。そして、最後の保留アイコン８７３ｄの後ろには大当たり当選（遊技者に有利な大当たり種別の大当たり当選）を示すＶアイコン８７３ｙが表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには、連続演出の演出内容を遊技者に示すための「人参を食べ切れ！！中からお宝がでるかも」の文字が表示される。

【２３１１】

つまり、連続演出が実行された場合は、保留アイコンを全て消化し大当たり当選するか、保留アイコンを消化しきれず、ＲＵＳＨ遊技が継続するかを示唆することになる。さらに、図２１８（ｂ）に示した通り、連続演出実行中であって、最後の保留アイコンを消化するまでの状態で消化中の保留アイコンの中からＶアイコン８７３ｚが表示される場合もある。

【２３１２】

ここで、図２１８（ｂ）を参照して、連続演出中にＶアイコン８７３ｚが表示される場合の演出内容について説明をする。図２１８（ｂ）は、連続演出中に保留アイコンを全て消化すること無く、Ｖアイコン８７３ｚを獲得した場合の表示画面の一例を示した図である。図２１８（ｂ）に示した通り、第３保留アイコン８７３ｃを消化している際中（食べている際中）に、第３保留アイコン８７３ｃの中からＶアイコン８７３ｚを発見する演出が実行される。この場合、第４保留アイコン８７３ｄが消化されていないため、表示領域ＨＲ７１に第４保留アイコン８７３ｄが表示される。この状態で大当たり遊技が開始されると、保留アイコンが表示されたまま大当たり遊技が実行されることになるため、この時点で大当たり遊技終了後に再度潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が実行されることを遊技者に報知することになる。

【２３１３】

次に、図２１９を参照して、アイコン演出中において通常の保留アイコンとは異なる特殊アイコンが表示される演出の内容について説明をする。図２１９は、アイコン演出中に特殊アイコンが表示される場合の表示画面の一例を示した模式図である。詳細は後述するが、本実施形態では、特図２保留球数と、先読みして算出した第２アタッカ１６５０の開放回数と、に基づいて表示可能な保留アイコン数を算出するように構成している。

【２３１４】

そして、表示可能な保留アイコン数が所定数以上（例えば、４個以上）、即ち、表示上限数を超えた場合に、特殊アイコンを表示するように構成している。そして、実行中の第２特別図柄変動や第２特別図柄の先読み結果に遊技者に有利な大当たり当選が含まれている場合に、表示可能な保留アイコン数が所定数を超え易くなるように構成している。

【２３１５】

図２１９に示した通り、表示可能な保留アイコン数が所定数以上と算出された場合には、獲得演出にて豪華な人参を模した特殊アイコン８７３ｘが宝箱８１２の中から現れる特殊アイコン演出が実行され、副表示領域Ｄｓにて、今回獲得したアイコンが特殊アイコンであることを遊技者に示すための「ラッキー、ＳＰ人参ゲット」の文字が表示される。なお、本実施形態では、表示領域ＨＲ７１に同時に表示可能なアイコン数が、第２特別図柄の保留球数の上限数である４個に規定しているため、表示可能な保留アイコンの数が４個を超えた場合に、特殊アイコンを表示することで表示領域ＨＲ７１に同時に表示されるアイコン数の上限を維持した状態で遊技者に対して大当たりへの期待度を高めた演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、表示可能な保留アイコンの数が４個を超えた場合（特殊条件が成立した場合）に、表示領域ＨＲ７１に同時に表示可能な保留アイコンの上限数を第２特別図柄の保留球数の上限数よりも多くするように構成しても良い。このように構成することで、保留アイコンが第２特別図柄の保留球数を示していると認識していた遊技者に対して、第２特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示されることで意外性のある演出を実行することができる。さらに、第２特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示された場合に大当たり当選の期待度を高めることができるため、大当たり期待度の高い演出を遊技者に対して意外性のある演出を用いて実行することができる。

【２３１６】

以上、図２１６～図２１９を用いて、本第９実施形態にて実行される特徴的な演出（アイコン演出）中に実行される様々な演出画面について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態で、特図２保留数が０個になった場合には、保留アイコンを１個以上表示させておき、特別図柄抽選の結果に関わることの無い、保留アイコンを用いた疑似変動演出を実行するように構成しても良いし、保留アイコンを非表示にするように構成しても良い。

【２３１７】

また、本実施形態では、保留アイコンの表示態様として、通常の人参を模した表示態様（図２１７（ａ）の保留アイコン８７３ａ参照）と、豪華な人参を模した表示態様（図２１９の特殊アイコン８７３ｘ参照）と、を設定可能に構成しているが、これ以外の表示態様を設定可能に構成しても良く、例えば、小当たり、大当たりの何れかに対応する第１表示態様と、大当たりに対応する第２表示態様と、特定の大当たりに対応する第３表示態様と、を設定可能に構成しても良い。また、一度に大量の保留アイコンを追加表示させるために、大量の保留アイコンを一度に消化させる減少演出を実行するように構成しても良い。

【２３１８】

＜第９実施形態における電気的構成について＞

次に、図２２０～図２２３を参照して、本第９実施形態における電気的構成について説明をする。本第９実施形態では、上述した第７実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の一部構成と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の一部構成と、ＲＡＭ２２３の一部構成とが相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３１９】

まず、図２２０を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄの内容について説明をする。図２２０は、大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄは、上述した第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄ（図１６９参照）に対して、第１特別図柄（特図１）に対応付けられている大当たり種別（大当たりＡ～Ｃ）に対して規定されている大当たり動作の開放対象と、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値とを異ならせ、第２特別図柄（特図２）に対応付けられている大当たり種別の種類を増加させた点で相違しており、それ以外は同一である。

【２３２０】
具体的には、図２２０に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＡ７」と同一の大当たり種別であるため、その詳細な内容の説明を省略する。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＢ７」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。
【２３２１】
具体的には、通常状態において「大当たりＢ９」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変状態において「大当たりＢ９」に当選した場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される。一方、潜確状態において「大当たり９」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。
【２３２２】
即ち、通常状態、或いは確変状態において「大当たりＢ９」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。これに対し、潜確状態において「大当たりＢ９」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。また、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても、通常状態で「大当たりＢ９」に当選した場合よりも、確変状態で「大当たりＢ９」に当選した場合のほうが遊技者に有利な確変状態が設定されるように、通常状態で当選した場合よりも確変状態で当選した場合のほうが、確変回数が少なくなるように構成している。
【２３２３】
このように構成することで、初期の遊技状態である通常状態から異なる遊技状態へと移行することで遊技者に最も有利な遊技状態へと移行し易くさせることができるため、遊技者に対して最も有利な遊技状態を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。
【２３２４】
また、図２２０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＣ７」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。
【２３２５】
具体的には、通常状態、確変状態および潜確状態において「大当たりＣ９」に当選した場合、即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。なお、潜確状態が設定されている状態では、「大当たりＢ９」と「大当たりＣ９」との価値が同一となる。
【２３２６】
以上、説明をした通り、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合を、通常状態、及び確変状態が設定されている場合と、潜確状態が設定されている場合とで異なるように構成し、通常状態、確変状態中は２０％、潜確状態中は６５％の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。
【２３２７】
また、上述した通り、潜確状態への移行割合が２０％に設定される通常状態、及び確変状態は、共に４５％の割合で確変状態へと移行するように構成しているが、確変状態へと移行した場合における潜確状態への移行期待度が異なるように構成している。このように構成することで、大当たり当選時に設定されている遊技状態として複数の遊技状態に対し

て大当たり遊技の終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）へと移行する移行割合を同一に設定したとしても、大当たり当選時に設定されている遊技状態毎に潜確状態への移行期待度を異ならせることができる。

【２３２８】

次に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に選択される大当たり種別について説明をする。図２２０に示した通り、本第９実施形態では、第２特別図柄（特図２）に対応付けた大当たり種別が４種類（大当たりＤ９～Ｇ９）規定されており、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技の開放動作内容を異ならせている。

【２３２９】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＤ７」と同一内容が規定されている大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ９」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＥ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３０】

即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ９」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２３３１】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ９」は、大当たりのラウンド数が９ラウンドであり、１ラウンド（Ｒ）目は、第２アタッカ１６５０が１．５秒開放し、２ラウンド（Ｒ）目から９ラウンド（Ｒ）目まで、第１アタッカ６５０が３０秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（９ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＦ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３２】

上述した通り、「大当たりＦ９」に当選した場合は、最初の１ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第２特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第２アタッカ１６５０の開放回数１回が算出されることになる。これにより、第２アタッカ１６５０の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。また、「大当たりＦ９」では、第１アタッカ６５０の開放回数が上述した「大当たりＥ９」と同一となるように、９ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第１アタッカ６５０の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３３】

なお、本実施形態では、１ラウンド（Ｒ）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、２ラウンド（Ｒ）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＦ９」に当選した場合も、８ラウンド（Ｒ）の大当

たり遊技が実行されるようにし、１ラウンド（Ｒ）目に第２アタッカ１６５０を１．５秒開放させる開放動作と、第１アタッカ６５０を２８．５秒開放させる開放動作と、を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第１図柄表示装置３７に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、ＬＥＤランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３４】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ９」は、大当たりのラウンド数が１１ラウンドであり、１～３ラウンド（Ｒ）目は、第２アタッカ１６５０が１．５秒開放し、４ラウンド（Ｒ）目から１１ラウンド（Ｒ）目まで、第１アタッカ６５０が３０秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（１１ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＧ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３５】

上述した通り、「大当たりＧ９」に当選した場合は、１～３ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第２特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第２アタッカ１６５０の開放回数３回が算出されることになる。これにより、第２アタッカ１６５０の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、第２特別図柄抽選１回の抽選結果として第２アタッカ１６５０の開放回数３回が算出されるため、特図２保留球数が少ない場合であっても、第２アタッカ１６５０の開放回数を多く算出することができ、アイコン演出の演出態様を多様化させることができる。また、「大当たりＧ９」では、第１アタッカ６５０の開放回数が上述した「大当たりＥ９」と同一となるように、１１ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第１アタッカ６５０の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３６】

なお、本実施形態では、１ラウンド（Ｒ）目～３ラウンド（Ｒ）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、４ラウンド（Ｒ）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＧ９」に当選した場合も、８ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行されるようにし、１ラウンド（Ｒ）目に第２アタッカ１６５０を１．５秒開放させる開放動作を３回実行し、その後、第１アタッカ６５０を２５．５秒開放させる開放動作を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第１図柄表示装置３７に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、ＬＥＤランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３７】

次に、図２２１（ａ）を参照して、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容について説明をする。図２２１（ａ）は、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容を示した模式図である。図２２１（ａ）に示した通り、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、上述した第７実施形態の小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに対して、小当たり種別の種類を増加させた点と、各小当たり種別に対して規定されている小当たり動作内

容（小当たり遊技の開放動作内容）、及び、小当たり遊技が実行される場合に実行される第１特別図柄変動への処理内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３３８】

この小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、上述した小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆと同じく特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて「小当たりＡ９」～「小当たりＤ９」の４種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

【２３３９】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、何れの小当たり種別が選択された場合も、実行中の特別図柄変動に対して中断処理を実行するように構成している。この中断処理は、実行中の特別図柄変動の変動時間を減算する処理を一時的に（例えば、小当たり遊技が終了するまで）中断させる処理である。この中断処理については、上述した第７実施形態と同一内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２３４０】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～５９」の範囲には、「小当たりＡ９」が対応付けられており、「６０～７９」の範囲には「小当たりＢ９」が対応付けられており、「８０～８９」の範囲には「小当たりＣ９」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＤ９」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ９」が選択される割合は６０％（６０／１００）、「小当たりＢ９」が選択される割合は２０％（２０／１００）、「小当たりＣ９」が選択される割合は１０％（１０／１００）、「小当たりＤ９」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。

【２３４１】

「小当たりＡ９」が選択された場合は、可変入賞装置（第１アタッカ６５０）を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＢ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０を０．５秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＣ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０の０．５秒開放を２回実行させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＣ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０の０．５秒開放を３回実行させる小当たり遊技が実行されるように規定している。

【２３４２】

つまり、本実施形態では、小当たり当選した場合に選択される小当たり種別に応じて、主として大当たり遊技中に開放動作される第１アタッカ６５０を開放させる小当たり遊技と、主として小当たり遊技中に開放動作される第２アタッカ２６５０を開放させる小当たり遊技と、を実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された直後に、大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、潜確状態中において保留アイコンが表示されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定されるようにアイコン演出が実行される。よって、保留アイコンが表示されている状態で「小当たりＡ」に当選すると、第１アタッカ６５０が開放された時点で有利な大当たり遊技が実行されたのではと遊技者に一喜一憂させることができる。

【２３４３】

また、「小当たりＢ９」～「小当たりＤ９」が選択された場合には、第２アタッカ１６５０が開放動作される小当たり遊技が実行されるが、選択される小当たり種別毎に第２ア

タッカ１６５０の開放回数を異ならせている。つまり、１回の特別図柄抽選に対して算出される第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせることができるように構成している。これにより、アイコン演出にて保留アイコンの表示数を算出する際において、第２アタッカ１６５０の開放回数を、特図２保留球数、ひいては小当たり当選数に対して、大きく乖離させることが可能となる。よって、第２アタッカ１６５０の開放回数に基づいて決定される保留アイコンの表示数を、特図２保留球数と同期させること無く表示させ易くすることができる。

【２３４４】

なお、本実施形態では、選択された小当たり種別に応じて、第１アタッカ６５０、或いは、第２アタッカ１６５０のうち何れかを開放動作させる小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、１回の小当たり遊技にて、第１アタッカ６５０と、第２アタッカ１６５０と、を順に開放させる開放動作を設定しても良い。これにより、１回の小当たり遊技として実行される開放動作を、複数回の小当たり遊技が連続して実行されていると遊技者に思わせることができる。よって、１回の特別図柄抽選と第２アタッカ１６５０の開放回数との関係性をより分かり難くすることができる。

【２３４５】

次に、図２２１（ｂ）を参照して、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇの内容について説明をする。図２２１（ｂ）は、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇの内容を模式的に示した模式図である。図２２１（ｂ）に示した通り、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇは、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇに対して、潜確状態中に選択される普通図柄の変動パターンを、通常状態中と同一にした点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

【２３４６】

普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇに示した通り、本実施形態では、確変状態中は、第７実施形態同様に右打ち遊技によって発射された球が右電動役物１６４に入球するように構成している。一方、潜確状態中に右打ち遊技によって発射された球は上述した第７実施形態に比べて右電動役物１６４に入球難くなるように構成している。つまり、上述した第７実施形態では、潜確状態中であっても右電動役物１６４に球を入球させ第１特別図柄の保留球数を増加させ易くする遊技性であるのに対し、本第９実施形態では、そのような遊技性を有していないため、通常状態と同一の変動パターンが選択される。

【２３４７】

次に、図２２２（ａ）を参照して、本第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２２２（ａ）は、第９実施形態におけるＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２２２（ａ）に示した通り、本第９実施形態では、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａと、連続演出選択テーブル２２２ｈｂと、を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３４８】

アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａは、図２１６及び図２１７を参照して上述したアイコン演出において表示される保留アイコンの表示数を選択する際に参照されるデータテーブルであって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに基づいて算出された第２アタッカ１６５０の開放回数に関する情報と、獲得している特図２保留数とに基づいて保留アイコンの表示数が規定されている。

【２３４９】

ここで、図２２３（ａ）を参照して、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａの内容について説明をする。図２２３（ａ）は、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２３（ａ）に示した通り、選択され得

るアイコン表示数（保留アイコン表示数）が、特図２保留数（特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄の保留球数のカウント値）と、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値とに基づいてアイコン表示数が規定されている。

【２３５０】

具体的には、特図２保留数が「１」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「５（特）」が規定されている。一方、特図２保留数が「１」の場合は、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６」以上になることが無いため対応する値が規定されていない。

【２３５１】

また、特図２保留数が「２」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～２」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「１～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「５（特）」が規定されている。

【２３５２】

特図２保留数が「３」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～３」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「２～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「４」が規定されている。

【２３５３】

そして、特図２保留数が「４」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「３～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「４」が規定されている。

【２３５４】

ここで、アイコン表示数が「５（特）」が選択された場合は、特図２保留球数の上限数である「４」よりも大きなアイコン表示数が選択される状態であり、本実施形態では、保留アイコンの上限表示数が「４」であるため、選択されたアイコン表示数が特図２保留球数の上限数である「４」を超えたことを示すための特殊アイコン（図２１９の特殊アイコン８７３ｘ参照）が表示される。

【２３５５】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特図２保留球数と、表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値との差が大きいほど、即ち、１つの特図２保留の先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が複数回算出されるほど、特殊アイコンが表示され易くなるように構成している。このように構成することで、例え、特図２保留球数が少ない状況であったとしても、遊技者に期待感を与える演出を実行することができる。

【２３５６】

一方で、特図２保留球数が多い場合（例えば、３個、４個）は、先読み対象となる特図２保留球数が多くなることから、特図２保留球数が少ない場合に実行される先読み結果よりも、１つの特図２保留の先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が複数回算出される可能性が高くなるが、特図２保留球数が多い場合（例えば、３個、４個）は、アイコン表示数として「５（特）」が設定されずに、「４」が設定され易くなるように構成している。そして、アイコン表示数が「４」である場合に、後述する連続演出を実行させ易くするように構成している。このように構成することで、特図２保留球数が多い状態において、特殊アイコンが頻繁に表示される事態を抑制することができる。

【２３５７】

また、特図２保留球数が少ない（例えば、２）場合であっても、先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が多い場合、即ち、小当たりＣ９や小当たりＤ９（図２２１（ａ）参照）に当選している場合、又は、大当たりＧ９（図２２０参照）に当選している場合には、特図２保留球数よりも多いアイコン表示数が選択されるように構成されている。

【２３５８】

一方、特図２保留球数が多い場合であっても、先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が少ない場合、即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、或いは、小当たりＡ９（図２２１（ａ）参照）に当選している場合、又は、大当たりＤ９、大当たりＥ９（図２２０参照）に当選している場合には、特図２保留球数よりも少ないアイコン表示数が選択されるように構成されている。

【２３５９】

このように構成することで、アイコン演出に用いられる保留アイコンの表示数を、実際の特図２保留球数に関わらず決定することができるため、特図２保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができる。

【２３６０】

本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に第２特別図柄の保留球数（特図２保留球数）を表示しないように構成しているため、遊技者に対して保留アイコンが特図２保留球数を示すための保留図柄と思わせ実際の特図２保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アイコン演出に用いられる保留アイコンと、実際の特図２保留球数を示す保留図柄とを第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良い。この場合、遊技者に実際の特図２保留球数と、保留アイコンの表示数とを把握させることができるため、例えば、特図２保留球数が少ない状態で保留アイコンが多く表示されると大当たり当選したのではと思わせることができる。

【２３６１】

また、本実施形態では、第２アタッカ１６５０の開放回数が算出される大当たり種別（大当たりＦ９或いは大当たりＧ９）に当選した場合には、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されるように構成しているため、保留アイコンの表示数に基づいて予測可能な大当たりは全て潜確状態が設定される大当たりとなる。よって、アイコン演出の演出態様（保留アイコン表示）に基づく予測が遊技者に有利な大当たり当選の予測となるため、遊技者に不利な大当たり当選も含む予測よりも遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３６２】

加えて、本実施形態では、第２アタッカ１６５０の開放回数が算出されない大当たり当選、即ち、大当たり遊技中に第２アタッカ１６５０が開放されない大当たり（大当たりＤ９、大当たりＥ９）が実行された場合に、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される割合が５０％となるように構成している。よって、アイコン演出の演出態様が大当たり当選を予測し得ない演出態様である場合（例えば、保留アイコンの表示数が少ない状態）で大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される可能性を残すことができる。なお、この場合は、大当たり遊技の実行前に保留アイコンを完全に消化されるか否かを煽る演出が実行され、大当たり遊技が実行される歳に保留アイコンが１つでも表示されていれば大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される（ＲＵＳＨ遊技が継続する）ことを報知するように構成している。

【２３６３】

このように、アイコン演出にて表示される保留アイコンを様々な用途で用いることで、より多彩な演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

【２３６４】

図２２２に戻り説明を続ける。連続演出選択テーブル２２２ｈｂは、図２１８を参照して上述した連続演出を実行するか否かを選択する際に参照されるデータテーブルであって

、アイコン演出において保留アイコンの表示数が４個である状態で第２特別図柄変動が開始される場合に参照される。この連続演出選択テーブル２２２ｈｂは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報（特図２入賞情報）に基づいて連続演出の実行の有無が規定されている。

【２３６５】

ここで、連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容について図２２３（ｂ）を参照して具体的に説明をする。図２２３（ｂ）は、連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２３（ｂ）に示した通り、連続演出選択テーブル２２２ｈｂには、特図２入賞情報のうち、実行エリアの入賞情報（今回の第２特別図柄抽選にて用いられる入賞情報）と、保留内（保留エリア）の入賞情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に基づいて実行の有無が規定されており、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４の場合、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に保留アイコン８７３が４個表示されている状態でのみ連続演出が選択され得るように規定されている。

【２３６６】

具体的には、実行エリアに含まれる入賞情報が大当たり、即ち、今回実行される第２特別図柄変動が大当たり変動である場合は、その大当たり種別が「大当たりＦ９、大当たりＧ９」である場合には、連続演出Ａの実行（実行Ａ）が規定されており、それ以外の大当たり種別「大当たりＤ９、大当たりＥ９」である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの範囲が「０～８９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「９０～９９」の範囲に連続演出Ｂの実行（実行Ｂ）が対応付けられて規定されている。なお、実行エリアに大当たり当選に関する入賞情報が含まれている場合は、今回の第２特別図柄変動の後に大当たり遊技が実行されるため、保留エリアに格納されている入賞情報を考慮することなく連続演出の実行の有無が規定されている。

【２３６７】

ここで、最終的に大当たり当選するパターンの連続演出では、連続演出の演出結果として、保留アイコンを全て消化してＶアイコン８７３ｙをゲットする第１結果と、保留アイコンを全て消化せずにＶアイコン８７３ｚをゲットする第２結果とのうち、何れの演出結果とするかの判別が実行される。より具体的には、今回の連続演出の実行対象となる大当たりが確変大当たり（大当たりＥ９～Ｇ９）であるかを判別し、確変大当たりでは無い（大当たりＤ９）であると判別した場合（実行Ｂの場合）は、全ての保留アイコンを消化する第１結果を設定し、確変大当たりであると判別した場合は、第１結果を設定するか第２結果を設定するかを決定するための抽選（結果選択抽選）を実行し、その結果選択抽選の結果に基づいて演出結果の種別を設定するように構成している。このように構成することで、保留アイコンが残った状態で大当たり遊技が実行されたにも関わらず、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されない事態が発生することを確実に抑制することができる。

【２３６８】

また、確変大当たりに当選している場合（実行Ａ）であっても、連続演出の演出結果として第１結果が設定され得るように構成しているため、例え、Ｖアイコン８７３ｙをゲットする連続演出が実行されたとしても遊技者に最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、保留アイコンを全て消化した状態で確変大当たりに対応する大当たり遊技が実行された場合は、その大当たり遊技中に所定の発生条件が成立したことを契機に大当たり遊技が終了するまでに保留アイコンを表示させる演出を実行するように構成すると良く、例えば、大当たり遊技中に遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる操作演出を実行し、その操作演出の演出結果が所定の演出結果である場合に発生条件が成立するように構成すると良い。

【２３６９】

このように構成することで、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握させるために意欲的に遊技を行わせることができる。

また、発生条件を成立させる手法はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段（第１アタッカ６５０、或いは、第２アタッカ１６５０）に所定数の球を入賞させた場合に成立する発生条件や、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段とは異なる入球手段に球を所定個数入球させた場合に成立する発生条件を設定しても良い。

【２３７０】

図２２３（ｂ）に戻り説明を続ける。特図２入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりＢ９」～「小当たりＤ９」である場合は、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に連続演出Ｂの実行（実行Ｂ）が対応付けられ、「７０～９９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられて規定されている。また、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「７０～９９」の範囲に連続演出Ｃの実行（実行Ｃ）が対応付けられて規定されている。また、特図２入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりＡ９」である場合は、保留エリアに格納されている入賞情報に関わらず、連続演出の非実行が規定されている。

【２３７１】

特図２入賞情報の実行エリアに外れ当選を示す入賞情報が含まれている場合は、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に対応付けて連続演出の実行が規定され、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合に対応付けて連続演出の非実行が規定されている。

【２３７２】

上述した通り、連続演出の実行の有無を選択する際において、今回実行される第２特別図柄の抽選結果、及び、保留記憶されている第２特別図柄の先読み結果（保留エリアに格納されている入賞情報）を参照しているため、大当たり期待度を高めた連続演出を実行することができる。よって、連続演出が実行された時点で大当たりに当選することを把握した上で、連続演出の演出結果が第１結果となるか第２結果となるかを注視させながら連続演出を見させることができるため、演出効果を高めることができる。

【２３７３】

また、本実施形態では保留アイコンが４個表示されている場合にのみ連続演出を実行するように構成している。そして、図２２３（ａ）に示した通り、実際の特図２保留球数が多いほど、４個の保留アイコンが表示され易くなるように構成している。よって、遊技者に対して４個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留球数が上限に到達している状態であっても保留アイコンが上限数（４個）表示されない場合があるため、特図２保留球数が上限に到達している状態においても遊技者に対して４個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働をより高めることができる。

【２３７４】

なお、本実施形態では４個の保留アイコンが表示されている場合にのみ連続演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンが２個以上表示されている場合に連続演出を実行し得るように構成しても良い。この場合、例えば、実際の特図２保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たりＥ９）に当選することを示す入賞情報がある場合にのみ、保留アイコンが少ない状態で連続演出を実行するように構成すると良い。これにより、連続演出が実行された時点における保留アイコンの表示数に応じて、連続演出の期待度、即ち、遊技者に有利となる大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、遊技者に対して、連続演出が実行されるタイミングに対しても興味を持たせることがで

きる。
【２３７５】
さらに、実際の特図２保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たりＥ９）に当選することを示す入賞情報がある場合に、連続演出を実行させるための準備演出として、保留アイコンの表示数が上限となるように強制増加表示を実行した後に、連続演出を実行するように構成しても良い。
【２３７６】
なお、図２２３（ｂ）を参照して連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容を説明した際に、連続演出の種別として、連続演出Ａ（実行Ａ）、連続演出Ｂ（実行Ｂ）、連続演出Ｃ（実行Ｃ）を設け、実行Ａでは、主として連続演出の途中でＶアイコン８７３ｚを獲得する連続演出（図２１８（ｂ）参照）を、実行Ｂでは、主として連続演出の最後にＶアイコンを獲得する演出（図２１８（ａ）のＶアイコン８７３ｙを獲得する演出）を、実行Ｃでは、連続演出中に人参を模した保留アイコン８７３ａ～８７３ｄを消化し切れず（食べきれず）、Ｖアイコンを獲得出来ない演出が実行されることを説明したが、主として上述した内容の演出が実行されればよく、例えば、低確率で実行Ａにて実行Ｂの演出が実行されるように、即ち、演出結果が実際の遊技結果よりも不利となる演出であれば、別の連続演出を実行可能に構成しても良い。
【２３７７】
次に、図２２２（ｂ）を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２２２（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２２２（ｂ）に示した通り、本第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３（図１７４参照）に対して、未表示情報格納エリア２２３ｈａ、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ、連続演出中フラグ２２３ｈｄを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２３７８】
未表示情報格納エリア２２３ｈｂは、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいて算出された第２アタッカ１６５０の開放回数を一時的に記憶するためのデータ領域であって、後述する入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）において、抽出した第２アタッカ１６５０の開放回数が格納される（図２２４のＳ４４８６）。そして、格納された情報に基づいてアイコン表示数を決定する際に参照され、その後、参照された情報が破棄される。また、潜確状態が設定される前に既に獲得済の入賞情報については、大当たり遊技の終了タイミングにて入賞情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている全ての入賞情報に対して第２アタッカ１６５０の開放回数が抽出され、その結果が格納される。
【２３７９】
このように未表示情報格納エリア２２３ｈｂを設けることにより、特別図柄の入賞情報を受信したタイミングと、演出態様を決定するタイミングとを、容易に異ならせることができる。
【２３８０】
未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂは、現在表示可能な保留アイコン数のうち、まだ表示されていない保留アイコンの数を示すためのカウンタであって、新たな保留アイコンを表示した場合にカウンタの値が減算される。なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能

に構成している。
【２３８１】
表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃは、現在表示されている保留アイコン数を計測するためのカウンタであって、新たな保留アイコンが表示される場合に加算され、保留アイコンが減少する場合に減算されるカウンタである。新たな保留アイコンを表示する際には、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値と、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値とを参照して、表示させる保留アイコンの総数を決定し、その決定した総数と表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値との差分に基づいて表示数が決定される。
【２３８２】
連続演出中フラグ２２３ｈｄは、連続演出が実行されていることを示すためのフラグであって、連続演出が実行されている間にオンに設定される。連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されている間は、アイコン演出にて保留アイコン数が増減する演出が実行されないように構成している。
【２３８３】
＜第９実施形態の音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２２４から図２２７を参照して、本第９実施形態の制御内容のうち、音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について説明をする。本第９実施形態における音声ランプ制御装置の制御内容は、上述した第７実施形態に対して入賞コマンド処理（図１８３のＳ４２１１参照）に代えて入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）を、大当たり終了処理に代えて大当たり終了処理９（図２２５のＳ４９５４参照）を、準備状態設定処理（図１８５のＳ４６４１参照）に代えて準備状態設定処理９（図２２６のＳ４６９１参照）を、ＲＵＳＨ中設定処理（図１９２のＳ８４１０参照）に代えてＲＵＳＨ中設定処理９（図２２７のＳ８４５０参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。
【２３８４】
まず、図２２４を参照して、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）の内容を説明する。図２２４は、入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出に関わる情報の更新、及び、アイコン演出で表示される保留アイコン８７３（図２１７参照）の表示数を決定する処理が実行される。
【２３８５】
入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４４８１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４８２）、オンに設定されている場合は（Ｓ４４８２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに含まれる当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出する（Ｓ４４８４）。即ち、今回受信した入賞コマンドが当たり当選する入賞コマンドであるかを判別する。
【２３８６】
Ｓ４４８４の処理で当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４８４：Ｙｅｓ）、当たり情報が示す当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に基づいて第２アタッカ１６５０の開放回数を抽出し（Ｓ４４８５）、抽出した回数に対応する値を未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納する（Ｓ４４８６）。そして、特図２保留球数と未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報に基づいてアイコン表示数選択テーブル２２２ｈａを参照してアイコン表示数を選択する（Ｓ４４８７）。その後、選択したアイコン表示数と表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃとの差分を未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値に加算し（Ｓ４４８８）、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、本処理を終了する。
【２３８７】
上述した通り、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しない。これにより、保留アイコンの表示数が可変するタイミングと

、当たり入賞コマンドを受信したタイミングとを異ならせることができるため、保留アイコンの表示数がいつどのように可変するのかを遊技者に分かり難くさせることができる。なお、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行しても良いし、所定の抽選を実行し当選した場合に保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行するように構成しても良い。

【２３８８】

また、Ｓ４４８４の処理において、当たり情報が無いと判別した場合は（Ｓ４４８４：Ｎｏ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４８９）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４８９：Ｎｏ）、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ４４９０）。０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４４９０：Ｙｅｓ）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（Ｓ４４９１）、疑似演出の実行タイミングを設定し（Ｓ４４９２）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ）の値を更新し（Ｓ４４９３）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４９４）、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【２３８９】

Ｓ４４８９の処理において連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４４８９：Ｙｅｓ）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０の場合（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【２３９０】

次に、図２２５を参照して、大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）の内容について説明をする。図２２５は、大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）は、大当たり終了後にＲＵＳＨ遊技が実行され得る場合、即ち、潜確状態が設定される場合、確変状態が設定される場合に、既に獲得している入賞情報に基づいてアイコン演出に関する情報を設定するための処理が実行される点で上述した大当たり終了処理と大きく処理内容が相違している。

【２３９１】

大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５０５１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５０５１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別する（Ｓ５０５２）。確変大当たりであると判別した場合（Ｓ５０５２：Ｙｅｓ）、即ち、ＲＵＳＨ遊技中以外のタイミングで実行された大当たりにて確変状態が設定された場合は、入賞情報記憶エリア２２３ｂに格納されている全ての入賞情報を読み出し（Ｓ５０５３）、入賞情報に含まれている当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出し（Ｓ５０５４）、抽出した当たり情報に基づいて第２アタッカ１６５０の開放回数を算出する（Ｓ５０５５）。そして、算出した第２アタッカの合計回数（合計開放回数）を未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納する（Ｓ５０５６）。

【２３９２】

次に、今回の大当たりが潜確大当たりであるかを判別し（Ｓ５０５７）、潜確大当たりである場合は（Ｓ５０５７：Ｙｅｓ）、対応する潜確モード（準備モード、ＲＵＳＨモード）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０５８）、アイコン表示数を４に設定し（Ｓ５０５９）、表示済アイコン数カウンタの値を４に設定し（Ｓ５０６０）、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に対応する情報を削除し（Ｓ５０６１）、大当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５０６２）、本処理を終了する。

【２３９３】

一方、Ｓ５０５７の処理において潜確大当たりでは無い（確変大当たりである）と判別した場合は（Ｓ５０５７：Ｎｏ）、確変モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０６３）、Ｓ５０６２の処理へ移行する。

【２３９４】

Ｓ５０５１の処理においてＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されていると判別した場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技中に当選した大当たりである場合は（Ｓ５０５１：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが通常大当たりであるかを判別し（Ｓ５０６４）、通常大当たりである場合は（Ｓ５０６４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ遊技が終了するため、ＲＵＳＨ遊技中に関わる各種フラグ、カウンタをリセット（初期状態に設定）し（Ｓ５０６５）、今回の大当たりに対応するＲＵＳＨ用表示コマンドを設定し（Ｓ５０６６）、Ｓ５０６２の処理へ移行する。この場合、Ｓ５０６６の処理では、ＲＵＳＨ遊技終了を示す表示コマンドが設定される。また、Ｓ５０６５の処理において通常大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５０６４：Ｎｏ）、Ｓ５０６５の処理をスキップしてＳ５０６６の処理を実行する。この場合、ＲＵＳＨ遊技が継続することを示す表示コマンドが設定される。

【２３９５】

次に、図２２６を参照して、準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）の内容について説明をする。図２２６は、準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）では、上述した第７実施形態の準備状態設定処理（図２２６のＳ４６４１参照）に対して、確変状態から潜確状態へと移行するタイミングで保留アイコンを表示するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【２３９６】

準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）が実行されると、まず、準備状態設定処理（図２２６のＳ４６４１参照）と同一のＳ８００１～Ｓ８００４の処理を実行し、その後、対応する潜確モード（ＲＵＳＨモード）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８０５１）、アイコン表示数を４に設定し（Ｓ８０５２）、表示済アイコン数カウンタの値を４に設定し（Ｓ８０５３）、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に対応する情報を削除し（Ｓ８０５４）、本処理を終了する。

【２３９７】

即ち、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合における大当たり終了時に実行される処理と同一の処理が実行される。これにより、何れの契機で潜確状態が設定された場合もアイコン演出の初期表示（特図２保留球数に関わらず、保留アイコンが４個表示される状態）を統一させることができる。よって、潜確状態への移行契機に応じてアイコン演出の演出態様を可変させるための制御処理を統一することができるため制御処理の負荷を軽減することができる。

【２３９８】

次に、図２２７を参照して、ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）の内容について説明をする。図２２７は、ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）の内容を示したフローチャートである。このＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行される第２特別図柄変動に応じて実行させるアイコン演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２３９９】

ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）が実行されると、まず、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４であるかを判別し（Ｓ８６５１）、４である場合は（Ｓ８６５１：Ｙｅｓ）、連続演出選択テーブル２２２ｈｂを参照して連続演出を選択し（Ｓ８６５２）、連続演出を実行するかを判別する（Ｓ４４５３）。連続演出を実行すると判別した場合は（Ｓ４４５３：Ｙｅｓ）、選択した連続演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５４）、本処理を終了する。なお、Ｓ４４５４の処理では、選択した連続演出にて用いる（消費する）保留アイコン数に対応させて、表示済アイコン数カウンタ２

２３ｈｃの値、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値も更新される。Ｓ４４５３の処理において連続演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ８６５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４００】

一方、Ｓ８６５１の処理において、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４では無いと判別した場合は（Ｓ８６５１：Ｎｏ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８６５５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８６５５：Ｎｏ）、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８６５６）。０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８６５６：Ｙｅｓ）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（Ｓ８６５７）、疑似演出の実行タイミングを設定し（Ｓ８６５８）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ）の値を更新し（Ｓ８６５９）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８６６０）、本処理を終了する。

【２４０１】

Ｓ８６５５の処理において連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ８６５５：Ｙｅｓ）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０の場合、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、本処理を終了する。

【２４０２】

＜第９実施形態の変形例について＞

次に、上述した第９実施形態の変形例について説明をする。上述した第９実施形態にて実行されるアイコン演出では、先読み結果に基づいて連続演出を実行可能にするものであった。そして、その連続演出の演出態様を、連続演出を設定する際に決定していた。具体的には、連続演出の演出結果として、保留アイコンを残存させるように実行する演出態様や、保留アイコンを全て消化するように実行する演出態様といった、演出態様の種別を予め決定しておき、その種別に応じた演出が実行されるように構成していた。このように構成することで、連続演出の演出結果と、実際の遊技結果とが相違すること無く、且つ、連続演出中の処理負荷を軽減させることができるものであるが、連続演出の演出パターンに多様性を持たせることが出来ないという問題があった。

【２４０３】

これに対して本変形例では、連続演出の対象となる大当たり遊技が開始時に、当選した大当たり種別と、残存する保留アイコン数とに基づいて、連続演出の演出態様を可変させるように構成している。このように構成することで、連続演出の演出態様を、例えば、大当たり遊技が開始されるまでの前半期間と、大当たり遊技が開始されてからの後半期間とに分けて演出態様を設定することができるため、連続演出の演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４０４】

また、本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４０５】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

【２４０６】
＜第９実施形態の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
ここで、図２２８を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本変形例では、上述した第９実施形態に対して、大当たり遊技の開始タイミングで実行される大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。図２２８は大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。
【２４０７】
大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）が実行されると、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４９０２）、その後、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｙｅｓ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４９５２）。即ち、今回の大当たりが連続演出の対象となる大当たりであるかを判別する。
【２４０８】
Ｓ４９５２の処理において、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５２：Ｙｅｓ）、連続演出中フラグ２２３ｈｄをオフに設定し（Ｓ４９５３）、今回の大当たりが潜確大当たり（大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり）であるかを判別し（Ｓ４９５４）、潜確大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９５４：Ｙｅｓ）、大当たり中の第２アタッカ１６５０の開放数に対応させて未表示情報格納エリア２２３ｈｂの情報、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を更新、即ち、今回実行される大当たり遊技にて実行される第２アタッカ１６５０の開放に対応させて保留アイコンの表示数を消化させるために、各値を更新する（Ｓ４９５５）。
【２４０９】
その後、更新した内容に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５６）、更新後に表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が０であるかを判別し（Ｓ４９５７）、０であると判別した場合、即ち、潜確大当たりでＲＵＳＨが継続するにも関わらず、第２アタッカ１６５０の開放に合わせて連続演出を進展させた場合に、保留アイコンの表示数が０になる場合は（Ｓ４９５７）、連続演出の実行後に保留アイコンを１個表示させるための追加演出（態様）を設定し（Ｓ４９５８）、本処理を終了する。ここで設定される追加演出態様としては、大当たり遊技中において、空から人参が降ってくる演出等がある。また、詳細な説明は省略するが、ＲＵＳＨ中に実行される大当たり遊技中であって、保留アイコンが表示されていない場合、即ち、今回の大当たり遊技によって、ＲＵＳＨ遊技が終了する可能性がある場合には、上述した追加演出が実行されるか否かの疑似追加演出が実行されるように構成している。この疑似追加演出は追加演出と同様に空から何かが降ってくることを煽る第１演出と、空から人参以外のものが降ってくる第２演出とから形成されている。これにより、遊技者に対して最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。
【２４１０】
一方、Ｓ４９５４の処理において今回の大当たりが潜確大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４９５４：Ｎｏ）、即ち、今回の大当たりでＲＵＳＨ遊技が終了する場合は、表示されている保留アイコンを全て消費する演出態様を決定し（Ｓ４９５９）、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値をクリアし（Ｓ４９６０）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｎｏ）、上述した大当たり関連処理（図６８のＳ４８０２参照）と同一のＳ４９１３～Ｓ４９１６の処理を実行し、本処理を終了する。
【２４１１】
なお、本変形例で用いた技術思想、即ち、大当たり遊技が開始されるタイミングで保留アイコンの表示数を可変させる演出を実行する技術思想を、連続演出の中で実行する以外

の用途で用いても良い。

【２４１２】

本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４１３】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

【２４１４】

以上、説明をした通り、上述した第９実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２４１５】

さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２４１６】

加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２４１７】

また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて１回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

【２４１８】

このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づい

て、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が１つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。

【２４１９】

なお、上述した第９実施形態では、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）にて、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定しておき、様々なタイミングで表示されている保留アイコンの数を増減させる演出を実行するように構成しているが、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定する処理（表示可能アイコン数決定処理）を、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）が実行される毎に実行するのでは無く、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）が実行された場合に所定条件が成立している場合のみ実行するように構成しても良い。具体的には、前回の表示可能アイコン数決定処理が実行されてから所定期間（例えば、３０秒の経過時間を示す期間、或いは、入賞情報コマンド（入賞コマンド）の追加受信数が３個となるまでの期間）が経過した場合に表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。これにより、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。このように、表示可能なアイコン数の決定タイミングを異ならせることで、表示可能なアイコン数の範囲内で表示されている保留アイコン数を増減させる演出の演出態様を、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して乖離させ易くすることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２４２０】

さらに、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）以外に、例えば、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を行った場合に、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に操作手段を所定内容で操作させるための操作演出を実行すると良い。これにより、実行される操作演出に対して正しく操作手段を操作した遊技者に対して、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいたアイコン演出を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４２１】

また、それ以外に、遊技盤１３に設けられた一般入賞口６３やスルーゲート６７に球が入球したことを検知し、その検知結果に基づいて（入球した場合の所定確率で）、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで特別図柄抽選とは関係の無い遊技によって、表示可能な保留アイコン数が決定されるため、遊技者に対して、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。

【２４２２】

なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能に構成し、何れの演出の演出態様も音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理にて設定するように構成しているが、これに限

ること無く、音声ランプ制御装置１１３にて疑似演出の実行の有無を判別し、疑似演出を実行すると判別した場合に、疑似演出にて増減させる保留アイコン数の範囲と疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力し、表示制御装置１１４にて疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを受信した場合に、受信した表示用コマンドに含まれる情報に基づいた演出態様を決定するように構成しても良い。

【２４２３】

このように構成することで、特別図柄の入賞情報に基づいて設定されるアイコン演出（真のアイコン演出）のみ音声ランプ制御装置１１３にて演出態様を制御すれば良くなるため、音声ランプ制御装置１１３の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。また、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く見た目上の保留アイコン数のみを増減させる（可変させる）疑似演出を実行することで、アイコン演出において保留アイコン数の可変パターンを多様化することができる。加えて、疑似演出は最終的な保留アイコンの増加分と減少分とが一致するように実行されるため、真のアイコン演出の演出態様を設定する際に、疑似演出の演出状況を気にする必要が無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【２４２４】

＜第１０実施形態＞

次に、図２２９～図２６３を参照して、第１０実施形態について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第７実施形態に対して、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更した点と、主制御装置１１０にて実行される制御処理、及び音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の一部を変更した点で相違している。また、上述した相違点に伴い、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出内容の一部も相違している。なお、上述した第７実施形態と同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２４２５】

ここで、本第１０実施形態と、上述した第７実施形態との大きな相違点について簡単に説明をする。本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４２６】

ここで、例えば、複数の遊技状態のうち、遊技者に最も不利な遊技状態となる通常状態が設定されている場合において、遊技者に有利な抽選である第２特別図柄の抽選が全く実

行されないように構成すると、通常状態を遊技している遊技者の遊技意欲、即ち、より有利な遊技状態（時短状態、確変状態）が設定されることを目指すための遊技意欲が低下してしまい、遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。これに対して本第１０実施形態では、通常状態が設定されている期間において特定条件が成立した場合に、第２特別図柄の抽選権利を所定個数（最大５個）獲得可能となるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４２７】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

【２４２８】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【２４２９】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

【２４３０】

＜第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について＞

次に、図２２９を参照して、本第１０実施形態のパチンコ機１０に用いられる遊技盤１３の構成について説明をする。図２２９は、第１０実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２２９に示した通り、本第１０実施形態のパチンコ機１０は、上述した第７実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成（図１５７参照）に対して、可変表示ユニット８０の右側に形成される右側領域の構成

、及び、可変表示ユニット８０の下側に形成される下側領域の構成を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４３１】

まず、本第１０実施形態のパチンコ機１０は、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２２９に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に遊技盤１３が形成されており、可変表示ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａと、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作されるＶ入賞装置２６５０と、が配設されている。

【２４３２】

左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられたスルーゲート６７を通過し、スルーゲート６７を通過した球も、スルーゲート６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、２つの一般入球口６３へと入球する。なお、本実施形態では、左側領域を流下する球の約１／５０が２つの一般入球口６３の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口６３へと球が入球した場合には、１０個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【２４３３】

第１入球口６４は、上述した第１実施形態と同様に１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４球の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０が閉鎖している状態（図２２９にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０が開放している状態（図２２９にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１球の球が賞球として払い出されるように構成している。また、Ｖ入賞装置２６５０は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球が賞球として払い出されるように構成している。

【２４３４】

ここで、Ｖ入賞装置２６５０について説明をする。このＶ入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技と、流下し難い大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定ゲートへと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定ゲートへと球を流下させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。

【２４３５】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に

特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、大当たり遊技の５ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定ゲートへと流下させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４３６】

一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

【２４３７】

これに対して、本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

【２４３８】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２４３９】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２４４０】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより

、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２４４１】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２４４２】

このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８実施形態のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２４４３】

なお、本実施形態では、図２２９に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２４４４】

＜第１０実施形態における表示内容について＞

次に、本第１０実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図２３０を参照して説明する。図２３０（ａ）および（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。本第１０制御例における第３図柄表示装置８１の表示内容は、上述した第１制御例における第３図柄表示装置８１の表示内容に対して、第３図柄（特別図柄と同期して変動表示される装飾図柄）のスクロール方向を、縦方向から横方向（右から左方向）へと変更した点と、特別図柄の抽選結果を示すための有効ラインの数を１つ（図１１（ａ）参照）から５つ（図２３０（ａ）参照）に変更した点と、遊技に関わる情報の報知態様を異ならせた点で相違している。また、第１制御例と同一（同様）の要素であるが説明の便宜上異なる符号を付しているものもある。それ以外は、同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４４５】

第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図２３０（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。なお、本実施形態では、特定の数字を模した識別情報（例えば、「４」の数字を模した識別情報）の数が、他の数字を模した識別情報の数よりも多くなるように構成している。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【２４４６】

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

【２４４７】

主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【２４４８】

具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄の間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）も形成されている。図２３０（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）を表示している。

【２４４９】

そして、図２３０（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【２４５０】

図２３０（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｖ１～Ｖ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｖ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【２４５１】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示され

る図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【２４５２】

さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。

【２４５３】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図２３０（ｂ）を参照して説明をする。図２３０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【２４５４】

また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【２４５５】

このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図２３０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図２３０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【２４５６】

さらに、本実施形態では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図２３０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２）を、主表示領域Ｄｍの左上側、右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて異ならせても良い。

【２４５７】

このように構成することで、第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が

制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成すると良い。

【２４５８】

副表示領域Ｄｓに表示される表示内容については、第１制御例と略同一であるため詳細な説明は省略するが、副表示領域Ｄｓを左右方向に２つの小領域Ｄｓ１，Ｄｓ２に区画しているが、本第８制御例では、副表示領域Ｄｓの表示領域を小領域Ｄｓ１のみとし、その小領域Ｄｓ１内に、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂとを形成するように構成している。実行中領域Ｄｓ１ａの表示内容については、上述した第１制御例の小領域Ｄｓ１と同一であるため詳細な説明を省略する。

【２４５９】

次に、待機中領域Ｄｓ１ｂの表示内容について説明をする。本実施形態では、待機中領域Ｄｓ１ｂに８つの台座が表示され、通常時は特別図柄の保留球数を示すための保留図柄が表示されるように構成している。

【２４６０】

なお、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）と、第２特別図柄の保留球（特図２保留球）との合算値が８となった場合、即ち、一番右の台座に保留図柄が表示されると、即ち、特別図柄の保留球数が上限値（８）に到達した場合に、保留記憶されている８個の保留図柄を用いた専用演出（期間演出）が実行されるように構成しても良く、この期間演出が実行されている間は、待機中領域Ｄｓ１ｂには、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄では無く、期間演出が実行される期間（期間演出の対象となる保留図柄）のみを示す演出用保留図柄が表示されるように構成しても良い。

【２４６１】

このように構成することで、期間演出中に新たな保留球を獲得したとしても、待機中領域Ｄｓ１ｂに新たな保留図柄が表示されることが無いため、遊技者に期間演出がいつまで続くのかを分かり易く報知することができる。

【２４６２】

なお、本第１０実施形態では、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。

【２４６３】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各実施形態において説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

【２４６４】
＜第１０実施形態の演出内容について＞
次に、図２３１から図２３６を参照して、本第１０実施形態のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図２３１（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図２３１（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本実施形態では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図２３０（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５秒の速度）で変動表示されるように構成している。
【２４６５】
上述した通り、本実施形態では、１つの図柄列が主図柄を１０種類有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となるように構成している。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。
【２４６６】
さらに、本実施形態では、図２３１（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図２３１（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図２３０参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。
【２４６７】
加えて、本実施形態では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本実施形態のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。
【２４６８】
なお、本実施形態では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示され

るタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。

【２４６９】

ここで、本実施形態では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の１を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。

【２４７０】

具体的には、「数字の１を模した第３図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は「数字の１を模した第３図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、「数字の６を模した第３図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は「数字の１を模した第３図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。

【２４７１】

よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２４７２】

これに対して、本実施形態では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第１図柄の変動表示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。

【２４７３】

次に、図２３１（ｂ）～図２３４を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図２３１（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における

第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図２３１（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図２３１（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図２３１（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【２４７４】

なお、図２３１（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待する期間を長くすることができる。

【２４７５】

詳細は後述するが、本実施形態では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図２３１（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【２４７６】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。

【２４７７】

次に、図２３２（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図２３２（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図２２９を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２がスルーゲート６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。

【２４７８】
つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図２２９に示した通り、電動役物６４０は第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。
【２４７９】
図２３２（ａ）に示した通り、通常状態にて普図当たり遊技が実行されると、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。
【２４８０】
また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図２３２（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。
【２４８１】
本実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留のほうが先に獲得している特図１保留よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。
【２４８２】
次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図２３２（ｂ）から図２３４を参照して説明する。図２３２（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図２３２（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。
【２４８３】
また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる

擬似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図２３２（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。

【２４８４】

図２３２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図２３２（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることが出来る。なお、本実施形態では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本実施形態と同様の効果を奏することができる。

【２４８５】

また、図２３２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図２３２（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。

【２４８６】

これに対して本実施形態では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２４８７】

次に、図２３３（ａ）から図２３４を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図２３３（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図２３３（ｂ）は、特図２保留を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図２３４は、特図２保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【２４８８】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動

演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる擬似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図２３３（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。

【２４８９】

その後、特殊変動演出の後半期間にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留を確保している状態では、図２３３（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留を確保していない状態では、図２３４に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本実施形態では、特殊変動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【２４９０】

さらに、本実施形態では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図２３３（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留、及び特図１保留の何れも確保していない場合は、図２３３（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【２４９１】

加えて、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第３図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図２保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第３図柄が５回以上仮停止した場合には実行中の第２特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、第３図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて５回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には５回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が５回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

【２４９２】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特

殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。

【２４９３】

図２３４に示した通り、特図２保留を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２４９４】

次に、図２３５を参照して、確変状態が設定されている状態における演出内容について説明をする。図２３５（ａ）は、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図２３５（ｂ）は、確変状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。

【２４９５】

本実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。

【２４９６】

つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４９７】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留を獲得しておらず、且つ、特図１保留を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される場合がある。本実施形態では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。

【２４９８】

このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本実施形態では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態

となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図２３５（ａ）参照）。

【２４９９】

これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【２５００】

また、図２３５（ａ）に示した通り、本実施形態では、確変状態が設定されると、上述したチャンスゾーン中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。

【２５０１】

ここで、スーパーチャンスモード中において、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本実施形態では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図２３５（ａ）にしめしたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。

【２５０２】

このように構成することで、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。

【２５０３】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図２３５（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【２５０４】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【２５０５】

なお、本実施形態では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。

【２５０６】
　また、本実施形態では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。
【２５０７】
　加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第３図柄の種別を確変大当たりに対応した第３図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【２５０８】
　次に、図２３６を参照して、本実施形態における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図２３６（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。
【２５０９】
　本実施形態では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たりでは大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たりでは大当たりエンディング期間として１５秒が設定されるように規定している。これにより、エンディング期間中にて遊技者に対して確変状態が設定されることを分かり易く報知することができる。
【２５１０】
　また、本実施形態では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球を特定ゲートへと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。
【２５１１】
　この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異な

ってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。
【２５１２】
そこで、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。
【２５１３】
具体的には、図２３６に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示される演出態様（図２３６（ａ）参照）を実行し、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定されやすいことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｃ）参照）を実行するように構成している。
【２５１４】
一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｂ）参照）を実行し、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｄ）参照）を実行するように構成している。
【２５１５】
本実施形態では、上述した大当たりエンディング期間中の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【２５１６】
ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図２３６（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図２３６（ｃ）参照）へと切り替える処理とが実行される。
【２５１７】
より具体的には、図２３６（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えることができる。
【２５１８】
なお、本実施形態では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本実施形態では、全ての大当たり種別に対して同一

の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。

【２５１９】

また、本実施形態では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。

【２５２０】

次に、図２３７を参照して、本実施形態において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図２３７（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図２３７（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。

【２５２１】

詳細な説明は、図２４２を参照して後述するが、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。

【２５２２】

つまり、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。

【２５２３】

具体的には、図２３７（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。

【２５２４】

図２３７（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。

【２５２５】

次に、図２３８を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図２３８（ａ）は、通常大当たり、図２３８（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図２３８（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定ゲートを流下しなかった場合の流れを示したものである。

【２５２６】

図２３８に示した通り、本実施形態では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング表示態様が表示されるように構成している（図２３６参照）。

【２５２７】

本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にＶ入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ＥＤ期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

【２５２８】

＜第１０実施形態における電気的構成について＞

次に、図２３９から図２４５を参照して、本第１０実施形態における電気的構成について説明をする。本第１０実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の一部、ＲＡＭ２０３の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の一部、ＲＡＭ２２３の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２５２９】

まず、図２３９から図２４２を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。最初に、図２３９（ａ）を参照して本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３９（ａ）は、本第１０実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３９（ａ）に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１１６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａを、変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃに代えて変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに代えて普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃを、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄを設けた点、及び、小当たり乱数テーブル２０２ｄｅを削除した点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第１０実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する特別当たり乱数カウンタＣ１（更新範囲「０～９９９」）を、第２当たり乱数カウンタＣ２に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する普通当たり乱数カウンタＣ５（更新範囲「０～２９９」）を設けている点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。また、上述した通り、各種カウンタの名称を一部変更しているが、基本的な機能は同一であるため、その詳細な説明や、ＲＯＭ２０２に規定されている各種データテーブルにおいて参照される各種カウンタの説明は省略する。

【２５３０】

まず、図２４０（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａについて説明をする。図２４０（ａ）は、特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違している。

【２５３１】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値（特別図柄の抽選で大当たりと判定される値）として特別当たり乱数カウンタＣ１の値「０～４」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値とし

特別当たり乱数カウンタＣ１の値「０～１９」の範囲が規定されている。即ち、本第１０実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／２００の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／５０の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる特別当たり乱数カウンタＣ１の値の数を異ならせても良い。

【２５３２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～４」）が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２参照）にて実行される第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７参照）や、第２先読み処理（図１３６のＳ１７６４参照）において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別（予測）する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように特別図柄大当たり当たり乱数テーブル２０２ｊａの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の特別当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合において、当該取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の特別当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

【２５３３】

次に、図２４０（ｂ）を参照して、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに規定されている内容について説明をする。図２４０（ｂ）は、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃは、図２４０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５が「０～２」の範囲に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【２５３４】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

【２５３５】

次に、図２４１（ａ）を参照して、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄの内容について説明をする。図２４１（ａ）は、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄは、第１実施形態における大当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【２５３６】

図２４１（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当た

り用１０テーブル２０２ｊｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２とが規定されている。

【２５３７】

次に、図２４１（ｂ）を参照して、特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｂ）は、特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１は、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２５３８】

図２４１（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ」～「大当たりＢ」の２個の大当たり種別が規定されている。

【２５３９】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、特別当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４０】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５４１】

また、図２４１（ｂ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。

【２５４２】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５４３】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））への球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。

【２５４４】

次に、図２４１（ｃ）を参照して、特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｃ）は、特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２５４５】

図２４１（ｃ）に示した通り、本第１０実施形態における特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。

【２５４６】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４７】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【２５４８】

また、図２４１（ｃ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＤ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４９】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【２５５０】

また、図２４１（ｃ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大

当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５５１】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【２５５２】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。

【２５５３】

以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。

【２５５４】

よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本実施形態では、図２４１に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各実施形態にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

【２５５５】

次に、図２４２を参照して、本第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂの内容について説明をする。図２４２（ａ）は、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４２（ａ）に示した通り、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂには、通常状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される通常用１０テーブル２０２ｊｂ１と、確変状態或いは時短状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変・時短用１０テーブル２０２ｊｂ２とが規定されている。

【２５５６】

まず、図２４２（ｂ）を参照して、通常用１０テーブル２０２ｊｂ１について説明する。図２４２（ｂ）は、この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１の規定内容を示した図である。この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算

時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「３」である場合には加算時間が「５秒」、「４」である場合には加算時間が「５．５秒」、「５」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

【２５５７】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。

【２５５８】

また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。

【２５５９】

ここで、本実施形態では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

【２５６０】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で容易に異なる変動演出を設定することができる。

【２５６１】

なお、本実施形態では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。

【２５６２】

次いで、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。

【２５６３】

また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。

【２５６４】

また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～５２秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第３図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第３図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置１１３側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第３図柄種別の設定内容から１つずらした第３図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第３図柄の近辺で第３図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

【２５６５】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。

【２５６６】

ここで、本実施形態では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図２３２（ｂ）から図２３４を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設

定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図２３２（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図２３３（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。

【２５６７】

一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図２３３（ｂ）や図２３４に示したように、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出が設定される。なお、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出の詳細な演出態様については、図２４４を参照して後述する。

【２５６８】

次に、図２３９（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明をする。図２３９（ｂ）は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２３９（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｊａ、大当たり開始フラグ２０３ｊｂ、大当たり中フラグ２０３ｊｃｃ、確変設定フラグ２０３ｊｄ、確変通過カウンタ２０３ｊｅ、入賞個数カウンタ２０３ｊｆ、残球タイマフラグ２０３ｊｇ、残球タイマ２０３ｊｈ、確変有効フラグ２０３ｊｉ、確変有効タイマ２０３ｊｊ、排出個数カウンタ２０３ｊｋ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【２５６９】

なお、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３が有する各種構成のうち、上述した各実施形態と同一名称の構成について、説明の便宜上、異なる符号を付しているものもあるが、名称が同一の構成であって、詳細な説明が省略されているものは、符号が異なっていたとしても同一内容のものである。

【２５７０】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。

【２５７１】

より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２５７２】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【２５７３】

なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き

状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【２５７４】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様に、４つの保留エリアを有している。この第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様であるため、その詳細な説明については省略する。

【２５７５】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタＣ５が格納される。より具体的には、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ５の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２５７６】

その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ５の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ５の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【２５７７】

なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【２５７８】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。

【２５７９】

この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【２５８０】

音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１によって管理され

る変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【２５８１】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。

【２５８２】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値も、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【２５８３】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、上述した第１実施形態にて用いられる普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同一の内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２５８４】

確変カウンタ２０３ｊａは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｊａには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図２５３のＳ２６０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。また、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きい状態、即ち、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄変動が停止表示される毎に値が１減算される（図２４８のＳ６２２参照）。

【２５８５】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｊａの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｊａの値が減算され、確変カウンタ２０３ｊａの値が０となった場合に、確変状態が終了し、時短状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまでは特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｊａの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【２５８６】

また、本実施形態では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６

４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｊａの値を減算するように構成してもよい。

【２５８７】

加えて、本実施形態では、確変カウンタ２０３ｊａの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｊａの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｊａの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｊａの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２５８８】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５８９】

大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図２５１のＳ２４０３参照）。

【２５９０】

大当たり中フラグ２０３ｊｃは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｊｃは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図２５１のＳ２４０３参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図２５３のＳ２６０５参照）。そして、特別図柄変動処理１０（図２４７参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｊｃが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２４７のＳ６０１参照）。

【２５９１】

確変設定フラグ２０３ｊｄは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定ゲートへと球が入球（流下）したこと（特定ゲートに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンに設定される（図２５４のＳ２７１５）。一方、この確変設定フラグ２０３ｊｄは、大当たりの終了時にオフに設定される（図２５３のＳ２６０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｊｄは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【２５９２】

なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｊｄがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｊｄを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｍが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｊｄのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【２５９３】

確変通過カウンタ２０３ｊｅは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの５ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定ゲートを流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｊｅと後述する排出個数カウンタ２０３ｊｋとの合計によりＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｊｅは、確変スイッチを球が通過した（特定ゲートを流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｊｅは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２５９４】

入賞個数カウンタ２０３ｊｆは、大当たり遊技における１つのラウンドでＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口２６５０ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｊｋと確変通過カウンタ２０３ｊｅとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２５９５】

残球タイマフラグ２０３ｊｇは、１のラウンドが終了し、特定入賞口２６５０ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｒが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｒは、特定入賞口２６５０ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、Ｖ入賞装置２６５０内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【２５９６】

残球タイマ２０３ｊｈは、予め設定されている１のラウンドが終了してＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａが閉鎖した場合に、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｊｈの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｊｈの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、Ｖ入賞装置２６５０への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、Ｖ入賞装置２６５０内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。

【２５９７】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｊｄをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【２５９８】

確変有効フラグ２０３ｊｉは、振分部材が球を特定ゲートへとに振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が確変スイッチを通過した（Ｖ領域に入球した）場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｊｉがオンに設定されている場合には、確変スイッチを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【２５９９】

確変有効タイマ２０３ｊｊは、上述した確変有効フラグ２０３ｊｉがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｊｊによりＶ役物が非Ｖ側の配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、Ｖ役物に到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｊｊの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【２６００】

これにより、不正に遊技球をＶ領域に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【２６０１】

排出個数カウンタ２０３ｊｋは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｊｋは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。

【２６０２】

次に、図２４３から図２４５を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。まず、図２４３（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２４３（ａ）は、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を示した模式図である。本第１０実施形態では、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａ、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂを追加した点と、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容、及び、動作シナリオテーブル２２２ｂの内容を、本実施形態に対応させて変更させた点で相違している。なお、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容、及び、動作シナリオテーブル２２２ｂの内容の変更点については、その詳細な内容の説明を省略するが、主制御装置１１０の変更点に伴う各種値が変更されているものである。

【２６０３】

まず、図２４４を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａの内容について説明をする。図２４４は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【２６０４】

本実施形態では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図２３３（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図２３３（ｂ）～２３４参照）が加算時間（３０秒）の間に実行されるように構成している。

【２６０５】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲

に、変動パターンとして「特殊疑似４演出」が規定されている。
【２６０６】
　また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。
【２６０７】
　抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。
【２６０８】
　以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。
【２６０９】
　さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。
【２６１０】
　また、本実施形態では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。
【２６１１】
　次に、図２４５を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂの内容について説明をする。図２４５は、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｊｂは、確変状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。
【２６１２】
　図２４５に示した通り、特別図柄の種別と、抽選結果と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、大当たり通常である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。
【２６１３】
　また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２

３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【２６１４】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図２３５（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。

【２６１５】

さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図２３５（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン２２を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。

【２６１６】

次に、図２４６を参照して、本第１０実施形態における遊技の流れを簡単に説明をする。図２４６は、本第１０実施形態における遊技の流れを示した遷移図である。図２４６に示した通り、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態、確変状態、時短状態の３つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、通常状態では、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成し、確変状態、時短状態では、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成している。

【２６１７】

通常状態において実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率１／２００）した場合は、１／２の確率で通常大当たり遊技と確変大当たり遊技が実行され、大当たり遊技中に特定ゲートへと球が流下した場合に、確変状態へと移行し、特定ゲートへと球が流下しなかった場合に、時短状態へと移行する。

【２６１８】

確変状態は、特別図柄抽選が５０回実行される、或いは大当たり当選するまで継続するように構成しており、確変状態中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５０回実行されると、時短状態へと移行する。この時短状態は、大当たり遊技が終了してから１００回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成しており、例えば、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合は、時短回数が１００回となり、確変状態から時短状態へと移行した場合が、時短回数が５０回となる。

【２６１９】

＜第１０実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２４７から図２５５を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１０実施形態では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している点。大当たり遊技が実行されている間に、Ｖ入賞装置２６５０内に配設された特定ゲートへと球を流下させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している点。遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している点で上述した各実施形態と相違している。

【２６２０】

そして、上述した相違点を有するパチンコ機１０を構成するために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として、後述する特別図柄変動処理１０（図２４７のＳ１５４参照）、普通図柄変動処理１０（図２４９のＳ１６６参照）、スルーゲート通過処理（図２５０のＳ１５７参照）、大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）を実行するように構成している。それ以外の制御内容については、上述した各実施形態のパチンコ機１０において実行される制御処理内容の何れかと同一であるため、詳細な説明を省略する。

【２６２１】

まず、図２４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）について説明する。図２４７は、この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）は、タイマ割込処理の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【２６２２】

この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ６０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２６２３】

Ｓ６０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ６０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ６０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ６０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄に対応させた第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納する。

【２６２４】

Ｓ６０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０７）。Ｓ６０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ６０８の処理へ移行する。

【２６２５】

一方、Ｓ６０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ６０９）。

【２６２６】
　Ｓ６０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ６０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ６１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ６１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄に対応させた第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１に格納する。

【２６２７】
　Ｓ６１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータを、Ｓ６０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ６１２）、処理をＳ６０８の処理へと移行する。Ｓ６０７、またはＳ６１２の処理後に実行されるＳ６０８の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ６０８）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理では、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）にて実行される特別図柄大当たり判定処理（図４１のＳ３０６参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を判別するための処理と、特別図柄変動パターン選択処理（図４１のＳ３０７参照）と同様に特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理が実行される。

【２６２８】
　Ｓ６０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新する（Ｓ６１４）。Ｓ６１４の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ６１４の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ６１３の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ６１４の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ６１５）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。

【２６２９】
　尚、本制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【２６３０】
　Ｓ６１５の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽

選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ６１６）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊｂをオンに設定し（Ｓ６１７）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｊａの値をクリア（０に設定）し（Ｓ６１８）、Ｓ６１９の処理へと移行する。Ｓ６１７の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）が実行された場合に、Ｓ２４０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ２４０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。

【２６３１】

Ｓ６１６の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ６１６：Ｎｏ）、Ｓ６１７，Ｓ６１８の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ６２０）、その後、Ｓ６１９へと移行する。

【２６３２】

ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。

【２６３３】

次に、図２４８を参照して、特別図柄変動処理１０（図２４７のＳ１５４参照）にて実行される更新処理（図２４７のＳ６２０）の内容について説明をする。図２４８は、更新処理（Ｓ６２０）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ６２０）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

【２６３４】

更新処理（Ｓ６２０）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ６２１）、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｊａの値を１減算（更新）し（Ｓ６２２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｊａの値が０であるかを判別し（Ｓ６２３）、０であると判別した場合は（Ｓ６２３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ６２４）、Ｓ６２５の処理へ移行する。また、Ｓ６２１の処理において確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ６２１；Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｊａの値を更新するための上述したＳ６２２～Ｓ６２４の処理をスキップしてＳ６２５の処理へ移行する。

【２６３５】

また、Ｓ６２３の処理において、確変カウンタ２０３ｊａの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合もＳ６２４の処理をスキップしてＳ６２５の処理へ移行する。

【２６３６】

Ｓ６２５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ６２５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６２６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６２７）。Ｓ６２７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した馬合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ６２８）、確変カウンタ２０３ｊａの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６２９）、本処理を終了する。また、Ｓ６２５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場

合（Ｓ６２５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６２７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６２７：Ｎｏ）は、そのままＳ６２９の処理へ移行する。

【２６３７】

次に、図２４９を参照して、普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）の内容について説明をする。この普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）は、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行されるものであり、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に対して、普通図柄の変動時間を選択する処理、普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理の内容を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６３８】

普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）が実行されると、まず、上述した普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０１～Ｓ１１１３の処理を実行する。その後、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１６１）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１６１：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ１１６２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１６１の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１６１：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ１１６３）、本処理を終了する。

【２６３９】

また、上述した普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１５～Ｓ１１１８の処理を実行し、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０の開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１６５）、Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１１１８の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０の開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１６４）、Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６４０】

以上、説明をした通り、本実施形態では、普通図柄の低確率状態のほうが、普通図柄の高確率状態よりも、普通図柄の当たり確率が低確率であり（図２４０（ｂ）参照）、且つ、普通図柄の変動時間が長く設定されているが、当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において電動役物６４０が開放される期間が長くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）において、低確率で普図当たり当選した場合に、球を第２入球口６４０へと入球させることができない事態が発生することを抑制することができる。また、１回の普図当たり遊技中に特図２保留を上限数（４個）獲得させ易くすることができるため、チャンスゾーン（図２３３（ｂ）参照）にて第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６４１】

次に、図２５０を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）の内容について説明をする。図２５０は、スルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）は、上述した第１実施形態のスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）に対して、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理１０（図２４９のＳ１６６参照）にて当否判定（Ｓ１１１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理を追加した点で相違し、それ以外

は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２６４２】
スルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）が実行されると、まず、上述した第１実施形態のスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）と同一のＳ１２０１～Ｓ１２０５の処理を実行し、その後、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ１２１１）、普通当たり判定結果（Ｓ１２１１の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１２１２）、本処理を終了する。
【２６４３】
Ｓ１２１２の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各実施形態にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。
【２６４４】
具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図２３１（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図２３２（ｂ）に示した垂直方向に第３図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。
【２６４５】
また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本実施形態では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。
【２６４６】
次に、図２５１を参照して、大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）の内容について説明をする。図２５１は、大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）２６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。
【２６４７】
大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２４０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊｂをオフ、大当たり中フラグ２０３ｊｃをオンにそれぞれ設定し（Ｓ２４０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオフであると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｎｏ）

、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであるか）否かを判別する（Ｓ２４０４）。Ｓ２４０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｊｃがオフである）と判別した場合は（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２４０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たりフラグ２０３ｊｃがオンである）と判別した場合は（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ２４０５）。

【２６４８】

Ｓ２４０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口２６５０ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ２４０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図２５２を参照して後述する。

【２６４９】

一方、Ｓ２４０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２４０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２４０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ２４０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２４０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出（図２３６参照）が開始される。

【２６５０】

一方、Ｓ２４０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２４０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２４０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ２４０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２４０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ２４１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図２５３を参照して後述する。一方、Ｓ２４０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２４０９：Ｎｏ）、特定入賞口２６５０ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ２４１１）、特定入賞口２６５０ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ２４１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図２５４および図２５５を参照して後述する。

【２６５１】

次に、図２５２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）の詳細について説明する。図２５２は、この大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口２６５０ａの開閉動作を設定するための処理である。

【２６５２】

この大当たり動作設定処理（図２５２参照）が開始されると、まず、５ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２５０１）。Ｓ２５０１の処理において、５ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、Ｖ役物（流路ソレノイド（確変ソレノイド））６５ｋの動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２５０２）、大当たり種別に対応する特定入賞口２６５０ａの開放パターンを設定する（Ｓ２５０３）。

【２６５３】
ここで、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（５ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、５ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定ゲートへと流下させ易くなるようにＶ役物を動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定ゲートへと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。
【２６５４】
なお、本実施形態では、確変大当たり遊技における５ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定ゲートへと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定ゲートへと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定ゲートを流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定ゲートを流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。
【２６５５】
なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間にもとづいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定ゲートへと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。
【２６５６】
また、本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物の動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンでＶ役物を動作させるように構成し、特定入賞口２６５０ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、Ｖ役物の動作パターンを共通化することができるため、Ｖ役物が故障し難くすることができる。
【２６５７】
一方、Ｓ２５０１の処理において、今回のラウンドが５ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、Ｓ２５０２，Ｓ２５０３の処理をスキップして、通常の特定入賞口２６５０ａの開放を設定し（Ｓ２５０４）、処理をＳ２５０５へと移行する。Ｓ２５０５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２５０５）、本処理を終了する。
【２６５８】
ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。
【２６５９】

この大当たり動作設定処理（図２５２参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口２６５０ａを開放することができると共に、５ラウンド目に特別排出流路２６６５ｅ２を通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、５ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定ゲート（確変スイッチ２６６５ｅ３）を通過するので、大当たりの終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。

【２６６０】

次に、図２５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ２４１０）の詳細について説明する。図２５３は、この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）は、大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【２６６１】

この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンであるかを判別する（Ｓ２６０１）。Ｓ２６０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンであると判別した場合は（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、大当たり中に特定ヘート（確変スイッチ２６５０ｅ３）を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｊａの値の値に５０を設定し（Ｓ２６０２）、Ｓ２６０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２６０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｊｄがオフであれば（Ｓ２６０１：Ｎｏ）、Ｓ２６０２の処理をスキップして、Ｓ２６０３の処理へ移行する。

【２６６２】

Ｓ２６０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２６０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｊａの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ２６０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｊｃおよび確変設定フラグ２０３ｊｄを共にオフに設定して（Ｓ２６０５）、本処理を終了する。

【２６６３】

この大当たり終了処理（図２５３参照）を実行することにより、大当たり遊技中に特定ゲート（確変スイッチ２６６５ｅ３）を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【２６６４】

次に、図２５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ２４１１）の詳細について説明する。図２５４は、この入賞処理（Ｓ２４１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ２４１１）は、大当たり制御処理１０（図２５１参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口２６５０ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。

【２６６５】

この入賞処理（Ｓ２４１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２７０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口２６５０ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２７０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６６６】

一方、Ｓ２７０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出したかを判別し（

Ｓ２７０２）、特定入賞口２６５０ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２７０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値に１を加算して更新し（Ｓ２７０３）、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２７０４）、Ｓ２７０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２７０２の処理において、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２７０２：Ｎｏ）、Ｓ２７０３，Ｓ２７０４の処理をスキップし、Ｓ２７０５の処理へ移行する。

【２６６７】

Ｓ２７０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２７０５）、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が１０以上であれば（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２７０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２７０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０７の処理へと移行する。なお、このＳ２７０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本実施形態では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【２６６８】

Ｓ２７０７の処理では、特定入賞口２６５０ａの閉鎖を設定し（Ｓ２７０７）、特定入賞口２６５０ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２７０８）。次いで、今回の特定入賞口２６５０ａの閉鎖が５ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ２７０９）、５ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２７０９：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋをオフに設定して（Ｓ２７１０）、処理をＳ２７１１へと移行する。一方、Ｓ２７０９の処理において、今回の特定入賞口２６５０ａの閉鎖が５ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２７０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ２７１０の処理をスキップして、処理をＳ２７１２へと移行する。

【２６６９】

Ｓ２７１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇ、確変有効フラグ２０３ｊｉ、ラウンド終了フラグ２０３をオンに設定し（Ｓ２７１１）、処理をＳ２７１２へと移行する。また、Ｓ２７０５の処理において入賞個数カウンタの値が９以下と判別され（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２７０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２７０６：Ｎｏ）、Ｓ２７０７～Ｓ２７１１の処理をスキップして、処理をＳ２７１２へと移行する。

【２６７０】

Ｓ２７１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３がオンであるかを判定し（Ｓ２７１２）、ラウンド終了フラグ２０３がオフであれば（Ｓ２７１２：Ｎｏ）、Ｓ２７１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２７１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３がオンであると判定した場合は（Ｓ２７１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｊｉがオンであるかを判別する（Ｓ２７１６）。Ｓ２７１６の処理において、確変有効フラグ２０３ｊｉがオフであれば（Ｓ２７１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６７１】

一方、確変有効フラグ２０３ｊｉがオンであれば（Ｓ２７１６：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｊｊの値に１を加算し（Ｓ２７１７）、次いで、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値であるかを判別する（Ｓ２７１８）。そして、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値でなければ（Ｓ２７１８：Ｎｏ）、Ｓ２７１３の処理へ移行し、確変スイッチ２６６５ｅ３を監視して確変設定フラグ２０３ｊｄを更新する処理を実行する。これにより、

確変有効タイマ２０３ｊｊが上限値でないと、確変スイッチ２６６５ｅ３を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ２６６５ｅ３に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

【２６７２】

一方、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値であれば（Ｓ２７１８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｊｉ、ラウンド終了フラグ２０３をオフに設定し（Ｓ２７１９）、確変有効タイマ２０３ｊｊの値をリセットして（Ｓ２７２０）、本処理を終了する。

【２６７３】

また、Ｓ２７１３の処理では、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過したか否かを判別し（Ｓ２７１３）、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過していなければ（Ｓ２７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過していれば（Ｓ２７１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｊｅの値に１を加算し（Ｓ２７１４）、確変設定フラグ２０３ｊｄをオンに設定して（Ｓ２７１５）、本処理を終了する。

【２６７４】

次に、図２５５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ２４１２）を説明する。図２５５は、この異常処理（Ｓ２４１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ２４１２）は、大当たり制御処理１０（図２５１参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口２６５０ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【２６７５】

異常処理（Ｓ２４１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２８０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２８０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４（図１９６参照）を通過したかを判別する（Ｓ２８０２）。

【２６７６】

Ｓ２８０２の処理において、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４を通過したと判別した場合は（Ｓ２８０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｊｋの値に１を加算し（Ｓ２８０３）、Ｓ２８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２８０２の処理において、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４を通過していなければ（Ｓ２８０２：Ｎｏ）、Ｓ２８０３の処理をスキップしＳ２８０４の処理へ移行する。

【２６７７】

Ｓ２８０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンであるかを判別する（Ｓ２８０４）。残球タイマフラグ２０３ｊｇがオフであると判別した場合は（Ｓ２８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンであれば（Ｓ２８０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｊｈの値に１を加算して更新する（Ｓ２８０５）。次に、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２８０６）、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値でなければ（Ｓ２８０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２８０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｊｅの値と、排出個数カウンタ２０３ｊｋの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２８０７）。

【２６７８】

Ｓ２８０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ２８０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２８０８）、Ｓ２８０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、特別排出流路２６５０ｅ２が閉鎖されている期間に、不正に球を特別排出流路２６５０ｅ２へと入球させて確変スイッチ２６５０ｅ３を通過

させる不正行為を抑制できる。
【２６７９】
一方、Ｓ２８０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２８０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２８０８の処理をスキップし、Ｓ２８０９の処理へと移行する。Ｓ２８０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇをオフに設定し（Ｓ２８０９）、次いで、残球タイマ２０３ｊｈの値をリセットする（Ｓ２８１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｊｆ、排出個数カウンタ２０３ｊｋ、確変通過カウンタ２０３ｊｅの値をそれぞれリセットし（Ｓ２８１１）、本処理を終了する。
【２６８０】
この異常処理（図２５５参照）を実行することにより、Ｖ入賞装置２６５０の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口２６５０ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。
【２６８１】
＜第１０実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２５６から図２６３を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理の内容について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第７実施形態に対して、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）に代えてコマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）を、変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）に代えて変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２６８２】
まず、図２５６を参照して、コマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）の内容について説明をする。図２５６は、コマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）が実行されると、上述した第７実施形態のコマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）と同一のＳ４２３１～Ｓ４２０８の処理を実行する。
【２６８３】
そしてＳ４２０８の処理において、保留球数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｊａに格納し（Ｓ４２９１）、本処理を終了する。
【２６８４】
一方、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、次に、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４２１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理１０を実行し（Ｓ４２９２）、本処理を終了する。なお、入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）の詳細な内容については、図２５７を参照して後述する。
【２６８５】
Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｎｏ）、次に、停止コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２９３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２９４）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、普図関連処理１０を実行し（Ｓ４２９５）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の詳細な説明は、図２５８を参照して後述する。
【２６８６】
Ｓ４２１６の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ

４２１６：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２９６：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理１０を実行し（Ｓ４２９７）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の詳細な説明は、図２５９を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９６：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。

【２６８７】

次に、図２５７を参照して、コマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）にて実行される入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２参照）の内容を説明する。図２５７は、入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【２６８８】

入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４４１）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４４２）当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４４２：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４４３）。

【２６８９】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４４３：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４４４）、Ｓ４４４５の処理へと移行する。Ｓ４４４４の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０がロング開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。

【２６９０】

なお、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。

【２６９１】

さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実

行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。

【２６９２】

図２５７に戻り説明を続ける。Ｓ４４４１の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４４１：Ｎｏ）、Ｓ４４４２の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４４２：Ｎｏ）、Ｓ４４４３の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４４３：Ｙｅｓ）もＳ４４４５の処理へ移行する。

【２６９３】

Ｓ４４４５の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図２５４のＳ２４１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２７９１参照））であるかを判別し（Ｓ４４４５）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４４５：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃをオンに設定し（Ｓ４４４６）、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、本処理を終了する。また、Ｓ４４４５の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４４５：Ｎｏ）、Ｓ４４４６の処理をスキップしてＳ４４１２の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６９４】

次に、図２５８を参照して、コマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）にて実行される普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の内容を説明する。図２５８は、普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理１０（Ｓ４２９５）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【２６９５】

普図関連処理１０（Ｓ４２９５）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４７８１）。時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７８１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了し、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８１：Ｎｏ）、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ４７８２）、普図当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ４７８２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６９６】

一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４７８２：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８３）、本処理を終了する。Ｓ４７８３の処理で表示用コマンドが設定されることで、図２３１（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。

【２６９７】

なお、本実施形態では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図２３１（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図２３１（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【２６９８】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されてい

る場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。

【２６９９】

図２５８に戻り、説明を続ける。Ｓ４７０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０３）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４７８４）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８４：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８５）、本処理を終了する。Ｓ４７８５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図２３２（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４７８４の処理にて、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７８４：Ｙｅｓ）、Ｓ４７８５の処理をスキップして本処理を終了する。

【２７００】

Ｓ４７０３の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４７８６）、大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８６：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球カウンタ２２３ｊａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４７８７）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４７８７：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｊｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７８８）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７８８：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８９）、特殊演出中フラグ２２３ｊｂをオフに設定し（Ｓ４７９０）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７８６～Ｓ４７８８の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【２７０１】

次に、図２５９を参照して、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の内容について説明をする。図２５９は、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【２７０２】

大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２７０３】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４９８１）、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９８１：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４９８２）、本処

理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ４９８１：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４９８３）、本処理を終了する。

【２７０４】

つまり、本実施形態では、図２４１を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図２３６参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【２７０５】

Ｓ４９０１の処理にて、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１３）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９１４）、今回のラウンド数が５ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ４９８４）。５ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ４９８４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４９８５）、本処理を終了する。また、Ｓ４９８４の処理で今回のラウンド数が５ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、５ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合は（Ｓ４９８４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７０６】

Ｓ４９１３の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９８６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９８６：Ｙｅｓ）、エンディング処理１０を実行し（Ｓ４９８７）、本処理を終了する。また、Ｓ４９８６の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９８６：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ４９１６）、その後、本処理を終了する。また、Ｓ４９１５の処理にて大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７０７】

次に、図２６０を参照して、エンディング処理１０（Ｓ４９８７）の処理について説明をする。図２６０は、エンディング処理１０（Ｓ４９８７）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理１０（Ｓ４９８７）は、上述した大当たり関連処理１０（図２５９のＳ４２９７参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【２７０８】

エンディング処理１０（Ｓ４９８７）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９９１）、オンに設定されていると判別した場

合は（Ｓ４９９１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃをオフに設定し（Ｓ４９９２）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４９９５）、本処理を終了する。また、Ｓ４９９１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４９９１：Ｎｏ）、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別し（Ｓ４９９３）、確変大当たりでは無い（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｓ４９９３：Ｎｏ）、そのままＳ４９９５の処理へ移行する。

【２７０９】

一方、Ｓ４９９３の処理において、確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９９３：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４９９４）、Ｓ４９９５の処理へ移行する。

【２７１０】

Ｓ４９９４の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図２３６（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図２３６（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本実施形態では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。

【２７１１】

次に、図２６１を参照して、変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）の内容について説明をする。図２６１は、変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）は、上述した第７実施形態の変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）に対して、演出態様設定処理（Ｓ５２３２）に代えて特図１演出態様設定処理（Ｓ５２５１）を実行する点と、特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）に代えて特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）を実行する点で相違する。また、変動回数カウンタの値を減算する処理（図１８７のＳ５２３１，Ｓ５２３５）を削除した点で相違する。それ以外の処理は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２７１２】

次に、図２６２を参照して、特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）の内容について説明をする。図２６２は、特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）は、変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２７１３】

変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるかを、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて判別する（Ｓ８２５１）。ここで確変状態では無い（通常状態、時短状態である）と判別した場合は（Ｓ８２５１：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンド（基本時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、第３図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第３図柄変動が開始されてからリーチ状態となり５秒経過するまでの演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２５２）、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド（加算時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、リーチ状態となってから５秒経過した後、第３図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し（Ｓ８２５３）、後述するＳ８２５７の処理へと移行する。

【２７１４】

一方、Ｓ８２５１の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２５１：Ｙ

ｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ８２５４）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ８２５５）。ここで、本実施形態では、図２４２（ｃ）を参照して上述した通り、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合には必ず基本時間が３０秒の変動パターンが選択され、外れ当選している場合の約９０％が基本時間３０秒の変動パターンが選択されるように構成している。

【２７１５】

Ｓ８２５５の処理において、基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ８２５５：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂに基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ８２５６）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２５７）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ８２５５：Ｎｏ）、上述したＳ８２５２，Ｓ８２５３の処理を実行し、その後、Ｓ８２５７の処理を実行し、本処理を終了する。

【２７１６】

次に、図２６３を参照して、特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）の内容について説明をする。図２６３は特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）は、変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２７１７】

特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ８２６１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２６１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ８２６２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｊｂをオンに設定し（Ｓ８２６３）、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａに基づいて演出態様を決定し（Ｓ８２６４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２６５）、本処理を終了する。

【２７１８】

一方、Ｓ８２６１の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２６１：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ８２６６）、確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２６６：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンド（基本時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、第３図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第３図柄変動が開始されてからリーチ状態となり５秒経過するまでの演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２６７）、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド（加算時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、リーチ状態となってから５秒経過した後、第３図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し（Ｓ８２６８）、上述したＳ８２６５の処理へと移行し、その後、本処理を終了する。

【２７１９】

また、Ｓ８２６６の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２６６：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ８２６９）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ８２７０）。ここで、本実施形態では、図２４２（ｃ）を参照して上述した通り、確変状態において第２特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合の約２５％、外れ当選している場合の約４％の確率で基本時間３０秒の変動パターンが選択されるように構成している。

【２７２０】

Ｓ８２７０の処理において、基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ８２

７０：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂに基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ８２７１）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２６５）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ８２７０：Ｎｏ）、上述したＳ８２６７，Ｓ８２６８の処理を実行し、その後、Ｓ８２６５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２７２１】

以上、説明をした通り、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【２７２２】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２７２３】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

【２７２４】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせ

ることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【２７２５】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

【２７２６】

本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

【２７２７】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２７２８】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２７２９】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２７３０】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし

、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２７３１】

このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８実施形態のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２７３２】

なお、本実施形態では、図２３０に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２７３３】

上記各実施形態では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【２７３４】

上記各実施形態においては、特図入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、特図入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部

において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２７３５】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【２７３６】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【２７３７】

上述した各実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【２７３８】

さらに、上述した各実施形態では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【２７３９】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装

置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【２７４０】

また、上述した第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択するための切替ボタン群２２ｚ（切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を設け、可動弁７５０や貯留装置（第１貯留装置７７０、第２貯留装置７７１）や第２枠ボタン（解除用ボタン）２２ｂ（１０２２ｂ、１１２２ｂ）や第３枠ボタン（解除用ボタン）２２ｃの各動作制御の一部または全部を主制御装置１１０ではなく、音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成してもよい。

【２７４１】

＜第１１実施形態＞

次に、図２６４から図２９６を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態に移行することにより、小当たり確率が高い第２特別図柄の抽選が実行され易くなり、右可変入賞装置１６５０へと遊技球を入球させて賞球を獲得する機会を頻繁に得ることができる状態を形成するように構成していた。つまり、大当たりに当選しなくても多量の賞球を得ることができる極めて有利な遊技状態を形成するように構成していた。

【２７４２】

これに加えて本第１１実施形態では、パチンコ機１０に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０には、大当たり確率の組み合わせ（設定）として、６種類の組み合わせ（設定）が規定されており（図２６９（ａ）参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特別図柄の高確率状態）においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまう（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマりが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２７４３】

この第１１実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０に対して、パチンコ機１０の設定（高確率状態および低確率状態における大当たり確率の組み合わせ）を変更するための各種の操作手段（設定キー１１０ｂ、設定変更スイッチ１１０ｃ）が設けられている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によ

って実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２７４４】

まず、図２６４を参照して、本第１１実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２６４は、本第１１実施形態における遊技盤１３の正面図である。図２６４に示した通り、本第１１実施形態における遊技盤１３は、上述した第７実施形態における遊技盤１３（図１５７参照）に対して、中央第１入球口６４ｃの下方に第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に開放される特図１用入賞装置１６４０が設けられている点でのみ相違している。つまり、本第１１実施形態においては、第２特別図柄の抽選だけでなく、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選し得る仕様を採用していると共に、特別図柄の種別に応じて小当たり当選時に開放される（入球可能となる）入賞装置の種別を異ならせている。

【２７４５】

この特図１用入賞装置１６４０は、遊技球が入球可能な特図１用入賞口１６４０ａと、その特図１用入賞口１６４０ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための特図１小当たり用ソレノイド（図示せず）と、で少なくとも構成されている。この特図１用入賞装置１６４０は、通常時は開閉板が完全に特図１用入賞口１６４０ａを覆った状態となって特図１用入賞口１６４０ａに遊技球が入球し難くなる（特図１用入賞口１６４０ａを閉鎖する）閉状態に維持される。第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合は、特図１小当たり用ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、遊技球が特図１用入賞口１６４０ａに入賞し易い開状態を一時的に形成する。なお、図２６４に示した通り、特図１用入賞装置１６４０は、その鉛直上方に中央第１入球口６４ｃが配置されている上に、正面視右上方向および左上方向が遊技釘によって塞がれているため、たとえ特図１用入賞口１６４０ａが開放されたとしても、遊技球を特図１用入賞口１６４０ａへと入球させることは困難となる。つまり、第１１実施形態における第１特別図柄の小当たりは、遊技者に賞球を獲得させるために設けられているものではなく、通常状態において故意に若しくは誤って右打ちを行ってしまったこと等により第２特別図柄の抽選が実行されてしまった場合に、第２特別図柄のロング変動を第１特別図柄の小当たりによって強制的に終了させる（破棄する）ために設けられている。より詳述すると、本第１１実施形態では、一方の特別図柄の抽選が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、当該大当たり若しくは小当たりの変動表示の停止時に他方の特別図柄の変動表示が実行中であれば、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成している。つまり、通常時において右打ちにより第２入球口６４５へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行され、第２特別図柄のロング変動（６００秒間の変動表示）が実行されたとしても、その後に左打ちにより中央第１入球口６４ｃへと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行されることで、高確率（例えば、約９０％の割合）で大当たり若しくは第１特別図柄の小当たりに当選し、第２特別図柄のロング変動を強制的に外れで終了（破棄）させることができる。これにより、遊技状態毎に実行され易い側の特別図柄の変動をより実行させ易くすることができる。

【２７４６】

次に、図２６５を参照して、本第１１実施形態においてパチンコ機１０の設定変更を行うための各種の操作手段の詳細について説明する。図２６５は、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０の背面図である。図２６５に示した通り、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置１１０ａと、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー１１０ｂと、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機１０を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定スイッチ１１０ｃと、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。

この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図２６６を参照して詳細に説明する。

【２７４７】

まず、図２６６（ａ）～（ｄ）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機１０の設定変更手順について説明する。図２６６（ａ）～（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０の設定を変更するためには、まず、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させる（図２６６（ａ）参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機１０の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入する（図２６６（ｂ）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機１０の状態が設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、４桁の７セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置１１０ａの各桁に対して、「－」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させることができる。

【２７４８】

設定変更状態に移行すると、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定値が１ずつ切り替わる（図２６６（ｃ）参照）。なお、本第１１実施形態では、設定１～６の６種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で１／３２０、高確率（確変）状態で１／１０２）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で１／２２０、高確率状態で１／７０）ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定が１→２→・・・→６といった具合に変更されていく。また、設定値が６の状態で設定スイッチ１１０ｃが押下された場合は、設定値が１に戻るように構成されている。また、設定スイッチ１１０ｃが押下される毎に、設定値表示装置１１０ａに対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図２２６（ｃ）は、設定値が「５」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図２２６（ｃ）に示した通り、設定スイッチ１１０ｃに対する押下操作によって設定値が５に切り替えられると、設定値表示装置１１０ａにおける下１桁に対して、設定５を示す「５」という数字が表示される。

【２７４９】

操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー１１０ｂを反時計回りに回動させて設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置に配置させることにより、設定変更状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図２６６（ｄ）参照）。なお、設定キー１１０ｂは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機１０の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

【２７５０】

次に、図２６６（ｅ）～（ｇ）を参照して、設定確認を行うための手順（設定確認動作）について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させる（図２６６（ｅ）参照）。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される（図２６６（ｆ）参照）。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置１１０ａに対して現在設定されている設定値が表示される。図２６６（ｆ）の例では、設定値として「５」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図２６６（ｇ）参照）。

【２７５１】
なお、本第１１実施形態では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定が１→２→・・・→６の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【２７５２】
次に、図２６７を参照して、本第１１実施形態において、設定変更動作を終了して通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移について説明する。ここで、本第１１実施形態では、設定変更動作により設定された設定値を遊技者に示唆可能な演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第１１実施形態では、設定変更が行われてから最初に大当たりに当選するまでの間に限り、特定の変動パターンが選択される毎に、パチンコ機１０の現在の設定値を第３図柄表示装置８１において表示される第３図柄によって示唆する設定示唆演出を実行可能に構成している。

【２７５３】
この設定示唆演出では、左図柄列、および右図柄列が同一の数字を付した第３図柄で停止表示され、最終的に外れとなる演出（所謂、リーチ外れ演出）が実行されると共に、リーチ発生時に停止された左右の第３図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成している。より具体的には、１図柄のリーチ（左右に数字の「１」を付した第３図柄が停止表示されるリーチ演出）は、設定値として「１」が設定されている場合に選択される可能性が高く、２図柄のリーチは、設定値として「２」が設定されている場合に選択される可能性が高く、３図柄のリーチは、設定値として「３」が設定されている場合に選択される可能性が高く、４図柄のリーチは、設定値として「４」～「６」が設定されている場合に選択される可能性が高く、５図柄のリーチは、設定値として「５」又は「６」が設定されている場合に選択される可能性が高く、６図柄のリーチは、設定値として「６」が設定されている場合に選択される可能性が高くなるように構成されている。また、「９」図柄のリーチは、設定値として「６」が設定されている場合にのみ選択され得るように構成されている。一方、８図柄のリーチは、設定が低い程選択される可能性が高くなるように構成されている。

【２７５４】
図２６７は、本第１１実施形態における設定変更動作後の演出態様の推移を示した図である。図２６７に示した通り、本第１１実施形態では、設定変更動作が終了した後において、４９回の特別図柄の抽選に基づく変動表示に渡って、通常の演出態様が実行され、５０回目の変動表示において、設定示唆演出が実行される。そして、５１回目から９９回目の変動表示では、通常の演出態様が実行され、１００回目の変動表示では設定示唆演出が実行される。以降も、最初に大当たりに当選するまでの間、変動表示の回数が５０の倍数になる毎に、設定示唆演出が実行される。なお、本第１１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力される変動パターンコマンドにより通知される変動パターンの種別によって、設定示唆演出を設定すべき変動パターンであるか否かを音声ランプ制御装置１１３側において判断するように構成している。

【２７５５】
詳細については図２７１、および図２７２（ｂ）を参照して後述するが、本第１１実施形態では、ＲＡＭクリア１２２を伴う電源投入が実行された場合に、電源投入後の変動回数が５０の倍数となる毎に、通常は選択されない特殊な変動種別（外れ特殊リーチ変動）が選択されるように変動パターンのシナリオが設定されている。音声ランプ制御装置１１３側においては、変動パターンコマンドとして外れ特殊リーチ変動が通知された場合にの

み、設定示唆演出の演出態様を決定して当該決定した演出態様の変動パターン演出を実行するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３において、設定変更（ＲＡＭクリアスイッチ１２２の操作を伴う電源投入）が実行されたのか否かや、電源投入後の変動回数等を把握しておく必要が無いため、音声ランプ制御装置１１３側における処理負荷を軽減することができる。

【２７５６】

設定変更後、最初に大当たりに当選するまでの間、５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に設定示唆演出を実行する構成とすることにより、遊技者に対して、ホールの開店から１回も大当たりに当選していないパチンコ機１０で遊技を開始して、設定示唆演出が実行されるか否かを確認しようと思わせることができ、設定示唆演出の有無やその内容により、遊技を継続するモチベーションを遊技者に与えることができる。より具体的には、例えば、前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）パチンコ機１０において、設定示唆演出が確認できた場合には、有利な設定値に変更された期待が持てると遊技者に予測させることができるので、当該設定示唆演出が確認されたパチンコ機１０における遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば、前日の結果が良い（実際の遊技回数と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）パチンコ機１０において設定示唆演出が確認できなかった場合は、前日の設定のまま変更されていないと遊技者に確信させることができるので、前日と同様に良い結果となることを期待して遊技を継続させることができる。更に、設定示唆演出において、高設定が期待できる演出が実行された場合には、高設定であることをより強く期待して遊技を続行させることができる。加えて、設定示唆演出が実行されるよりも前に（特別図柄の抽選が５０回実行されるよりも前に）大当たりとなった場合でも、５０回以内に当選するという事象は高設定ほど起こり易いと遊技者に考えさせることができるため、やはり、遊技を続行しようと思わせることができる。

【２７５７】

このように、本第１１実施形態では、設定変更後、最初に大当たりに当選するまでの間、特定回数（５０回）の特別図柄の抽選が実行される毎にパチンコ機１０の有利度合いに関する特定の要素（設定値）を示唆可能な演出を実行することで、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることが可能に構成している。これにより、特に、大当たりに当選していない状態におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２７５８】

＜第１１実施形態における電気的構成＞

次に、図２６８（ａ）を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２６８（ａ）は、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２６８（ａ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１６８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに代えて第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｆｂに代えて小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂが設けられている点、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄに代えて大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄが設けられている点、変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅに代えて変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆが追加されている点で相違している。変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆは、変動パターン１１テーブル２０２ｍｅに規定されている４つの変動パターンテーブル（通常用１１テーブル２０２ｍｅ１、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３、ＲＡＭクリア時テーブル２０２ｍｅ４）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。

【２７５９】

まず、図２６９（ａ）を参照して、本第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａの詳細について説明する。図２６９（ａ）は、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａの規定内容を示した図である。図２６９（ａ）に示した通り、本第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａには、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図２６９（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定値「１」（設定１）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定値「２」（設定２）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定値「３」（設定３）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定値「４」（設定４）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定値「５」（設定５）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２７２」が対応付けて規定され、設定値「６」（設定６）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２９７」が対応付けて規定されている。また、本第１１実施形態では、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る範囲が「０～６５５３５」に拡大されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２４０（２７３／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／２２０（２９８／６５５３６）である。

【２７６０】

一方、図２６９（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～６４３」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～６８６」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７３５」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７９１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８５７」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～９３５」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／１０２（６４４／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／９５（６８６／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／８９（７３６／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／８２（７９２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／７６（８５８／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／７０（９３６／６５５３６）である。なお、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

【２７６１】

なお、本第１１実施形態では、トータルとして、設定が高い方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成している。即ち、設定６が遊技者にとって最も有利となり、設定１が最も不利となるように構成している。つまり、設定が高くなる程大当たり確率が高くなるため、大当たり自体で獲得できるトータルの賞球も多くなり、潜確状態の間に獲得できる小当たりによる賞球数が減少することを加味しても、設定が高い方がトータルの有利度合いが高くなるように構成している。つまり、低設定（例えば、設定１）は、遊技を継続する程に遊技者に不利となっていき易くなるため、１の潜確状態でどれだけの賞球を獲得することができるか（大当たりに当選せずにどれだけの回数特別図柄の抽選を実行させることができるか）に懸ける短時間勝負の遊技性となり、高設定では、遊技を継続す

る程に有利となって行き易くなるため、安定的に賞球を得られる長時間勝負の遊技性となる。

【２７６２】

このように、本第１１実施形態では、１から６の６段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能に構成されており、設定が高くなるほど低確率状態、および高確率（確変）状態における大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い方が不利な通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなる（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、最も有利な遊技状態である潜確状態において特別図柄の抽選が実行されると高確率で小当たりに当選して右可変入賞装置１６５０が開放されるため、大当たりに当選しなくても賞球を獲得する機会が頻繁に与えられる。更に、一旦有利な潜確状態に移行すると、大当たりに当選しない限り他の遊技状態に移行することがないように構成されている。よって、潜確状態においては、大当たりに当選しない期間が長くなる程（即ち、ハマる程）小当たりによる賞球を多く獲得することができるため、遊技者に有利となる。よって、有利な潜確状態においては、大当たり確率が高く、比較的ハマりが発生し難い高設定よりも、大当たり確率が低く、比較的ハマりが発生し易い低設定の方が、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２７６３】

なお、本第１１実施形態では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第１１実施形態と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、１／９０）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定１，３，５）と偶数設定（設定２，４，６）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、１／１００）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、１／７０）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【２７６４】

次に、図２６９（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂの詳細について説明する。図２６９（ｂ）は、本第１１実施形態における小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂの規定内容を示した図である。図２６９（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態では、小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、特別図柄の種別によらず共通の値が対応付けて規定されている。より具体的には、小当たりに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲として、９３６～５８９８１が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る０～６５５３５の６５５３５個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりに対応する乱数値（カウンタ値）の個数が５８０４６個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果が小当たりとなる割合は約８８．６％（５８０４６／６５５３６）である。

【２７６５】

このように、本第１１実施形態では、特別図柄の抽選が実行されると、高確率（８８．６％の割合）で小当たりに当選するように構成しているので、有利な潜確状態において頻繁に右可変入賞装置１６５０が開放され、賞球を遊技者に頻繁に獲得させることができる。よって、潜確状態における遊技の興趣を向上させることができるので、潜確状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。また、第２特別図柄の抽選のみならず、第１特別図柄の抽選でも高確率で小当たりに当選するように構成することで、通常状態において故意に若しくは誤って右打ちを行ってしまったこと等により第２特別図柄の抽選が実行されてしまった場合に、第２特別図柄のロング変動を第１特別図柄の小当たりによって強制的に終了させる（破棄する）ことができる。

【２７６６】

次に、図２７０を参照して、本第１１実施形態における大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄの詳細について説明する。図２７０は、大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄは、第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【２７６７】

図２７０に示した通り、本第１１実施形態における大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ１１」～「大当たりＦ１１」の６個の大当たり種別が規定されている。一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＧ１１」～「大当たりＫ１１」の５個の大当たり種別が規定されている。

【２７６８】

図２７０に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ１１」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド（Ｒ）確変大当たり）である。この「大当たりＡ１１」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ１１」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【２７６９】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり

（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、および潜確状態）では、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２７７０】

即ち、通常状態において「大当たりＢ１１」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。この確変状態では、時短回数が６５５３６に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＢ１１」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ１１」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４９個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ１１」が決定される割合は４９％（４９／１００）である。

【２７７１】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。

【２７７２】

即ち、「大当たりＣ１１」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。よって、「大当たりＣ１１」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１１」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２７７３】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、「大当たりＣ１１」とは異なり、「大当たりＤ１１」では時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定されるので、次回の大当たりまで確変状態が継続するとは限らない。即ち、「大当たりＤ１１」が終了してから１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合には、時短カウンタ２０３ｈの値が０となって最も有利な潜確状態に移行する。よって、「大当たりＤ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ１１」よりも有利となる大当たり種別である。なお、１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、「大当たりＤ１１」と全く同一の動作となるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ１１」よりも有利になり易い大当たり種別とも言い換えることができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７７４】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～８４」の範

囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＥ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ１１」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【２７７５】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＦ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１１」に当選してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうため、「大当たりＦ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ１１」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【２７７６】

一方で、図２７０に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ１１」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７７７】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（２ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、通常状態以外

の遊技状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７７８】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＩ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短回数１００回の確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（２ラウンド確変大当たり）である。よって、「大当たりＩ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＩ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７７９】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＪ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（２ラウンド確変大当たり）である。よって、「大当たりＪ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で「大当たりＩ１１」よりも有利度合いが低い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＪ１１」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２７８０】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＫ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＫ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が１００回の時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（２ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＫ１１」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも第２特別図柄の大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＫ１１」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２７８１】

なお、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、潜確状態へと直接移行する大当たり種別が存在しないのは、通常状態において右打ちにより右第２入球口６４５を狙って遊技球を発射する変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。即ち、通常状態において右打ちを行うと、第２特別図柄のロング変動が実行されて遊技効率が極端に悪化する上に、大当たり終了後の遊技状態の面でも第１特別図柄の大当たりよりも不利になるため、変則的な遊技を行った方が不利になると遊技者に感じさせることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２７８２】

次に、図２７１を参照して、本第１１実施形態における変動パターン選択１１テーブル

２０２ｍｅの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１１実施形態における変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅは、大当たり終了後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用１１テーブル２０２ｍｅ１と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３と、ＲＡＭクリア後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４と、の４種類のデータテーブルで構成されている。

【２７８３】

これらのうち、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２の規定内容は、第７実施形態における確変用７テーブル２０２ｆｅ２と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２７１（ａ）を参照して、本第１１実施形態における変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅを構成する潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３の詳細について説明する。図２７１（ａ）は、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３の規定内容を示した図である。

【２７８４】

図２７１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、６００００ｍｓの超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、必ず６００秒（１０分間）の変動表示が実行される。一方、第２特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対しては、変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、図２７１（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、短い変動時間（２秒間若しくは５秒間）の変動パターンのみが実行されるため、比較的短い期間で第２特別図柄の小当たり遊技が実行される。よって、潜確状態において短期間により多くの賞球を獲得させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７８５】

次に、図２７１（ｂ）を参照して、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４の詳細について説明する。このＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４は、上述した通り、ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下しながらパチンコ機１０の電源を投入した場合に設定される通常状態（ＲＡＭクリア操作後の通常状態）において特別図柄の抽選に基づく変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、上述した通り、パチンコ機１０の設定変更（低確率状態、および高確率状態における大当たり確率の組み合わせの設定）を行うためには、ＲＡＭクリア操作が必須となる。このため、設定変更後、大当たりに当選するまでの間は、必ず、このＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４が参照される。

【２７８６】

図２７１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が当たりの場合、ＲＡＭクリア操作後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲に対して変動時間が２００００ｍｓの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の範囲に対して変動時間が３００００ｍｓの当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の範囲に対しては、変動時間が４００００ｍｓの当たりスペシャル変動が対応付けて規定され

ている。
【２７８７】
一方、抽選結果が外れの場合で、且つ、ＲＡＭクリア操作後の変動回数が５０の倍数である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が２５０００秒の外れ特殊リーチ変動が対応付けて規定されている。この外れ特殊リーチ変動は、ＲＡＭクリア操作後の通常状態でのみ決定され得る変動種別である。音声ランプ制御装置１１３は、この外れ特殊リーチ変動を示す変動パターンコマンドを受信すると、当該外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、設定示唆演出を実行するように構成されている。即ち、ＲＡＭクリア操作後（設定変更後）、１度も大当たりに当選していないことを条件として、特別図柄の抽選が５０回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機１０の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも５０回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、電源投入後に５０回以上特別図柄の抽選を実行しても設定示唆演出が発生しなかった場合には、ＲＡＭクリア操作が行われていない（即ち、設定が変更されていない）と遊技者に確信させることができる。よって、遊技を行っているパチンコ機１０の前日の結果が良い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が良い設定（高設定）に設定され、本日まで当該良い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることができる。一方、逆に、遊技を行っているパチンコ機１０の前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が悪い設定（低設定）に設定され、本日まで当該悪い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることができる。このように、設定示唆演出の実行有無により、設定変更の有無や設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の有利に対する興趣をより向上させることができる。
【２７８８】
これに対し、図２７１（ｂ）に示した通り、抽選結果が外れの場合で、且つ、ＲＡＭクリア操作後の変動回数が５０の倍数以外である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７０」の範囲に対して変動時間が８０００ｍｓの短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「７１～１３０」の範囲に対して変動時間が１２０００ｍｓの長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３１～１７０」の範囲に対して変動時間が２００００ｍｓの外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７１～１９８」の範囲に対して変動時間が３００００ｍｓの外れスーパー変動が対応付けて規定されている。つまり、変動回数が５０の倍数以外の回数において第１特別図柄の抽選で外れになった場合は、外れ特殊リーチ変動が選択されないように構成されている。このように、外れ特殊リーチ変動が実行されるタイミング（即ち、設定示唆演出の実行タイミング）を５０の倍数の変動回数に限定することにより、変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようという目的意識を遊技者に抱かせることができる。よって、当日１度も大当たりに当選していないパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２７８９】
また、図２７１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が当たりの場合、ＲＡＭクリア操作後の変動回数、および変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が６０００００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、ＲＡＭクリア操作後の変動回数、および変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が６０００００ｍｓの外れロング変動が対応付けて規定されている。即ち、ＲＡＭクリア操作後の通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、いかなる状況下においても、６０００００ｍｓという極めて長い変動時間が設定される。よ

って、通常状態において右打ちにより遊技を行った場合の遊技効率を極めて悪化させることができる上に、外れになっても外れ特殊リーチ変動が選択されない（設定示唆演出が実行されない）ため、遊技者にとって極めて不利となる。従って、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２７９０】

なお、通常用テーブル２０２ｍｅ１に関しては、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４に対して、第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、変動回数が５０の倍数であっても外れ特殊リーチ変動が選択されない（５０の倍数以外の変動回数における変動パターンが選択される）ように構成されている点でのみ相違しており、その他の規定内容についてはＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【２７９１】

次に、図２７２を参照して、本第１１実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆは、上述した通り、変動パターン１１テーブル２０２ｍｅに規定されている４つの変動パターンテーブル（通常用１１テーブル２０２ｍｅ１、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３、ＲＡＭクリア時テーブル２０２ｍｅ４）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。

【２７９２】

図２７２に示した通り、本第１１実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆには、前回の大当たり終了後の遊技状態、前回の大当たり種別、および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）に対応付けて、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルが規定されている。より具体的には、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が潜確状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＡ１１，Ｂ１１，Ｇ１１，Ｈ１１に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３（図２７１（ａ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ１１，Ｂ１１，Ｇ１１，Ｈ１１に当選すると、次に大当たりとなるまで、右打ちを行うことによって第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態を形成する。

【２７９３】

また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が確変状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＤ１１，Ｉ１１に対しては、大当たり終了後１００回以内の特別図柄の抽選回数の場合に時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２が参照され、１０１回以降の特別図柄の抽選回数の場合に潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＤ１１，Ｉ１１に当選して大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されると、大当たり終了後特別図柄の抽選が１００回終了するまでは右打ちにより第１特別図柄の抽選が頻繁に実行される（第２特別図柄の抽選が実行された場合に必ずロング変動が設定される）一方で、１０１回以降は第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態を形成する。よって、確変状態において大当たりに当選せずに１０１回以上抽選が実行されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７９４】

また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が確変状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＤ１１，Ｉ１１以外（即ち、大当たりＢ１１，Ｃ１１，Ｇ１１，Ｈ１１，Ｊ１１のいずれか）である場合に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２が参照される変動パターンシ

ナリオが対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１１，Ｃ１１，Ｇ１１，Ｈ１１，Ｊ１１に当選して確変状態が設定された場合には、次に大当たりとなるまで持ち球を減らさずに遊技を行うことができる比較的有利な遊技状態を形成する。

【２７９５】

また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が通常状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＦ１１である場合に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、左打ちにより中央第１入球口６４ｃを狙って遊技を行わなければ遊技効率が著しく悪化する遊技者にとって不利な遊技状態を形成する。

【２７９６】

また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が時短状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＥ１１，Ｆ１１，Ｋ１１のいずれかである場合には、大当たり終了後１００回以内の特別図柄の抽選回数の場合に時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２が参照され、１０１回以降の特別図柄の抽選回数の場合に通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。

【２７９７】

また、図２７２に示した通り、ＲＡＭクリア後の通常状態に対しては、ＲＡＭクリア後の特別図柄の抽選回数によらず、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、ＲＡＭクリア後の通常状態においては、特別図柄の抽選回数が５０の倍数となる毎に外れ特殊リーチ変動が選択されて設定示唆演出が実行される。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機１０の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも５０回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２７９８】

次に、図２６８（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２６８（ｂ）は、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２６８（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１７３参照）に対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄと、設定値格納エリア２０３ｍａと、当選時状態格納エリア２０３ｍｂと、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃと、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄと、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅと、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆと、が追加されている点で相違している。また、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈと、特図１減算フラグ２０３ｄｋと、特図２減算フラグ２０３ｄｌと、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと、が削除されている点でも相違している。

【２７９９】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して、第２特別図柄に対応する記憶エリアであることのみ相違する。より具体的には、右第２入球口６４５への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２８００】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第２特別図

柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。

【２８０１】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、右第２入球口６４５に入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、第１特別図柄の保留球をカウントするための第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄａと同様の機能を有する。即ち、第２特別図柄の保留球を上限値（４）までカウントすることが可能なカウンタである。

【２８０２】

設定値格納エリア２０３ｍａは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｍａにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示し、データとして「０３Ｈ」が格納されていれば、設定値「４」が設定されていることを示し、データとして「０４Ｈ」が格納されていれば、設定値「５」が設定されていることを示し、データとして「０５Ｈ」が格納されていれば、設定値「６」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｍａのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、設定値格納エリア２０３ｍａのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する（図２７８のＳ４９２，Ｓ４９３、図２８５のＳ１０８１，Ｓ１０８２参照）。なお、設定値格納エリア２０３ｍａの値は、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」→・・・→「０５Ｈ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０５Ｈ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「０１Ｈ」に更新される。なお、ＲＡＭクリアスイッチ１２２の押下を伴って電源が投入されると、ＲＡＭ２０３のデータは全て書きりにリセット（クリア）される。よって、単にＲＡＭクリア操作のみを行った場合、設定値格納エリア２０３ｍａの値も初期値である「０１Ｈ」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にＲＡＭクリア動作のみを行ったとしても、設定１には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

【２８０３】

なお、本第１１実施形態では、ＲＡＭクリアスイッチ１２２に対する押下（ＲＡＭクリア操作）を伴う電源投入が行われた場合に、ＲＡＭ２０３のデータが全てクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア２０３ｍａのデータのみ、ＲＡＭクリア操作が行われた場合でも保持されるように構成してもよい。即ち、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが操作（押下）されない限り、設定値格納エリア２０３ｍａのデータが更新（変更）されないように構成してもよい。このように構成することで、設定値は変更せずにＲＡＭ２０３のデータをリセットしたいとホール側が希望した場合（例えば、最も有利な潜確状態のままホールの営業時間が終了してしまい、リセットしなければ翌営業日の営業開始時にも最も有利な状態のままとなってしまう場合等）に、容易にその希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【２８０４】

当選時状態格納エリア２０３ｍｂは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が０で、確変フラグ２０３ｆａがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上で、確変フラグ２０３ｆａがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに、時短状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上で、確変フラグ２０３ｆａがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに、確変状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が潜確状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が０で、確変フラグ２０３ｆａがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｊに、潜確状態を示す情報として「０３Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される（図２９２のＳ１９９１参照）。

【２８０５】

特図１大当たりフラグ２０３ｍｃは、中央第１入球口６４ｃ、若しくは右第１入球口１６４ｒに遊技球が入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２７８のＳ４５９参照）。この特図１大当たりフラグ２０３ｍｃは、大当たり若しくは第２特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８２のＳ１０８５５、図２８８のＳ１５９４、図２８９のＳ１１６０８参照）。

【２８０６】

この特図１大当たりフラグ２０３ｍｃがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８２のＳ８５４参照）。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【２８０７】

特図２大当たりフラグ２０３ｍｄは、右第２入球口６４５に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２８５のＳ１０５９参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｍｄは、大当たり若しくは第１特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８２のＳ１０８５５、図２８８のＳ１５９４、図２８９のＳ１１６０８参照）。

【２８０８】

この特図２大当たりフラグ２０３ｍｄがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８８のＳ１５５４参照）。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【２８０９】

特図１小当たりフラグ２０３ｍｅは、中央第１入球口６４ｃ若しくは右第１入球口１６４ｒに遊技球が入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２７９のＳ１０４８１参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｍｅは、小当たり若しくは第２特別図柄の大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８３のＳ３００９、図２８８のＳ１５９４、図２８９のＳ１１６０８参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８３のＳ３００６参照）。これにより、第１特別図柄の小当たりを実行中に、第２特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たりとなり、小当たり中に大当たり若しくは小当たりが重複

して開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。
【２８１０】
特図２小当たりフラグ２０３ｍｆは、は右第２入球口６４５に遊技球が入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２８６のＳ１３３２参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｍｆは、小当たり若しくは第１特別図柄の大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８２のＳ１０８５５、図２８３のＳ３００９、図２８９のＳ１１６０８参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｍｆがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８９のＳ１１６０５参照）。これにより、第２特別図柄の小当たりを実行中に、第２特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たりとなり、小当たり中に大当たり若しくは小当たりが重複して開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。
【２８１１】
次に、ＲＯＭ２０２に規定された各種テーブルと、ＲＡＭ２０３に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御を行うことにより実現される、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０の状態移行の方法について、図２７３を参照して説明する。図２７３は、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０の状態移行の方法を示した図である。ここで、上述した通り、本第１１実施形態のパチンコ機１０には、大別して４つの遊技状態が設けられている。即ち、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、の４つの遊技状態が設けられている。以下では、説明の簡略化のため、最も不利な通常状態のことを通常モードと称し、通常状態（通常モード）に次いで有利度合いが低いが、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる時短状態のことを引き戻しモードと称し、次の大当たりまで持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる比較的有利度合いが高い確変状態のことを連荘モードＡと称し、次に大当たりとなるまで小当たりに頻繁に当選して持ち球を増加させ続けることができる最も有利な潜確状態のことを連荘モードＢと称する。図２７３においては、通常モードを上部左側に、引き戻しモードを上部右側に、連荘モードＡを下部左側側に、連荘モードＢを下部右側に、それぞれ図示している。
【２８１２】
図２７３の上部左側に示した通り、通常モードから他の状態へは、大当たりとなった場合に移行する可能性がある。具体的には、図２７３の上部に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１％の割合で決定される大当たりＡ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として６４％の割合で決定される大当たりＢ１１～Ｄ１１のいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。一方、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＥ１１，Ｆ１１のいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利度合いが低い引き戻しモードへと移行する。このため、通常モードにおいて大当たりに当選した場合には、連荘モードＡ，Ｂのどちらかへ移行することを期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第１１実施形態では、設定に応じて大当たり確率が異なるように構成されており、設定が高いほど（高設定ほど）大当たり確率も高くなるように構成されている。このため、高設定ほど不利な通常モードにおいて早期に大当たりに当選する可能性が高まる。即ち、高設定ほど不利な通常モードにおいて大当たりに当選しない期間が長くなり難くなる（ハマり難くなる）。上述した通り、通常モードにおいて大当たりに当選すれば、必ず通常モードに比較して有利度合いが高い他のモードに移行するので、通常モードにおいては大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

【２８１３】
　また、図２７３の上部右側に示した通り、引き戻しモードから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図２７３の上部右側に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５０％の割合で決定される大当たりＡ１１，Ｂ１１のどちらかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に最も有利な連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＣ１１，Ｄ１１のどちらかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＦ１１が選択（決定）された場合、および引き戻しモードが設定されてから規定の時短回数（１００回）が経過した場合には、遊技者にとって不利な通常モードへと移行する。これに対し、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として２０％の割合で決定される大当たりＥ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に再度、比較的有利度合いが低い引き戻しモードが設定される（引き戻しモードをループする）。よって、引き戻しモードにおいては、大当たりに当選した場合に最も有利な連荘モードＢが設定される割合が通常モードに比べて大幅に高くなる（１％→５０％）ので、大当たりに当選した場合に、連荘モードＢへと移行することをより強く期待させることができる。なお、上述した通り、本第１１実施形態では、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるので、規定の時短回数（１００回）の間に大当たりに当選する可能性も設定が高くなるほど高くなる。つまり、設定が高い程、時短回数内で再度大当たりに当選して（大当たりを引き戻して）最も有利な連荘モードＢへと移行する可能性が高くなる一方、設定が低いほど、時短回数内に大当たりに当選することなく不利な通常モードへと移行する可能性が高くなる。よって、引き戻しモードにおいても、通常モードと同様に大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。
【２８１４】
　また、図２７３の下部左側に示した通り、連荘モードＡから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図２７３の下部左側に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５０％の割合で決定される大当たりＡ１１，Ｂ１１が選択（決定）された場合、および連荘モードＡにおいて設定された時短回数が経過した場合には、遊技者にとって最も有利な連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として２０％の割合で決定される大当たりＥ１１が選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利度合いの低い引き戻しモードに設定される。更に、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＦ１１が選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も不利な通常モードに設定される。これらに対し、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＣ１１，Ｄ１１が決定された場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードＡが設定される。よって、連荘モードＡにおいては、大当たり確率が高くなる上に、大当たり当選時に有利な連荘モードＢへと移行する割合も引き戻しモードと同様に高くなっている（５０％になっている）ため、遊技者にとって有利な遊技状態を形成する。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、特別図柄の高確率（確変）状態においても、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い程早期に大当たりに当選し易くなるので、連荘モードＡにおける時短回数として１００回が設定された場合には、設定が低い方が特別図柄の抽選で、１００回連続で外れとなる可能性が高くなるため、より有利な連荘モードＢへと移行し易くなる。即ち、設定が低いほど有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。なお、連荘モードＡは、実質的に次回の大当たりまで続く時短回数（６５５３６回）が設定される可能性の方が高いが、次回の大当たりまで継続する場合は、大当たり確率が有利度合いに与える影響は比較的少なくなる。確変状態が継続している間は、右第１入球口１６４ｒへと遊技球が入球し易くなるため、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるからである。

【２８１５】
　また、図２７３の下部右側に示した通り、連荘モードＢから他の状態へは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図２７３の下部右側に示した通り、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５５％の割合で決定される大当たりＩ１１，Ｊ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に遊技者に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。また、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＫ１１が決定された場合には、大当たり終了後に有利度合いの低い引き戻しモードが設定される。これらに対し、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１０％の割合で決定される大当たりＧ１１，Ｈ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な連荘モードＢに設定される（連荘モードＢをループする）。このように、連荘モードＢにおいては、連荘モードに滞在している間に第２特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できる上に、大当たりになった場合に、最も不利な通常モードへと移行する可能性がないため、遊技者にとって非常に有利となる。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、設定が高くなるほど大当たり確率も高くなるため、遊技者にとって有利な連荘モードＢが早期に終了し易くなる（少ない抽選回数で大当たりに当選し易くなる）。連荘モードＢは、実質的に次回の大当たりまで継続し、且つ、連荘モードＢが継続している間は小当たりによる賞球を頻繁に獲得することが可能となるため、大当たりに当選しない方がより多くの賞球の獲得を期待できる。よって、大当たりに当選し難い（大当たり確率が低い）低設定の方が、連荘モードＢへと移行した場合に獲得できる賞球数の期待値が高設定よりも高くなるので、最も有利な遊技状態において低設定の方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、連荘モードＢにおいては、当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなるという極めて特殊な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２８１６】
　次に、図２７４を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２７４に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）のＲＭ２２２の構成（図３０（ａ）参照）に対して、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａが追加されている点でのみ相違している。設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａは、主制御装置１１０から変動パターンコマンドにより変動種別として外れ特殊リーチ変動が通知された場合に、当該外れ特殊リーチ変動の実行期間中に実行する設定示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。
【２８１７】
　この設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａの詳細について、図２７５を参照して説明する。図２７５は、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａの規定内容を示した図である。図２７５に示した通り、本第１１実施形態における設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａには、設定値毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と、演出態様とが対応付けて規定されている。具体的には、図２７５に示した通り、１図柄リーチの演出態様に対しては、設定１の場合、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲として「０～９」の１０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定２～６の場合、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲として「０～２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。このため、設定１において外れ特殊リーチ変動が通知された場合（設定変更後の変動回数が５０の倍数になった場合）に１図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１０％（１０／１００）である一方、設定１以外の設定において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に１図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において１図柄リーチが実行された場合には、最低設定である１の可能性が比較的高くなる。
【２８１８】
　また、図２７５に示した通り、２図柄リーチの演出態様に対しては、設定１の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１０～１２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され

、設定２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「３～１２」の１０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３～６の場合、「３～５」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１において外れ特殊変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１％（１／１００）であり、設定２において外れ特殊変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１０％（１０／１００）であり、設定３～６において外れ特殊変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において２図柄リーチが実行された場合には、設定２の可能性が比較的高くなる。

【２８１９】

また、図２７５に示した通り、３図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１３～１５」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「６～２０」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定４～６の場合、「６～８」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１，２，４～６において外れ特殊変動が通知された場合に３図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）である一方で、設定３において外れ特殊変動が通知された場合に３図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において３図柄リーチが実行された場合には、設定３の可能性が比較的高くなる。

【２８２０】

また、図２７５に示した通り、４図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１６～１８」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２１～２３」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定４の場合、「９～２３」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５，６の場合、「９～１５」の７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～３において外れ特殊変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定４において外れ特殊変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）であり、設定５，６において外れ特殊変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７％（７／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において４図柄リーチが実行された場合には、設定４の可能性が比較的高くなる上に、設定５や６の期待をも遊技者に抱かせることができる。

【２８２１】

また、図２７５に示した通り、５図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１９～２１」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２３～２６」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「１５～２９」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「１６～２２」の７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～４において外れ特殊変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定５において外れ特殊変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）であり、設定６において外れ特殊変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７％（７／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において５図柄リーチが実行された場合には、設定５の可能性が比較的高くなる上に、設定６の期待をも遊技者に抱かせることができる。

【２８２２】

また、図２７５に示した通り、６図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２２～２４」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２７～２９」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「３０～３２」の３個のカウンタ値が対応

付けて規定され、設定６の場合、「２３～３８」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～５において外れ特殊変動が通知された場合に６図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定６において外れ特殊変動が通知された場合に６図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において６図柄リーチが実行された場合には、設定６の可能性が比較的高くなる。

【２８２３】

また、図２７５に示した通り、８図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２５～９９」の７５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「３０～９９」の７０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「３３～９９」の６７個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「３９～９６」の５７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１，２において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７５％（７５／１００）であり、設定３，４において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７０％（７０／１００）であり、設定５において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は６７％（６７／１００）であり、設定６において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は５７％である。よって、設定が低くなるほど８図柄リーチの変動パターン演出が選択され易くなるので、設定変更後の変動回数が５０の倍数において８図柄リーチが実行された場合には、低設定の可能性が比較的高くなる。

【２８２４】

また、図２７５に示した通り、９図柄リーチの演出態様に対しては、設定６の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「９７～９９」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている一方で、他の設定の場合、演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、設定変更後の変動回数が５０の倍数において９図柄リーチが実行されると、最高設定である設定６が確定する。

【２８２５】

このように、本第１１実施形態では、設定変更後の変動回数が５０の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な（設定値毎に各演出態様の選択率が異なる）設定示唆演出を実行するように構成している。これにより、電源投入後の変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たりに当選するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２８２６】

＜第１１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２７６から図２９２を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図２７６を参照して、特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）の特別図柄変動処理４（図１１９，Ｓ１５１）に代えて実行され、第７実施形態（および第４実施形態）における特別図柄変動処理４（図１１９参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける表示設定を行うための処理である。

【２８２７】

この特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）のうち、Ｓ２５１，Ｓ２５４，Ｓ２５９およびＳ２６２の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における特別図柄変動処理４（図１１９，Ｓ１５１）のＳ２５１，Ｓ２５４，Ｓ２５９およびＳ２６２の各処理と同一の処理が実行される。

【２８２８】

また、図２７６に示した通り、本第１１実施形態における特別図柄変動処理１１（Ｓ１２１）では、Ｓ２５４の処理において、第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時

間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を減算して更新し（Ｓ２９１）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新する（Ｓ２９２）。次に、Ｓ２９１の処理にて更新された特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であるかを判別し（Ｓ２５６）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０であると判別した場合は（Ｓ２５６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の停止表示を設定するための第１特別図柄変動停止処理１１を実行して（Ｓ２９３）、Ｓ２５９の処理へ移行する。この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）の詳細については、図２８２および図２８３を参照して後述する。また、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０ではないと判別した場合は（Ｓ２５６：Ｎｏ）、Ｓ２９３の処理をスキップしてＳ２５９の処理へ移行する。

【２８２９】

一方、Ｓ２５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、第１特別図柄が変動表示中ではないことを意味するため、次に、第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１特別図柄変動開始処理１１を実行し（Ｓ２９４）、処理をＳ２５９へと移行する。なお、詳細については図２７７から図２８１を参照して後述するが、この第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）は、第７実施形態における第１特別図柄変動開始処理７（図１７７参照）に代えて実行される処理である。

【２８３０】

また、本第１１実施形態における特別図柄変動処理１１では、Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、現在が第２特別図柄の変動表示中であることを意味するため、次に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を減算して更新すると共に（Ｓ２９５）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ２９６）、次に、Ｓ２９５の処理による更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０になったかを判別する（Ｓ２６２）。Ｓ２６２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊが０に更新されたと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示における変動時間が経過したことを意味するため、第２特別図柄の停止表示を設定するための第２特別図柄変動停止処理１１を実行し（Ｓ２９７）、本処理を終了する。ここで、詳細については図２８８および図２８９を参照して後述するが、この第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）は、第７実施形態における第２特別図柄変動停止処理７（図１８０参照）に代えて実行される処理である。一方、Ｓ２６２の処理において、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０に更新されていないと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｎｏ）、Ｓ２９７の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２８３１】

また、図２７６に示した通り、Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊが０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味するので、次に、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２特別図柄変動開始処理１１を実行し（Ｓ２９８）、本処理を終了する。詳細については図２８４から図２８７を参照して後述するが、この第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）は、第７実施形態における第２特別図柄変動開始処理７（図１７７参照）に代えて実行される処理である。

【２８３２】

次に、図２７７を参照して、特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）の一処理である第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）の詳細について説明をする。この第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動開始処理（図１２０，Ｓ２５８）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。

【２８３３】

この第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）のうち、Ｓ３５１～Ｓ３５５の各処理

では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動開始処理（図１２０，Ｓ２５８）のＳ３５１～Ｓ３５５の各処理と同一の処理が実行される。

【２８３４】

また、本第１１実施形態における第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）では、Ｓ３５５の処理を実行後、第１特別図柄の大当たり抽選を実行するための第１特別図柄大当たり判定処理１１を実行する（Ｓ３９１）。詳細については、図２７８および図２７９を参照して後述するが、この第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）は、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１参照）に代えて実行される処理である。

【２８３５】

Ｓ３９１の処理が終了すると、次いで、特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための第１特別図柄変動パターン選択処理１１を実行する（Ｓ３９２）。詳細については図２８０を参照して後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）は、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２参照）に代えて実行される処理である。また、Ｓ３９２の処理が終了すると、次に、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し（Ｓ３９３）、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（Ｓ３９３）の詳細については、図２８１を参照して後述する。

【２８３６】

次に、図２７８を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の中の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）の詳細について説明をする。この第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１，Ｓ３５６）に代えて実行される処理であり、上述した通り、第１特別図柄の大当たり抽選を実行するための処理である。

【２８３７】

この第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）のうち、Ｓ４５１およびＳ４５８～Ｓ４６１の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１，Ｓ３５６）のＳ４５１およびＳ４５８～Ｓ４６１の各処理と同一の処理が実行される。

【２８３８】

また、図２７８に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）では、Ｓ４５１の処理が終了すると、次いで、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９１）、確変フラグ２０３ｆａがオンであると判別した場合は（Ｓ４９１：Ｙｅｓ）、現在が特別図柄の高確率状態（確変状態）であることを意味するため、高確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ４９２）、Ｓ４９４の処理へ移行する。一方、Ｓ４９１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオフであると判別した場合は（Ｓ４９１：Ｎｏ）、現在が特別図柄の低確率状態であることを意味するため、低確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ４９３）、Ｓ４９４の処理へ移行する。Ｓ４９２、またはＳ４９３の処理後に実行されるＳ４９４の処理では、Ｓ４９２、またはＳ４９３の処理で読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとを用いて大当たり抽選の抽選結果（判定結果）を取得し（Ｓ４９４）、処理をＳ４５８へと移行する。

【２８３９】

また、本第１１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１１（図２７８参照）では、Ｓ４５８の処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ４５８：Ｎｏ）、外れの種別に応じた停止図柄をセットするための特図１外れ変動処理１１を実行し（Ｓ４９５）、本処理を終了する。この特図１外れ変動処理

１１（Ｓ４９５）の詳細について、図２７９を参照して、説明する。

【２８４０】

特図１外れ変動処理１１（Ｓ４９５）は、特別図柄の抽選結果が外れ（外れの一種である小当たりを含む）である場合に、停止図柄を設定するための処理であり、上述した第８実施形態における特図１外れ変動処理８（図２１０参照）と同様の処理である。この第１１実施形態における特図１外れ変動処理１１（図２７９参照）のうち、Ｓ４８５、およびＳ４８７～Ｓ４８９の各処理では、それぞれ第８実施形態における特図１外れ変動処理８（図２１０，Ｓ４８１）のＳ４８５、およびＳ４８７～Ｓ４８９の各処理と同一の処理が実行される。

【２８４１】

また、本第１１実施形態における特図１外れ変動処理１１（Ｓ４９５）では、Ｓ４８５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合に（Ｓ４８５：Ｙｅｓ）、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅをオンに設定し（Ｓ１０４８１）、処理をＳ４８７へと移行する。特図１小当たりフラグ２０３ｍｅを設定しておくことにより、第１特別図柄の変動停止時に小当たり図柄で停止させればよいということを容易に判別することができる。

【２８４２】

次に、図２８０を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の中の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）の詳細について説明をする。この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２，Ｓ３５７）に代えて実行される処理である。

【２８４３】

この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）のうち、Ｓ５５１～Ｓ５５３、およびＳ５５５～Ｓ５５９の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２，Ｓ３５７）のＳ５５１～Ｓ５５３、およびＳ５５５～Ｓ５５９の各処理と同一の処理が実行される。

【２８４４】

また、図２８０に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）では、Ｓ５５３の処理を実行後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２７２参照）を参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出して（Ｓ５６０）、Ｓ５５５の処理へ移行する。変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆを参照して変動パターンテーブルを読み出すことにより、大当たり後の変動回数、遊技状態、および前回の大当たり種別に応じて変動パターンを異ならせることができるので、変動パターンを多様化させることができる。なお、Ｓ５５５以降の処理では、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２参照）と同様に、読み出した変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択し、選択した変動パターンの開始を設定する処理が実行される。

【２８４５】

次に、図２８１を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ３９３）の詳細について説明する。この遊技状態更新処理（Ｓ３９３）は、変動開始時において遊技状態を更新するための処理である。

【２８４６】

図２８１に示した通り、遊技状態更新処理（Ｓ３９３）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別する（Ｓ２９０１）。Ｓ２９０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ２９０１：Ｎｏ）、遊技状態（時短回数）を更新する必要がないため、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ２９０２）、時短カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２９０３）

。次いで、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になったか否かを判別し（Ｓ２９０４）、時短カウンタ２０３ｈの値が０になったと判別した場合は（Ｓ２９０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が変更されたことを意味するため、変更後の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するために、Ｓ２９０５の処理へ移行する。一方、Ｓ２９０４の処理において、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０４：Ｎｏ）、遊技状態に変更がないため、そのまま本処理を終了する。

【２８４７】

Ｓ２９０５の処理では、確変フラグ２０３ｆａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２９０５）、確変フラグ２０３ｆａがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｙｅｓ）、確変状態において時短回数が０になって潜確状態に移行したことを意味するため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０５の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオフであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｎｏ）、時短状態において時短回数が０になって通常状態に移行したことを意味するため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０７）、本処理を終了する。

【２８４８】

次に、図２８２を参照して、第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）は、上述した第７実施形態における第１特別図柄変動停止処理７（図１７５，Ｓ２７８）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

【２８４９】

この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）のうち、Ｓ８５１～Ｓ８５５，Ｓ８６３、およびＳ８６４の各処理では、それぞれ第７実施形態における第１特別図柄変動停止処理７（図１７５，Ｓ２７８）のＳ８５１～Ｓ８５５，Ｓ８６３、およびＳ８６４の各処理と同一の処理が実行される。

【２８５０】

また、図２８２に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）では、Ｓ８５１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃがオフに設定されていると判別した場合（Ｓ５８１：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させるための特図１外れ停止処理を実行して（Ｓ１０８５１）、Ｓ８６３の処理へ移行する。この特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）の詳細については、図２８３を参照して後述する。

【２８５１】

一方、Ｓ５８１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１０８５２）。Ｓ１０８５２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１０８５２：Ｙｅｓ）、実行中の第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるためのＳ８５２～Ｓ８５５の処理を実行し、Ｓ１０８５３の処理へ移行する。一方、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別した場合には（Ｓ１０８５２：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味するため、Ｓ８５２～Ｓ８５５の処理をスキップし、Ｓ１０８５３の処理へ移行する。

【２８５２】

Ｓ１０８５３の処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ１０８５３）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂに格納されているデータを現在の遊技状態に応じたデータ（即ち、大当たり当選時の遊技状態を示すデータ）に更新し（Ｓ１０８５４）、次に、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃ、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄ、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆ、確変フラグ２０３ｆａ、および時短カウンタ２０３ｈの値を全てリセットする（Ｓ１０８５５）。次いで、大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定し（Ｓ１０８５６）、Ｓ８６３の処理へ移行する。

【２８５３】

次に、図２８３を参照して、第１特別図柄変動停止処理１１（図２８２，Ｓ２９３参照）の中で実行される特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）の詳細について説明をする。図２８３は、特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）を示したフローチャートである。

【２８５４】

特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ３００１）、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオフであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が純粋な外れである（小当たりではない）ことを意味するため、第１図柄表示装置３７において変動表示中の第１特別図柄に対して外れ図柄での変動停止を設定し（Ｓ３００２）、本処理を終了する。一方、Ｓ３００１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ３００３）。Ｓ３００３の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、変動中の第２特別図柄を外れで強制停止させるための処理を実行する。より具体的には、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ３００４）、第２特別図柄の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ３００５）、第１図柄表示装置３７において変動表示中の第２特別図柄に対して外れ図柄での変動停止を設定する（Ｓ３００６）。次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を０にセットし（Ｓ３００７）、Ｓ３００８の処理へ移行する。

【２８５５】

一方、Ｓ３００３の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００３：Ｎｏ）、第２特別図柄が変動表示中ではないことを意味するため、Ｓ３００４～Ｓ３００７の処理をスキップし、Ｓ３００８の処理へ移行する。

【２８５６】

Ｓ３００８の処理では、第１特別図柄の小当たりの開始を設定し（Ｓ３００８）、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅ、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄ、および特図２小当たりフラグ２０３ｍｆをオフに設定する（３００９）。次いで、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり中であることを示すデータを設定し（Ｓ３０１０）、第１図柄表示装置３７において変動表示中の第１特別図柄に対して小当たり図柄での変動停止を設定して（Ｓ３０１１）、本処理を終了する。

【２８５７】

この特図１外れ停止処理（図２８３参照）を実行することにより、第１特別図柄の小当たりとなった場合に、当該小当たりの停止表示時に第２特別図柄を強制的に外れで変動停止させることができる。よって、特に、通常状態において第２特別図柄がロング変動を行った場合等に、第１特別図柄の抽選において高確率で当選する小当たりとなるだけで、容易にロング変動を終了させることができる。

【２８５８】

次に、図２８４を参照して、第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）は、上述した第７実施形態における第２特別図柄変動開始処理７（図１７７，Ｓ２８０）に代えて実行される処理である。

【２８５９】

この第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）のうち、Ｓ９５１、およびＳ９５２の各処理では、それぞれ第７実施形態における第２特別図柄変動開始処理７（図１７７，Ｓ２８０）のＳ９５１、およびＳ９５２の各処理と同一の処理が実行される。

【２８６０】

また、図２８４に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）では、Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオン

に設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（Ｓ９５１：Ｎｏ）、Ｓ９５３～Ｓ９５７，Ｓ９８１およびＳ９８２の処理を実行し、後述するＳ９８３（Ｓ３９３）の処理へ移行する。このＳ９５３～Ｓ９５７，Ｓ９８１およびＳ９８２の処理は、上記した第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）のＳ３５１～Ｓ３５５，Ｓ３９１およびＳ３９２までの各処理に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）、第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）を、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）、第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）に変更した点を除いて同一であるので、その詳細な説明については省略する。更に、本第１１実施形態における第２特別図柄変動開始処理１１（図２８４参照）では、第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）が終了すると、上述した遊技状態更新処理（図２８１，Ｓ３９３）と同一の処理を実行して（Ｓ９８３）、本処理を終了する。

【２８６１】

次に、図２８５を参照して、第２特別図柄変動開始処理１１（図２８４，Ｓ２９８）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）の詳細について説明する。この第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）は、上述した第７実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８，Ｓ９７８）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄の大当たり抽選を実行するための処理である。

【２８６２】

この第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）のうち、Ｓ１０５１，Ｓ１０５８～Ｓ１０６１およびＳ１０７１の各処理では、それぞれ第７実施形態の第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８，Ｓ９７８）のＳ１０５１，Ｓ１０５８～Ｓ１０６１およびＳ１０７１の各処理と同一の処理が実行される。

【２８６３】

また、図２８５に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）では、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ１０８１）、処理をＳ１０８３へと移行する。一方、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ１０８２）、Ｓ１０８３の処理へ移行する。Ｓ１０８３の処理では、Ｓ１０８１およびＳ１０８２の処理で読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとに基づいて大当たり抽選の抽選結果（当否判定結果）を取得する（Ｓ１０８３）。

【２８６４】

また、本第１１実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１１（図２８５参照）では、Ｓ１０５８の処理において、今回の抽選が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ１０５８：Ｎｏ）、第２特別図柄の外れに対応する変動表示を設定するための特図２外れ変動処理１１を実行し（Ｓ１０８４）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理１１（Ｓ１０８４）の詳細について、図２８６を参照して説明する。

【２８６５】

図２８６に示した通り、特図２外れ変動処理１１（Ｓ１０８４）では、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ１３３１）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３３１：Ｙｅｓ）、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆをオンに設定する（Ｓ１３３２）。次いで、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１３３３）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ１３３４）

、本処理を終了する。
【２８６６】
一方、Ｓ１３３１の処理において、今回の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ１３３１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１３３５）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理１１（図２８６参照）を実行することにより、外れの種別が純粋な外れであるか、小当たりであるかに応じて適切な停止図柄を設定することができる。
【２８６７】
次に、図２８７を参照して、第２特別図柄変動開始処理１１（図２８４，Ｓ２９８）の中の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）の詳細について説明をする。この第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９，Ｓ９５６）に代えて実行される処理である。
【２８６８】
この第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）のうち、Ｓ１２５１～Ｓ１２５３，Ｓ１２５５，Ｓ１２５６，およびＳ１２５８～Ｓ１２６０の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９，Ｓ９５６）のＳ１２５１～Ｓ１２５３，Ｓ１２５５，Ｓ１２５６，およびＳ１２５８～Ｓ１２６０の各処理と同一の処理が実行される。
【２８６９】
また、図２８７に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）では、Ｓ１２５１の処理において、特図２抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、Ｓ１２５２の処理をスキップし、Ｓ１２５３の処理へ移行する。
【２８７０】
また、本第１１実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理１１（図２８７参照）では、Ｓ１２５３の処理を実行後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２７１）を参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出し（Ｓ１２８１）、その後、Ｓ１２５５，Ｓ１２５６，Ｓ１２５８～Ｓ１２６０の処理を実行して、本処理を終了する。
【２８７１】
次に、図２８８を参照して、第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）の内容について説明をする。この第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）は、上述した第７実施形態における第２特別図柄変動停止処理７（図１８０，Ｓ２８３）に代えて実行される処理である。
【２８７２】
この第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）のうち、Ｓ１５０５，Ｓ１５５１，Ｓ１５５３，Ｓ１５５４、およびＳ１５６１～Ｓ１５６３の各処理では、それぞれ第７実施形態における第２特別図柄変動停止処理７（図１８０，Ｓ２８３）のＳ１５０５，Ｓ１５５１，Ｓ１５５３，Ｓ１５５４、およびＳ１５６１～Ｓ１５６３の各処理と同一の処理が実行される。
【２８７３】
また、図２８８に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）では、Ｓ１５５１の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄがオフであると判別した場合は（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させるための特図２外れ停止処理１１を実行し（Ｓ１５９６）、Ｓ１５６２の処理へ移行する。この特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）の詳細については、図２８９を参照して後述する。
【２８７４】
一方、Ｓ１５５１の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄがオンであると判

別した場合は（Ｓ１５５１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１５９１）。Ｓ１５９１の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ１５９１：Ｙｅｓ）、特図１変動停止フラグをオンに設定し（Ｓ１５９２）、変動表示中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ１５５３，Ｓ１５５４およびＳ１５０５の各処理を実行して、Ｓ１５９３の処理へ移行する。

【２８７５】

これに対し、Ｓ１５９１の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ１５９１：Ｎｏ）、第１特別図柄が変動表示中ではないことを意味し、第１特別図柄を強制的に停止させる必要がないため、Ｓ１５９２，Ｓ１５５３，Ｓ１５５４およびＳ１５０５の処理をスキップして、Ｓ１５９３の処理へ移行する。

【２８７６】

Ｓ１５９３の処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ１５９３）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータを現在の遊技状態に応じたデータ（大当たり当選時の遊技状態を示すデータ）に更新する（Ｓ１５９４）。次に、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃ、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅ、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄ、確変フラグ２０３ｆａおよび時短カウンタ２０３ｈの値を全てリセットし（Ｓ１５９５）、Ｓ１５６１の処理へ移行する。

【２８７７】

次に、図２８９を参照して、特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）の内容について説明をする。この特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）は、上述した第７実施形態における特図２外れ停止処理７（図１８１，Ｓ１５８４）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止させるための処理である。

【２８７８】

この特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）のうち、Ｓ１６６０の処理は、第７実施形態における特図２外れ停止処理７（図１８１，Ｓ１５８４）のＳ１６６０の処理と同一の処理が実行される。

【２８７９】

また、図２８９に示した通り、本第１１実施形態における特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）では、まず特図２小当たりフラグ２０３ｍｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１６０１）、特図２小当たりフラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１６０１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１６０２）。Ｓ１１６０２の処理において、第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ１１６０２：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理を実行する。具体的には、特図１変動停止フラグをオンに設定し（Ｓ１１６０３）、特図１変動停止フラグがオンに設定されたことを示すための特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ１１６０４）。次に、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１１６０５）、特図１変動時間カウンタの値を０にセットして（Ｓ１１６０６）、Ｓ１１６０７の処理へ移行する。

【２８８０】

一方、Ｓ１１６０２の処理において、特図１変動時間カウンタの値が０であると判別した場合には（Ｓ１１６０２：Ｎｏ）、第１特別図柄が変動中ではないため、第１特別図柄の変動表示を強制停止させるためのＳ１１６０３～Ｓ１１６０６の処理をスキップし、Ｓ１１６０７の処理へ移行する。

【２８８１】

Ｓ１１６０７の処理では、特図２小当たりの開始を設定し（Ｓ１１６０７）、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃ、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅおよび特図２小当たりフラグ２０３ｍｆをオフに設定する（Ｓ１１６０８）。次いで、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり中であることを示すデータを設定し（Ｓ１１６０９）、第１図柄表示装置３７の

第２特別図柄を小当たり図柄で停止表示して（Ｓ１１６１０）、本処理を終了する。
【２８８２】
次に、図２９０を参照して、立ち上げ処理１１の内容について説明をする。この立ち上げ処理１１は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５４）に代えて実行される処理であり、パチンコ機１０に対して電源が投入されたことに基づいて各種の初期設定を行うために実行される処理である。
【２８８３】
この立ち上げ処理１１のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５４）のＳ１７０１～Ｓ１７１４の各処理と同一の処理が実行される。
【２８８４】
また、図２９０に示した通り、本第１１実施形態における立ち上げ処理１１では、Ｓ１７０３の処理を実行後、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ１７２１）。Ｓ１７２１の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ１７２１：Ｙｅｓ）、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し（Ｓ１７２２）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。この設定値制御処理（Ｓ１７２２）の詳細については、図２９１を参照して後述する。
【２８８５】
一方、Ｓ１７２１の処理において、設定キーがオン位置ではないと判別した場合は（Ｓ１７２１：Ｎｏ）、Ｓ１７０４の処理へ移行する。
【２８８６】
また、本第１１実施形態における立ち上げ処理１１（図２９０参照）では、Ｓ１７１０の処理を実行後、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７２３）、Ｓ１７１１の処理へ移行する。
【２８８７】
次に、図２９１を参照して、立ち上げ処理１１（図２９０）の中の一処理である設定値制御処理（Ｓ１７２２）の内容について説明をする。
【２８８８】
図２９１に示した通り、設定値制御処理（Ｓ１７２２）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２６５参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ３１０１）、オンされていれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ３１０２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ３１０３、Ｓ３１０４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ３１０３、Ｓ３１０４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ３１０３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ３１０４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、設定変更状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３１０５）、処理をＳ３１０６へと移行する。
【２８８９】
Ｓ３１０６の処理では、設定スイッチ１１０ｃがオンさたか（押下されたか）否かを判別する（Ｓ３１０６）。Ｓ３１０６の処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンされた（押下された）と判別した場合は（Ｓ３１０６：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｍａのデータを１加算することにより更新し（Ｓ３１０７）、Ｓ３１０８の処理へ移行する。一方、Ｓ３１０６の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は（Ｓ３１０６：Ｎｏ）、Ｓ３１０７の処理をスキップし、Ｓ３１０８の処理へ移行する。
【２８９０】
Ｓ３１０８の処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別し（Ｓ３１０８）。設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ３

１０８：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理１１（図２９２参照）へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

【２８９１】

一方、Ｓ３１０８の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ３１０８：Ｎｏ）、Ｓ３１０６の処理へと戻る。つまり、Ｓ３１０８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｓ３１０６～Ｓ３１０８の各処理が繰り返される。

【２８９２】

また、Ｓ３１０１の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判別した場合は（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｓ３１０９）、次いで、設定値格納エリア２０３ｍａのデータを読み出す（Ｓ３１１０）。Ｓ３１１０の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させ（Ｓ３１１１）、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ３１１２）、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ３１１３）。Ｓ３１１３の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ３１１３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、Ｓ３１１３の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ３１１３：Ｎｏ）、Ｓ３１１３の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を継続させる。

【２８９３】

この設定値制御処理（図２９１参照）を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置１１０ａに対して設定値を表示させ続けることができる。

【２８９４】

次に、図２９２を参照して、本第１１実施形態における大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）の詳細について説明をする。この大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中の各種制御を行うための処理である。

【２８９５】

この大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～Ｓ１９１８の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）のＳ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～Ｓ１９１８の各処理と同一の処理が実行される。

【２８９６】

また、図２９２に示した通り、本第１１実施形態における大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）では、Ｓ１９１２の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータを読み出して（Ｓ１９９１）、読み出したデータに対応する遊技状態（大当たり当選時の遊技状態）と、今回の大当たり種別と、に応じて時短カウンタ２０３ｈ、確変フラグ２０３ｆａをそれぞれ更新し（Ｓ１９９２）、Ｓ１９１６の処理に移行する。この大当たり制御処理１１（図２９２参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて適切に設定することができる。

【２８９７】

＜第１１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２９３から図２９６を参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図２９３を参照して、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）の内容に

ついて説明をする。このコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）は、上述した第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１８３，Ｓ４１９２）に代えて実行する処理であり、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

【２８９８】

このコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）のうち、Ｓ４２４１の処理を除く各処理では、それぞれ第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１８３，Ｓ４１９２）のうち、Ｓ４２３２の処理を除く各処理と同一の処理が実行される。

【２８９９】

また、図２９３に示した通り、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）では、Ｓ４２３１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、当該状態コマンドによって通知された遊技状態に応じた制御を行うための状態コマンド受信処理１１を実行して（Ｓ４２４１）、本処理を終了する。この状態コマンド処理１１（Ｓ４１４１）の詳細について、図２９４を参照して説明する。この状態コマンド受信処理１１（Ｓ４２４１）は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における状態コマンド受信処理（図６４，Ｓ４２１３（Ｓ４２３２））に代えて実行される処理である。

【２９００】

この状態コマンド受信処理１１（Ｓ４１４１）のうち、Ｓ４５０９の処理では、第７実施形態（および第１実施形態）における状態コマンド受信処理（図６４，Ｓ４２１３（Ｓ４２３２））のＳ４５０９の処理と同一の処理が実行される。

【２９０１】

また、図２９４に示した通り、本第１１実施形態における状態コマンド受信処理１１（Ｓ４２４１）では、まず、受信したコマンドが設定変更状態を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ４５１１）、設定変更状態を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４５１１：Ｙｅｓ）、設定変更画面に対応する表示用コマンドを設定して（Ｓ４５１２）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。

【２９０２】

一方、Ｓ４５１１の処理において、受信したコマンドが設定変更状態を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４５１１：Ｎｏ）、次いで、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４５１３）。受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４５１３：Ｙｅｓ）、設定確認画面に対応する表示用コマンドを設定して（Ｓ４５１４）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。

【２９０３】

一方、Ｓ４５１３の処理において、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４５１３：Ｎｏ）、次いで、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４５１５）。遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４５１５：Ｎｏ）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。これに対し、Ｓ４５１５の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４５１５：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５１６）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。

【２９０４】

次に、図２９５を参照して、本第１１実施形態における変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）の詳細について説明をする。この変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）は、上述した第７実施形態における変動表示設定処理７（図１８７，Ｓ４１５３）に代えて実行される処理である。

【２９０５】

この変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）のうち、Ｓ５２６１を除く各処理では、それぞれ第７実施形態における変動表示設定処理７（図１８７，Ｓ４１５３）のＳ５２３２を除く各処理と同一の処理が実行される。

【２９０６】

また、図２９５に示した通り、本第１１実施形態における変動表示設定処理１１（Ｓ４

１３２）では、Ｓ５２０２の処理を実行後、今回受信した変動パターンコマンドによって通知された変動パターンに応じた変動表示態様を設定するための演出態様設定処理１１を実行し（Ｓ５２６１）、Ｓ５２３３の処理へ移行する。この演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）の詳細について、図２９６を参照して説明する。この演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）は、上述した第７実施形態における演出態様設定処理（図１８８，Ｓ５２３２）に代えて実行する処理である。

【２９０７】

この演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）のうち、Ｓ８２０１，Ｓ８２０７、およびＳ８２０８の各処理では、それぞれ第７実施形態における演出態様設定処理（図１８８，Ｓ５２３２）のＳ８２０１，Ｓ８２０７、およびＳ８２０８の各処理と同一の処理が実行される。

【２９０８】

また、図２９６に示した通り、本第１１実施形態における演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）では、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２８１）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。

【２９０９】

一方、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であるか否かを判別する（Ｓ８２８２）。Ｓ８２８２の処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動ではないと判別した場合は（Ｓ８２８２：Ｎｏ）、処理をＳ８２０７へと移行する。一方、Ｓ８２８２の処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合は（Ｓ８２８２：Ｙｅｓ）、設定変更後（ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入後）、大当たりとならずに変動回数が５０の倍数になったことを意味し、設定示唆演出の実行タイミングであるため、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａ（図２７５参照）を読み出して（Ｓ８２８３）、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａ（図２７５参照）の演出カウンタの値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ８２８４）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。

【２９１０】

この演出態様設定処理１１（図２９６参照）を実行することにより、設定変更後の変動回数が５０の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な（設定値毎に各演出態様の選択率が異なる）設定示唆演出を実行することができるよって、電源投入後の変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たりに当選するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９１１】

以上説明した通り、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意（例えば、６種類の大当たり確率のうちいずれかの確率）に設定することができるように構成した。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特別図柄の高確率状態）においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまう（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマりが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２９１２】
　また、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、設定変更操作を行うことにより、必ず通常状態に設定される（ＲＡＭクリア操作によりＲＡＭ２０３の設定が初期化される）ように構成した上で、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）に移行する通常状態でのみ、特定条件の成立に基づいて、特定の種別の変動パターン（変動時間）が選択されるように構成した。即ち、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の特別図柄の抽選回数が５０の倍数となる毎に、変動時間が２５秒間の外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成した。このように構成することで、電源投入後、特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が５０の倍数になった）場合に実行される変動パターンの変動種別によって、設定変更操作が実行されたか否かを確認することができるので、電源投入後、特定条件が成立するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。更に、本第１１実施形態では、外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、リーチが発生する際の第３図柄の種別（第３図柄に付された数字）によって、設定されている設定値を示唆可能に構成した。このように構成することで、高設定で実行され易い演出態様のリーチ演出が実行された場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、設定示唆演出において高設定を示唆する内容の演出態様が実行されなかった場合に、もう一度設定示唆演出を確認しようと思わせることができる。即ち、特別図柄の抽選を５０回実行させようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９１３】
　なお、本第１１実施形態では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定が１→２→・・・→６の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【２９１４】
　本第１１実施形態では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第１１実施形態と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、１／９０）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定１，３，５）と偶数設定（設定２，４，６）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、１／１００）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、１／７０）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常

状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。更に、例えば、最高設定である設定６のみ他の設定に対して遊技性が大幅に変わるように構成してもよい。具体的には、例えば、設定１から設定５については、上述した第１１実施形態における大当たり確率を採用する一方で、設定６のみ、極端に高い大当たり確率（例えば、設定５の２倍以上の確率）に設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態における大当たり確率を１／１００、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／３０に設定してもよい。このように構成することで、大当たりの当選率から、比較的短時間の遊技で設定６であるか否かを遊技者が容易に判別することが可能となる。よって、設定６であると確信した遊技者に対し、長時間遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、設定６であるか否かを判別し易くすることにより、設定６が設定された場合に、最高設定である（即ち、遊技者にとって最も有利な）設定６を使用してくれるホールであると遊技者に認知させることができる。よって、ホールの評判を向上させることができる。

【２９１５】

本第１１実施形態では、確変大当たりの一部（大当たりＤ１１，Ｅ１１，Ｉ１１になった場合）で、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定されるように構成し、当該確変状態において１００回の時短回数を経過させた（１００回の特別図柄の抽選において連続で外れになった）場合に最も有利な潜確状態へと移行するように構成していた。つまり、特定の遊技状態（確変状態）において、特定回数（１００回）の特別図柄の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）になることで有利な状態に移行するように構成することで、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が低い程（即ち、設定が低い程）有利になる遊技性を実現する構成としていたが、大当たり確率が低い程有利になる遊技性を実現するための構成は、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の確変状態が特定回数（例えば、１００回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて終了される仕様とし、潜確状態を最も不利な状態（右打ちしても第１特別図柄の抽選も第２特別図柄の抽選も実行され難い状態）として、潜確状態において特定回数の特別図柄の抽選で連続して外れとなった場合に比較的有利な通常状態へと移行するように構成してもよい。即ち、潜確状態では、大当たりに当選してもラウンド数が少なく、且つ、大当たり終了後に再度潜確状態が設定される大当たり種別が大半となる一方で、通常状態で大当たりに当選すると、大当たり終了後に有利な確変状態に設定される大当たり種別が大半となるように構成してもよい。そして、確変状態では、持ち球をほとんど減らさずに大当たりに当選し易くなる上に、大当たり終了後も再度確変状態が設定され易くなるように構成し、有利な確変状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせる仕様を採用してもよい。この仕様においても、潜確状態において大当たり確率が低いほど、比較的有利な通常状態へと移行し易くなり、結果的に最も有利な確変状態へと移行し易くなるため、大当たり確率が低い（即ち、設定が低い）程有利度合いが向上するという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、大当たり確率が低いと、有利度合いの高い通常状態において大当たりになり難くなる上に、有利な確変状態において大当たりにならずに確変回数（特定回数）が終了する可能性も高くなるため、大当たり確率が高い高設定では、潜確状態と不利な大当たりとが繰り返され易くなるが、通常状態に移行させることができれば、比較的少ない抽選回数で大当たりに当選させることができる上に、確変状態において大当たりと確変状態とがより多くの回数繰り返され易くなる遊技性を実現することができる。このように、低設定と高設定とで遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上

させることができる。

【２９１６】

本第１１実施形態では、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）に設定される通常状態においてのみ、外れ特殊リーチ変動が実行され得るように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）以外の条件で設定された通常状態においても、特別図柄の抽選回数が特定回数（５０回）の倍数となる毎に、比較的低い確率（例えば、１／１０の確率）で外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成することで、設定変更後以外の通常状態においても設定示唆演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定変更後以外の条件で設定された通常状態においても、特定回数（５０回）の倍数の抽選回数となるまで遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、外れ特殊リーチ変動の選択確率を異ならせるのに代えて、例えば、外れ特殊リーチ変動が選択される周期を設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の通常状態よりも長くする（例えば、特別図柄の抽選回数が１００の倍数となる毎）ように構成してもよい。また、通常状態であれば、設定変更後であるか否かによらず、共通の変動パターンシナリオを参照して変動パターンを決定してもよい。つまり、設定変更後以外の通常状態でも、抽選回数が５０の倍数となる毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成し、抽選回数が５０の倍数となる毎に設定示唆演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、不利な通常状態における稼働率をより向上させることができる。

【２９１７】

本第１１実施形態では、電源投入時にＲＡＭクリア操作が行われた場合に、設定変更状態に移行しているか否かによらず、通常状態が継続している間、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４を参照して変動パターンを決定するように構成していた。つまり、設定変更状態に移行していなくても、ＲＡＭクリア操作が行われていれば、特別図柄の抽選回数が５０の倍数になる毎に外れ特殊リーチ変動が実行されて設定示唆演出が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、電源投入時に設定変更状態に移行していた場合にのみ、その後の通常状態において特別図柄の抽選回数が５０の倍数になる毎に設定示唆演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの店員等が実際に設定変更操作を行っている場合にのみ、外れ特殊リーチ変動が実行されて設定示唆演出が実行されるので、設定変更の有無をより容易に遊技者に見分けさせることができる。

【２９１８】

本第１１実施形態では、外れ特殊リーチ変動が実行された場合に、変動パターン演出として、リーチが発生した際の第３図柄に付された数字によって設定値を示唆するように構成していたが、必ずしも設定値を演出によって示唆する必要はない。例えば、外れ特殊リーチ変動であるか否かのみを示唆可能な演出態様の変動パターン演出を実行する構成としてもよい。つまり、外れ特殊リーチ変動が決定されたとしても、演出態様から設定値が示唆されないように構成してもよい。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側において設定値を把握する必要がなく、単に外れ特殊リーチ変動の変動種別が通知された場合に専用（若しくは外れ特殊リーチ変動の場合にのみ出現しやすい態様）の演出を実行すればよいので、音声ランプ制御装置１１３側の処理負荷を軽減することができる。また、設定が示唆されることで遊技者に低設定であると思われてしまい、パチンコ機１０の稼働率が低減してしまうことを抑制することができる。

【２９１９】

本第１１実施形態では、外れ特殊リーチ変動の変動パターンが通知された場合に、設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。単に、音声ランプ制御装置１１３側において、変動パターン演出の演出態様を決定する際に、所定の割合（例えば、１％の割合）で設定示唆演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、外れ特殊リーチ変動を設ける必要がなくなり、通常状態では共通の変動パターンテーブルを用いることができるので、変動パターンテーブルの個数を削減することが

できる。よって、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。
【２９２０】
本第１１実施形態では、設定変更状態において設定された設定値によらず、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の通常状態において、特別図柄の抽選が５０回行われる毎に設定示唆演出を実行する（外れ特殊リーチ変動が選択される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が選択された場合に設定示唆演出を実行する割合を異ならせてもよい。即ち、外れ特殊リーチ変動が通知された場合に音声ランプ制御装置１１３側で設定示唆演出を実行する割合を、設定値に応じて異ならせてもよい。若しくは、設定値毎にＲＡＭクリア操作後の通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて変動回数が５０の倍数となった場合に外れ特殊リーチ変動が選択される割合自体を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、５０の倍数において、設定が高いほど外れ特殊リーチ変動以外の変動パターンが選択され易くなる（設定示唆演出が実行され難くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が５０の倍数になったにもかかわらず外れ特殊リーチ変動が実行されなかった（設定示唆演出が実行されなかった）場合に、高設定に対する期待感を向上させることができる。また、例えば、設定値毎にＲＡＭクリア操作後の通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて外れ特殊リーチ変動が実行される（設定示唆演出が実行される）周期を異ならせてもよい。このように構成することで、何変動おきに外れ特殊リーチ変動が実行されるかに注目して遊技を行わせることができるので、大当たりが０回の状態から積極的に遊技を開始させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２９２１】
本第１１実施形態では、ＲＡＭクリア操作を伴ってパチンコ機１０に対して電源が投入された場合に、設定値格納エリア２０３ｍａのデータも初期値にクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア２０３ｍａのデータはＲＡＭクリア操作が行われたとしてもクリアされないように構成してもよい。言い換えれば、設定値格納エリア２０３ｍａのデータは、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されている間のみ更新され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定は変更したくないが、ＲＡＭクリア操作を行いたいとホール側が希望した場合に、当該希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。
【２９２２】
本第１１実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり遊技中に入賞可能となる右可変入賞装置１６５０と、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりの各ラウンドで入賞可能となる可変入賞装置６５０とを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合も、大当たりとなった場合も、可変入賞装置６５０が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、右可変入賞装置１６５０を削除することができるので、パチンコ機１０の部品点数を削減することができると共に、遊技領域の自由度を向上させることができる。
【２９２３】
本第１１実施形態では、設定値を設定示唆演出によってのみ示唆するように構成していた。即ち、設定変更後の通常状態において特別図柄の抽選回数が５０の倍数となって外れ特殊リーチ変動の変動パターンが設定された場合に、当該外れ特殊リーチ変動における変動パターン演出として設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出やエンディング演出において、設定を示唆するように構成してもよい。この場合、オープニング演出やエンディング演出において第３図柄表示装置８１に出現するキャラクタの種別（選択割合）を、設定値毎に異ならせておけばよい。また、例えば、有利な遊技状態（連荘モードＡや連荘モードＢ）へと移行した後で、有利な遊技状態が終了されて不利な通常モードへと移行する場合に表示される、有利な遊技状態における遊技結果を示す表示態様（所謂、リザルト表示）の表示態様の種

別を異ならせてもよい。具体的には、例えば、遊技結果に応じて表示される称号として、遊技結果のみに応じて決定される種別の称号と、設定値も加味して決定される種別の称号とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、有利な遊技状態の終了時においてリザルト表示に注目させることができる。

【２９２４】

本第１３実施形態では、設定変更状態や設定確認状態において、設定値を設定値表示装置１１０ａに対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１においても設定値を示す数値を表示させるように構成してもよい。

【２９２５】

本第１３実施形態では、設定が高くなる程遊技者にとって有利になり易くなる（所謂、機会割が高くなる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の設定と、他の一部の設定とでトータルの有利度合いが同等となるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり確率を調節することにより、設定１と、設定６との有利度合いをそれぞれ同等にしてもよい。つまり、設定１では、一旦潜確状態へと移行した場合に、当該潜確状態において獲得できる賞球数の期待値を、他の設定に比較して大幅に多くする（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／２００にする）ことにより、特別図柄の低確率状態において大当たり確率が低いことを加味しても、設定６以外の設定値（設定２～５）よりも有利になるように構成してもよい。また、これに加えて、設定２と設定５とがそれぞれ同等の有利度合いとなり、設定３と設定４とがそれぞれ同等の有利度合いとなるように構成してもよい。つまり、設定１および設定６が最も有利度合いが高い設定となるように構成し、設定３および設定４が最も有利度合いが低い設定となるように構成してもよい。つまり、設定１から設定３では、大当たり確率が低い方が有利となる遊技性（潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となり、設定４から設定６では、大当たり確率が高い方が有利となる遊技性（大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となるように構成してもよい。このように構成することで、設定毎の遊技性の違いをより顕著にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９２６】

更に、この場合において、潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定１～３）が設定されているのか、大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定４～６）が設定されているのかを、遊技者に対して報知することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、パチンコ機１０における遊技が所定期間（例えば、３０秒）以上行われていない場合に表示されるデモ表示において、どちらの遊技性であるのかを報知する（例えば、設定１～３であれば「一撃タイプ」という文字を表示させ、設定４～６であれば「コツコツタイプ」という文字を表示させる）ように構成してもよい。これにより、遊技者に対して好みの遊技性の設定で遊技を開始させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、デモ表示画面に代えて、又は加えて、パチンコ機１０の音量を変更するための音量変更操作を行った場合に表示される音量表示や、ＬＥＤ等の各種発光部材の光量を変更するための光量変更操作を行った場合に表示される光量表示等の表示態様でも、遊技性（一撃タイプであるかコツコツタイプであるか）を報知可能に構成してもよい。このように構成することで、音量変更操作若しくは光量変更操作を行うことで遊技者の任意のタイミングで遊技性も確認することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。更に、大当たりのエンディング画面や潜確状態終了後のリザルト画面における表示態様についても、遊技性に応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、一撃タイプの遊技性（設定１～３）が設定されている場合は、有利状態において獲得した賞球数の総計をより目立つ態様で表示させる一方で、コツコツタイプの遊技性（設定４～６）が設定されている場合は、有利状態において当選した大当たりの総回数をより目立つ態様で表示させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技性毎に、遊技者がより注目

しがちな項目を視認し易く構成できるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、設定値表示装置１１０ａには、設定１，２，３に代えて、設定Ａ，Ｂ，Ｃと表示されるように構成してもよい。つまり、遊技性に応じて、設定値の表記を異ならせてもよい。このように構成することで、ホールの店員等が設定値を変更若しくは確認する際に、有利度合いが数字の順になっていない（設定３，４→２，５→１，６の順に有利度合いが高くなる）ことにより混乱してしまうことを抑制することができる。

【２９２７】

本第１１実施形態では、設定変更後、最初に大当たりに当選するまではＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４（図２７１（ｂ）参照）が参照されて変動パターンテーブルが決定される（５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、小当たりに当選することで、通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される状態に切り替わるように変動パターンシナリオを設定してもよい。この場合において、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４においては、大当たり以外の抽選結果となった場合に必ず外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成してもよい。つまり、高確率で小当たりに当選する仕様において、設定変更後は最初の小当たり遊技（または大当たり遊技）が実行されるまで、特別図柄の抽選が実行される毎に、毎回外れ特殊リーチが実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの開店後、１回も特別図柄の抽選が実行されていないパチンコ機１０において、１回の特別図柄の抽選を実行するだけで、設定変更が行われた可能性があるか否かを判別することができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９２８】

本第１１実施形態では、設定変更後のみ、５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、設定変更後以外の通常状態でも、５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、前日の遊技終了時点における変動回数から、設定変更が行われていなかった場合に外れ特殊リーチが設定される変動回数を予測して、当該予測した回数において外れ特殊リーチが実行されなかった場合に設定変更の可能性が高いと遊技者に確信させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９２９】

本第１１実施形態では、特別図柄の抽選が５０回実行される毎に、外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が１回のみ実行され得るように構成してもよい。つまり、通常状態が設定された場合に、外れ特殊リーチ変動が設定されるまでの特別図柄の抽選回数を設定するように構成し、設定変更時は５０回が設定される一方で、他の条件で通常状態が設定された場合は、６５５３６回等の実質的に消化することが不可能な回数を設定するように構成してもよい。そして、外れ特殊リーチ変動が設定された後は、６５５３６回等の実質的に消化することが不可能な回数を設定するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選していない状態で特別図柄の抽選が５０回実行された場合に、外れ特殊リーチが発生するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。

【２９３０】

＜第１２実施形態＞

次に、図２９７から図３０６を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり確率を複数段階（６段階）の設定のうちいずれか１の設定に設定することが可能に構成し、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるように構成した。

【２９３１】

これに加えて本第１２実施形態では、所定の遊技状態において大当たりとは異なる特定の抽選結果になった場合に、遊技者にとって有利となる期間（チャンスゾーン）を形成するように構成した。より具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも

、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が遊技者に有利となり易く構成した上で、連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に変動時間が長い変動パターン（ロング変動）を設定可能に構成した。即ち、第１特別図柄のロング変動が実行されている間に、第２特別図柄の抽選を集中的に実行することにより、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の大当たりに当選することなく、有利度合いの高い第２特別図柄の大当たりを目指すことができる有利な期間（チャンスゾーン）を形成可能に構成した。

【２９３２】

加えて、本第１２実施形態では、第１特別図柄の変動中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなって当該小当たり図柄を停止表示させる場合に、第１特別図柄の変動表示を破棄しない（外れ図柄で停止表示させない）ように構成した。このように構成することで、第１特別図柄のロング変動中（チャンスゾーン中）に第２特別図柄の小当たりとなった場合に、ロング変動が破棄されてしまう（チャンスゾーンが強制的に終了されてしまう）ことを抑制することができる。よって、一旦突入したチャンスゾーンを遊技者に対して十分に楽しませることができる。

【２９３３】

この第１２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９３４】

まず、図２９７、及び図２９８を参照して、本第１２実施形態の連荘モードＢ（潜確状態）において実行される特徴的な演出態様について説明する。図２９７は、本第１２実施形態の連荘モードＢにおいて第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に実行される連続外れ演出の表示態様を示した図である。ここで、本第１２実施形態では、上述した第１１実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選が実行されると、高確率（９割程度）で小当たり又は大当たりとなるように構成している。即ち、特別図柄の抽選で比較的低確率で外れとなるように構成している。本第１２実施形態では、この比較的低確率の外れが予め定められた第１回数に渡って連続した（例えば、第１特別図柄の抽選で外れが３連続した）場合に、当該第１回数目の外れ変動としてロング変動を設定する（有利な第２特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーンを形成する）ように構成している。また、第１回数未満の第２回数に渡って外れが連続した（例えば、外れが２連続した）場合にも、所定の割合（例えば、２０％の割合）で、当該第２回数目の外れ変動としてロング変動を設定する（チャンスゾーンを形成する）ように構成している。つまり、第１特別図柄の外れが連続するほど、チャンスゾーンを形成し易く構成しているので、第１特別図柄の外れの連続回数に注目して遊技を行わせることができる。これから説明する連続外れ演出は、外れの連続回数およびチャンスゾーンへの突入可否を遊技者に示唆（報知）するために実行される演出態様である。

【２９３５】

まず、図２９７を参照して、上述した連続外れ演出の開始時における表示態様について説明する。この連続外れ演出は、大当たり終了後、若しくは第１特別図柄の小当たり終了後、最初に第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に開始される。図２９７に示した通り、第１特別図柄の抽選が外れになると、第１特別図柄の外れ図柄の停止時に、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８１１が、頂上にＳＰという文字を付した旗Ｆ

Ｇが立てられた丘を発見する演出が実行される。また、この丘を発見する演出に伴って、副表示領域Ｄｓに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示される。加えて、主表示領域Ｄｍの右側に、チャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ遊技）が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ウサギを模したキャラクタ８１１が丘を登って旗ＦＧまで到達することができればチャンスゾーンが開始されるということを容易に理解させることができる。なお、図２９７（ａ）に示した通り、キャラクタ８１１が発見する丘には、麓から中腹まで続く梯子ＨＧ１と、中腹から頂上まで続く梯子ＨＧ２との２つの梯子が掛けられている。加えて、丘の麓には、ジャンプ台ＪＤも設置されている。本第１２実施形態においてチャンスゾーンが開始される場合は、梯子を１つずつ登ることで２変動を要してキャラクタ８１１が頂上（旗ＦＧ）まで到達する演出と、ジャンプ台ＪＤを用いて１変動で一気に頂上まで跳躍する場合との２パターンのいずれかの演出が実行される。より具体的には、第１特別図柄の抽選において２連続で外れとなった場合において、２連続目の変動パターンがロング変動に設定された場合は、ジャンプ台ＪＤを用いて一気に頂上まで跳躍する演出が実行されてチャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ）の開始が報知される。一方、第１特別図柄の抽選で外れが３連続し、且つ、２連続目の外れがロング変動でなかった場合には、２連続目の外れ変動中に麓から中腹まで続く梯子ＨＧ１を登る演出が実行され、３連続目の外れ変動中に中腹から頂上まで続く梯子ＨＧ２を登る演出が実行されてチャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ）の開始が報知される。

【２９３６】

一方で、１回目の外れの次の第１特別図柄の抽選が外れでなかった（小当たりであった）場合は、図２９７（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ８１１がジャンプ台ＪＤを用いて頂上目掛けて跳躍するものの、頂上へ到達できずに転倒してしまう演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの演出態様により、外れが連続せず、チャンスゾーンへと突入しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９３７】

図２９８は、連荘モードＢ（ＲＵＳＨ）において第１特別図柄の抽選で外れが３連続し、第１特別図柄のロング変動が設定された場合における表示態様を示した図である。図２９８に示した通り、第１特別図柄のロング変動が開始されると、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ８１１が旗ＳＰまで到達して、旗ＳＰを掲げて喜ぶ演出が実行される。これに加えて、副表示領域Ｄｓに対して、「スーパーＲＵＳＨ突入！！」という文字が表示されると共に、ロング変動が終了するまでの残りの変動時間（即ち、チャンスゾーンが終了するまでの残り時間）のカウントダウン表示が表示される。これにより、有利な第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができるチャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ）の終期を遊技者が容易に確認可能となるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【２９３８】

なお、本第１２実施形態では、第１１実施形態と同様に、設定に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率を全設定共通としている。そして、特別図柄の抽選結果として、大当たり、小当たり、および外れの３種類の抽選結果のみが設けられている。このため、設定が高い程、外れとなる確率が低くなるため、チャンスゾーンに突入する（外れが連続する）可能性が低くなるように構成されている。言い換えれば、設定が低い程、遊技者に有利となるチャンスゾーンへと移行する可能性が高くなるので、連荘モードＢに移行した場合には、低設定の方がより有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９３９】

＜第１２実施形態における電気的構成＞

次に、図２９９～図３０１を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。ここで、本第１２実施形態にお

けるＲＯＭ２０２は、上述した第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２６８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａに代えて第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａが設けられている点、小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂに代えて小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂが設けられている点、大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄに代えて大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄが設けられている点、変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅに代えて変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅが設けられている点で相違している。

【２９４０】

まず、図２９９（ａ）を参照して、本第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａの詳細について説明する。図２９９（ａ）は、本第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａの規定内容を示した図である。図２９９（ａ）に示した通り、本第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａは、第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａと同様に、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図２９９（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～３１１」が対応付けて規定され、設定６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４０９」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２１０（３１２／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／１６０（４１０／６５５３６）である。

【２９４１】

一方、図２９９（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４６７」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４９８」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～５３４」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～５７５」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７１２」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～９３５」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／１４０（４６８／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／１３１（４９９／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／１２３（５３５／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／１１４（５７６／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／９２（７１３／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／７０（９３６／６５５３６）である。なお、第１１実施形態と同様に、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

【２９４２】

このように、本第１２実施形態では、主に、特別図柄の低確率状態における設定５、および設定６の大当たり確率を高くすると共に、特別図柄の高確率（確変）状態における大当たり確率を全体的に低くした。これにより、相対的に、第１特別図柄の抽選で外れとな

る確率を高めて連続外れ演出の実行頻度を高めることができるので、連続外れ演出の開始を確認した遊技者に対して、チャンスゾーンに移行することに対する期待感をより頻繁に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９４３】

次に、図２９９（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂの詳細について説明する。図２９９（ｂ）は、本第１２実施形態における小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂの規定内容を示した図である。図２９９（ｂ）に示した通り、小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂには、第１特別図柄の小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として９３６～５９９１７の５８９８２個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が５８９８２個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は１／１．１１（５８９８２／６５５３６）である。なお、上述した通り、特別図柄の確変状態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、１／１４０（設定１）～１／７０（設定６）である。よって、特別図柄の確変状態において第１特別図柄の抽選で外れとなる確率は、１／１０．８（設定１）～１／１１．７（設定６）である。上述した通り、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選で外れが連続するほど有利なチャンスゾーンが設定され易くなる。そして、低設定の方が、大当たり確率が低くなる分、外れの確率が高くなる。よって、潜確状態においては、低設定の方が有利なチャンスゾーンに突入し易いという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９４４】

また、図２９９（ｂ）に示した通り、小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂには、第２特別図柄の小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として９３６～６５５３４の６４５９９個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が６４５９９個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は１／１．０１（６４５９９／６５５３６）である。このため、本第１２実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ小当たりに当選する。しかしながら、本第１２実施形態では、連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の抽選が実行された場合に、第２特別図柄の抽選と同様の振り分けで変動パターン（変動時間）が決定されるように構成されている。このため、第２特別図柄の小当たり変動中に、先に第１特別図柄の小当たりで停止表示されると、第２特別図柄が外れで強制停止されてしまう。つまり、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、そのうちのおよそ半数は、先に第１特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより外れに変更されてしまい、第２特別図柄の小当たり遊技によって賞球を得る機会が失われてしまう。言い換えれば、本第１２実施形態における連荘モードＢは、上述した第１１実施形態における連荘モードＢ（潜確状態）に比較して、第２特別図柄の小当たりの頻度がおよそ半分となる（賞球の獲得頻度がおよそ半分となる）ように構成されている。そこで、本第１２実施形態では、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を全体的に下げると共に、第２特別図柄の小当たり確率を上げることにより、第１１実施形態における連荘モードＢ（潜確状態）に比較して不利になりすぎないように調整している。

【２９４５】

なお、上述した通り、本第１２実施形態では、第１特別図柄の抽選で外れが連続した場合に、第１特別図柄のロング変動が設定され得る構成としている。このロング変動の間は、第１特別図柄の小当たり図柄（および大当たり図柄）が停止される可能性が無いため、第２特別図柄の小当たりに当選した場合に、確実に小当たり当選に基づく小当たり遊技を実行させることができる。即ち、第１特別図柄のロング変動（チャンスゾーン）中は、第２特別図柄の小当たり遊技の実行頻度が高くなり、賞球の獲得頻度も高くなる極めて有利

な状態を形成する。また、第２特別図柄の抽選で小当たりになったとしても、第１特別図柄のロング変動が破棄されない（外れ図柄で強制停止されない）ように制御する構成としているので、有利な状態（チャンスゾーン）をより長く継続させることができる。更に、詳細については後述するが、第２特別図柄の抽選で大当たりになる方が、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも遊技者に有利となり易く構成している。即ち、第１特別図柄の大当たりよりも、第２特別図柄の大当たりの方が、大当たり終了後に最も有利な連荘モードＢ（潜確状態）が設定される（連荘モードＢをループする）割合が高くなるように構成している。このため、第１特別図柄の抽選が実行され難い（第２特別図柄の抽選が集中的に実行される）チャンスゾーンでは、大当たりとなった場合における連荘モードＢのループ率も実質的に向上する結果となるので、遊技者に取って有利となる。よって、連荘モードＢにおいて、チャンスゾーンへと移行させるために、外れが連続することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９４６】

次に、図３００を参照して、本第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄの詳細について説明する。図３００は、本第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄの規定内容を示した図である。図３００に示した通り、本第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１２」～「大当たりＦ１２」の６種類の大当たり種別が規定されている一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＧ１２」～「大当たりＫ１２」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【２９４７】

図３００に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ１２」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド（Ｒ）確変大当たり）である。この「大当たりＡ１２」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ１２」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【２９４８】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態および潜確状態において「大当たりＢ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、時短状態および確変状態では、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２９４９】

即ち、通常状態および潜確状態において「大当たりＢ１２」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。この確変状態では、時短回数が６５５３６に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、時短状態および確変状態において「大当たりＢ１２」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ１２」は、通常状態および潜確状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）の

うち、「大当たりＢ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４９個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ１２」が決定される割合は４９％（４９／１００）である。

【２９５０】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。

【２９５１】

即ち、「大当たりＣ１２」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。よって、「大当たりＣ１２」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２９５２】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、「大当たりＣ１２」とは異なり、「大当たりＤ１２」では時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定されるので、次回の大当たりまで確変状態が継続するとは限らない。即ち、「大当たりＤ１２」が終了してから１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合には、時短カウンタ２０３ｈの値が０となって最も有利な潜確状態に移行する。よって、「大当たりＤ１２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ１２」よりも有利となり易い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ１２」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２９５３】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＥ１２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ１２」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【２９５４】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオフに設定さ

れる）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＦ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１２」に当選してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうため、「大当たりＦ１２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ１２」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【２９５５】

一方で、図３００に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ１２」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド確変大当たり）である。なお、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、潜確状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、潜確状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ１２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２９５６】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、潜確状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、潜確状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ１２」が決定される割合は５５％（５５／１００）である。

【２９５７】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＫ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＫ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が１００回の時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＫ１２」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも第２特別図柄の大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１２」に対応付けられている乱数値（カ

ウンタ値）が３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＫ１２」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２９５８】

このように、本第１２実施形態では、連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の大当たりとなった場合に、上述した第１１実施形態よりも大当たり終了後の遊技状態が不利となるように構成している。より具体的には、第１１実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、５０％の割合で（即ち、大当たりＡ１１，Ｂ１１のどちらかに当選した場合に）、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な連荘モードＢ（潜確状態）に設定されるように構成していたが、本第１２実施形態では、連荘モードＢ（潜確状態）の間に第１特別図柄の大当たりになると、１％の割合でしか有利な連荘モードＢが設定されないように構成している。一方で、本第１２実施形態では、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、高確率（６５％の割合）で有利な連荘モードＢが設定されるように構成している。よって、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになることをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、第２特別図柄の抽選に偏って特別図柄の抽選を実行させることができるチャンスゾーン（第１特別図柄のロング変動期間）が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣向上させることができる。

【２９５９】

なお、本第１２実施形態では、有利な潜確状態において、第１特別図柄の大当たりよりも、第２特別図柄の大当たりの方が大当たり終了後に有利な潜確状態に設定される割合が高くなるように構成することで、第２特別図柄の抽選に偏って特別図柄の抽選を実行させることができるチャンスゾーンを有利な状態として形成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たりよりも第２特別図柄の大当たりの方が、確変大当たりの割合（大当たり終了後に確変状態、若しくは潜確状態に移行する大当たり）が高くなるように構成することで、第２特別図柄の有利度合いが高くなるように構成してもよい。

【２９６０】

次に、図３０１を参照して、本第１２実施形態における変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１２実施形態における変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅは、大当たり終了後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用１２テーブル２０２ｎｅ１と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短・確変用１２テーブル２０２ｎｅ２と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３と、ＲＡＭクリア後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｎｅ４と、の４種類のデータテーブルで構成されている。これら４種類のデータテーブルのうち、通常用１２テーブル２０２ｎｅ１、時短・確変用１２テーブル２０２ｎｅ２、およびＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｎｅ４は、それぞれ上述した第１１実施形態における通常用１１テーブル２０２ｍｅ１、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２、およびＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４と同一のデータが規定されているので、ここではその詳細な説明については省略する。

【２９６１】

図３０１を参照して、本第１２実施形態における変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅを構成する潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３の詳細について説明する。図３０１は、本第１２実施形態における潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３の規定内容を示した図である。

【２９６２】

図３０１に示した通り、本第１２実施形態における潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３で

は、第１特別図柄の抽選結果が当たりの場合、当たりおよび小当たり後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。

【２９６３】

一方、図３０１に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れの場合は、大当たりおよび小当たり終了後の第１特別図柄の変動回数に応じて変動時間が可変するように構成されている。より具体的には、図３０１に示した通り、大当たりおよび小当たり終了後の第１特別図柄の変動回数（第１特別図柄の抽選回数）が１であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して）、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。このため、潜確状態における初回の（連続していない）外れでは、チャンスゾーン（ロング変動）が設定されない。これに対して、図３０１に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第１特別図柄の変動回数が２回であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１５８」の範囲に対して変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５９～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが２連続した場合には、約２０％（４０／１９９）の割合で外れ超ロング変動が設定される。即ち、有利な第２特別図柄の抽選のみを実行させることができる有利な状態（チャンスゾーン）を形成することができる。更に、図３０１に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第１特別図柄の変動回数が３回以上であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが３連続以上した場合は、必ず外れロング変動（チャンスゾーン）が設定される。よって、外れが連続することを強く願う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、設定が低い程第１特別図柄の外れ確率が高くなるため、潜確状態においては、設定が低い程有利になる（チャンスゾーンが設定され易くなるため、結果として有利な第２特別図柄の大当たりに当選し易くなる）という斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９６４】

また、図３０１に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。

【２９６５】

これに対して、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が大当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同一の振り分けとなっている。また、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数や、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。更に、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動種別（変動パ

ターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合と同一の振り分けとなっている。

【２９６６】

このように、本第１２実施形態では、潜確状態（即ち、潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３を参照して変動パターンを決定する状態）において、外れ以外の抽選結果となった場合、第１特別図柄と第２特別図柄とで、変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応関係を共通としている。これにより、不利な第１特別の変動ばかりが先に変動停止され続けることを抑制することができる。また、第１特別図柄の抽選で外れが連続するほど、外れ超ロング変動（有利な第２特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーン）が設定される割合を高く構成しているので、外れが連続することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９６７】

次に、図３０２を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３０２は、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３０２に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１実施形態（および第７実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１７４参照）に対して、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａが追加されている点でのみ相違する。

【２９６８】

連続外れ演出カウンタ２２３ｎａは、連続外れ演出（図２９７（ａ），（ｂ）、図２９８参照）における演出の進行状況を示すカウンタである。この連続外れ演出カウンタ２２３ｎａは、初期値が０に設定されており、潜確状態中に第１特別図柄の抽選で外れが連続する毎に値が１ずつ加算されて更新される（図３０６のＳ８７３５，Ｓ８７４１参照）。連続外れ演出の演出態様を設定する際は、この連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値と、変動種別とに応じた演出態様が設定される。

【２９６９】

＜第１２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３０３を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）について説明する。図３０３は、本第１２実施形態における特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）は、上述した第１１実施形態における特図２外れ停止処理１１（図２８９，Ｓ１５９６）に代えて実行される処理である。

【２９７０】

この特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）は、上述した第１１実施形態における特図２外れ停止処理１１（図２８９，Ｓ１５９６）に対して、Ｓ１１６０２～Ｓ１１６０６の処理が削除されている点、Ｓ１１６０８の処理に代えて、Ｓ１１６１１の処理が実行される点で相違する。つまり、第２特別図柄を小当たりで変動停止させる際に、第１特別図柄が変動中であっても、当該変動中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させない（変動表示をそのまま続行させる）ように構成されている点でのみ相違している。第２特別図柄の小当たりとなった場合に第１特別図柄の変動表示を破棄（強制停止）しないように構成することで、チャンスゾーン（第１特別図柄の外れ変動）が第２特別図柄の抽選で小当たりに１回当選しただけで、チャンスゾーンの残り時間によらずに強制的に終了されてしまうことを抑制することができる。

【２９７１】

＜第１２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３０４から図３０６を参照して、第１２実施形態における音声ランプ制御装置

１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。
【２９７２】
まず、図３０４を参照して、本第１２実施形態における演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）の詳細について説明する。この演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）は、上述した第１１実施形態の演出態様設定処理１１（図２９６，Ｓ５２６１）に代えて実行される処理である。
【２９７３】
この演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）のうち、Ｓ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１～Ｓ８２８４の各処理では、それぞれ第１１実施形態の演出態様設定処理１１（図２９６，Ｓ５２６１）のＳ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１～Ｓ８２８４の各処理と同一の処理が実行される。
【２９７４】
また、図３０４に示した通り、本第１２実施形態における演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）では、Ｓ８２０１の処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、現在が潜確状態であるか否かを判別する（Ｓ８２９１）。現在が潜確状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２９１：Ｎｏ）、Ｓ８２８１の処理へ移行する一方、現在が潜確状態であると判別した場合は（Ｓ８２９１：Ｙｅｓ）、潜確状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合に演出態様を設定するための特図１演出設定処理を実行し（Ｓ８２９２）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。この特図１演出設定処理（Ｓ８２９２）の詳細について、図３０５を参照して説明する。
【２９７５】
図３０５に示した通り、特図１演出設定処理（Ｓ８２９２）では、まず、変動パターンコマンドにより通知された第１特別図柄の変動パターンが外れに対応する変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ８７０１）。Ｓ８７０１の処理において、今回の変動パターンが外れに対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ８７０１：Ｙｅｓ）、連続外れ演出（図２９７参照）の演出態様を設定するための外れ時演出設定処理を実行して（Ｓ８７０２）、本処理を終了する。この外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）の詳細については図３０６を参照して後述する。
【２９７６】
一方、Ｓ８７０１の処理において、今回の変動パターンが外れに対応する変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ８７０１：Ｎｏ）、次いで、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ８７０３）。Ｓ８７８３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ８７０３：Ｙｅｓ）、丘の頂上への到達に失敗する演出態様を決定し（Ｓ８７０４）、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値を０にリセットして（Ｓ８７０５）、本処理を終了する。
【２９７７】
一方、Ｓ８７０３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０であると判別した場合は（Ｓ８７０３：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ８７０６）、次いで、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンであるか（即ち、チャンスゾーン中であるか）否かを判別する（Ｓ８７０７）。スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンであると判別した場合は（Ｓ８７０７：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉをオフに設定し（Ｓ８７０８）、その後、本処理を終了する。スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオフであると判別した場合は（Ｓ８７０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２９７８】
次に、図３０６を参照して、上述した外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）の詳細について説明する。図３０６は、本第１２実施形態における外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）を示したフローチャートである。図３０６に示した通り、外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）では、まず、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンであるか否かを判別する（Ｓ８７３１）。Ｓ８７３１の処理において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオン

であると判別した場合は（Ｓ８７３１：Ｙｅｓ）、少なくとも前回の変動表示が外れ超ロング変動に設定されており、更に、今回も外れ超ロング変動に設定された（チャンスゾーンが少なくとも２連続した）ことを意味するため、スーパーＲＵＳＨの上乗せを示す演出態様を決定し（Ｓ８７３２）、本処理を終了する。

【２９７９】

一方、Ｓ８７３１の処理において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオフであると判別した場合は（Ｓ８７３１：Ｎｏ）、次いで、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０であるか否かを判別する（Ｓ８７３３）。Ｓ８７３３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０であると判別した場合は（Ｓ８７３３：Ｙｅｓ）、連続外れ演出の１変動目に対応する演出態様（図２９７（ａ）参照）を決定し（Ｓ８７３４）、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値に１を加算して（Ｓ８７３５）、本処理を終了する。

【２９８０】

一方、Ｓ８７３３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ８７３３：Ｎｏ）、次いで、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が１であるか否かを判別する（Ｓ８７３６）。連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が１ではない（２以上である）と判別した場合は（Ｓ８７３６：Ｎｏ）、２段階目の梯子を登ってスーパーＲＵＳＨ（チャンスゾーン）に突入する演出態様を設定し（Ｓ８７３７）、Ｓ８７４２の処理へ移行する。

【２９８１】

一方、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が１であると判別した場合は（Ｓ８７３６：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動が外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ８７３８）。今回の変動が外れ超ロング変動に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ８７３８：Ｙｅｓ）、ジャンプ台で一気に丘の頂上まで到達することでスーパーＲＵＳＨ（チャンスゾーン）に突入する演出態様を決定し（Ｓ８７３９）、Ｓ８７４２の処理へ移行する。一方、Ｓ８７３８の処理において、今回の変動パターンが外れ超ロング変動に対応する変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ８７３８：Ｎｏ）、１段目の梯子を登る演出態様を決定し（Ｓ８７４０）、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値に１を加算し（Ｓ８７４１）、その後、本処理を終了する。

【２９８２】

Ｓ８７４２の処理では、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値をリセットし、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉをオンに設定して（Ｓ８７４２）、本処理を終了する。この外れ時演出設定処理（図３０６参照）を実行することにより、第１特別図柄の外れが連続した場合に、その連続回数および選択された変動パターンに応じて、好適に連続外れ演出の演出態様を設定することができる。

【２９８３】

以上説明した通り、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、設定が高くなるほど、特別図柄の外れとなる確率を低く構成した上で、有利な潜確状態において第１特別図柄の抽選で第１回数に渡って連続して外れとなった場合に、遊技者に有利なチャンスゾーンを設定する構成とした。より具体的には、第１回数目の外れ変動として、変動時間が極めて長い（１０分間の）外れ超ロング変動を設定する構成とした。このように構成することで、当該外れ超ロング変動の実行中に、有利な第２特別図柄の抽選に偏らせて実行させることができる。つまり、第２特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選して賞球を獲得する機会を得られる上に、大当たりに当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な潜確状態に設定される可能性が高くなるように構成できる。よって、潜確状態において、設定が低い程チャンスゾーンが設定され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９８４】

なお、本第１２実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選において２連続で外れとなった場合に、２０％の割合でチャンスゾーンを設定し、外れが３回以上連続した場合に１００％の割合でチャンスゾーンを設定するように構成していたが、外れの連続回

数とチャンスゾーンの設定割合との対応関係は、これに限られるものではなく任意に定めてよい。また、外れが連続しなくてもチャンスゾーンを設定し得る構成としてもよいし、連続回数とは無関係に、第１特別図柄の抽選で外れになった場合に一定の割合（例えば、５０％や１００％の割合）でチャンスゾーンを設定するように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの出現率を増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９８５】

本第１２実施形態では、チャンスゾーンにおいて実行され易い第２特別図柄の抽選が実行されると、大当たりに当選した場合に有利な大当たり種別が選択され易い上に、高確率で当選する小当たりに当選した場合は小当たり遊技中に容易に賞球を獲得できるように構成していたが、これに限られるものではなく、第１特別図柄の抽選よりも有利となる範囲で任意に仕様を定めることができる。具体的には、例えば、第２特別図柄の抽選と、第１特別図柄の抽選とで大当たり当選時に確変大当たりとなる割合を異ならせ、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなる割合（例えば、５０％）よりも、第２特別図柄の抽選で確変大当たりとなる割合を高くする（例えば、８０％や１００％にする）ように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーン中に第２特別図柄の抽選で大当たりとなることを強く期待して遊技を行わせることができる。また、例えば、大当たりの種別に関しては第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が不利になる（例えば、有利な連荘モードＢ（潜確状態）が設定される割合を低くしたり、確変大当たりとなる割合を低くしたりする）ように構成してもよい。このように構成した場合、チャンスゾーンの間、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると不利になる可能性が高いが、小当たりに当選し続けることで遊技者に有利になるので、チャンスゾーンにおいて大当たりにならないことを強く願って遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９８６】

本第１２実施形態では、基本的に一方の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるように構成し、第２特別図柄の小当たりとなった場合にのみ、第１特別図柄が変動表示の実行中でも変動表示を続行させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の抽選では、大当たりになった場合も小当たりになった場合も大当たり図柄若しくは小当たり図柄の停止時に第１特別図柄の変動表示が実行中であれば、当該実行中の変動表示を強制停止させずに続行させる（大当たり遊技、小当たり遊技の間、第１特別図柄の変動時間の減算を中断して、大当たり遊技、小当たり遊技の終了後に第１特別図柄の変動表示を再開させる）ように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの間に大当たりに当選した場合に、当該大当たりの終了後もチャンスゾーンが継続するため、特に、大当たり終了後が再度有利な潜確状態（連荘モードＢ）に設定された場合に、大当たり終了後もチャンスゾーンの恩恵を継続して受け続けることができる。よって、チャンスゾーンの優位性をより高めることができるので、チャンスゾーンが設定された場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９８７】

本第１２実施形態では、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において、比較的不利な第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、比較的有利な第２特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンを形成するように構成していたが、チャンスゾーンを設定する契機は外れに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の変動時間を長くする（例えば、１０分間にする）ことで、その大当たり変動の実行中を、有利な第２特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンとして形成してもよい。この場合、チャンスゾーン中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、且つ、チャンスゾーンが終了するよりも前に第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示されなければ（つまり、第１特別図柄の大当たり変動を第２特別図柄の大当たり図柄停止によって強制的に外れに変更しなければ）、チャンスゾーン

終了時に比較的不利な第１特別図柄の大当たりが開始されてしまうため、チャンスゾーンの間に有利な第２特別図柄の大当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスゾーンの間における遊技者の興趣をより向上させることができる。また、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にチャンスゾーンを形成する構成としてもよい。

【２９８８】

本第１２実施形態では、不利な第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、有利な第２特別図柄の抽選のみを集中的に実行させることができる有利なチャンスゾーンを形成する構成としていたが、これに代えて、又は加えて、有利な第２特別図柄の抽選で外れとなった場合にも長い変動時間（例えば、５分間）が設定され得るように構成することで、比較的不利な第１特別図柄の抽選ばかりが実行されてしまう期間（ピンチゾーン）を形成するように構成してもよい。このように構成することで、低設定ほど、チャンスゾーンもピンチゾーンも出現し易くなるため、低設定ほど有利な連荘モードＢにおける遊技にメリハリを付けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９８９】

＜第１３実施形態＞

次に、図３０７から図３２７を参照して、第１３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（重複して）実行可能な仕様において、潜確状態で第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に有利な第２特別図柄の抽選に偏って実行させることが可能なチャンスゾーンを設定し得る構成としていた。

【２９９０】

これに対して本第１３実施形態では、１種類の変動表示のみしか実行し得ない仕様において、特別図柄の抽選結果が外れとなった場合に遊技者に有利な期間（チャンスゾーン）を設定する構成とした。より具体的には、本第１３実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり（直当たり）と、遊技盤１３の所定位置に設けられている特定領域（Ｖ領域）に遊技球が入球した（Ｖ入賞した）ことに基づいて実行される大当たり（Ｖ当たり）と、が設けられており、特定の遊技状態（時短状態）において特別図柄の抽選で外れになると、当該外れ変動の間に特定の遊技方法を実施することにより、特定領域（Ｖ領域）への入球率（Ｖ入賞率）が高くなるように構成した。このように構成することで、第１２実施形態と同様に、設定が低くなる程特定の遊技状態（時短状態）における有利度合いを向上させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９９１】

この第１３実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９９２】

まず、図３０７を参照して、本第１３実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３０７は、本第１３実施形態における遊技盤１３の正面図である。図３０７に示した通り、本第１３実施形態における遊技盤１３は、第１２実施形態（および第１１実施形態）における遊技盤１３の盤面構成（図２６４参照）に対して、遊技盤１３における第３図柄表示装置８１の下方に対して、流入した遊技球を特定領域（Ｖ領域）とアウト

口とのいずれかに振り分けることにより大当たり抽選（役物抽選）を実行するための抽選装置６７５０が設けられている点、右可変入賞装置１６５０、右電動役物１６４が削除されている点、および右第２入球口６４５に代えて電動役物６４００ａが付随して設けられている第２入球口６４００が設けられている点で相違している。

【２９９３】

抽選装置６７５０は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間、遊技球が入球可能な状態となり（即ち、抽選装置６７５０の入り口部分に設けられている小当たり用アタッカー６７５０ａが開放され）、当該入球可能な状態の間に入球した遊技球が抽選装置６７５０の内部に設けられているＶ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球することにより、大当たり（Ｖ当たり）に当選する。なお、抽選装置６７５０の内部には、１つのＶ入賞口と、５つのアウト口（アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６）が設けられている。抽選装置６７５０の内部に入球した遊技球は、Ｖ入賞口６７５０ｆ１、若しくはいずれかのアウト口へと必ず入球するので、抽選装置６７５０へと入球した遊技球がＶ入賞口へと入球する（Ｖ入賞が発生する）割合（確率）は１／６である。

【２９９４】

なお、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりに当選する可能性は０であるが、第２特別図柄の抽選が実行された場合、高確率（例えば、９８％の割合）で小当たりに当選する構成としている。よって、第２入球口６４００へと遊技球が入球し易くなる普通図柄の時短状態では、右打ちをし続けることにより、高確率で小当たりとなって小当たり用アタッカー６７５０ａが開放されるので、Ｖ入賞口に入球し易い状態となる。一方で、普通図柄の通常状態では、右打ちを行っても第２入球口６４００へと遊技球を入球させることが困難となるので、左打ちによって遊技を進行させる必要がある。左打ちされた遊技球は、第１入球口６４に入球可能であるが、第２入球口６４００に入球不可能であるので、普通図柄の通常状態では、小当たりに当選することがない。なお、本第１３実施形態では、通常状態、および時短状態の２種類の遊技状態のみが設けられている。即ち、特別図柄の高確率状態、低確率状態が設けられておらず、特別図柄の抽選確率（直当たりの抽選確率）は常に一定となるように構成されている。

【２９９５】

次に、図３０８を参照して、本第１３実施形態における抽選装置６７５０の詳細について説明する。図３０８は、抽選装置６７５０の内部構造を示した図である。図３０８に示した通り、抽選装置６７５０の内部には、１つのＶ入賞口６７５０ｆ１と、５つの通常Ｖ入賞口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６とが設けられ、常時一定速度で回転動作を行う振分回転体６７５０ｆが設けられている。振分回転体６７５０ｆに到達した遊技球は、１つのＶ入賞口と５つのアウト口のうち、いずれかに入球する。振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、等速で回転動作を行うため、小当たりに当選するタイミングや抽選装置６７５０内における遊技球の転動速度等によって、振分回転体６７５０ｆに設けられているいずれの入球口（１つのＶ入賞口、および５つのアウト口）へと振り分けられるかが可変する。即ち、小当たりとなって遊技球が抽選装置６７５０の内部へと入球する毎に、いずれかの入球口へと遊技球をランダムに振り分けることができる。

【２９９６】

また、図３０８に示した通り、抽選装置６７５０における正面視右側には、抽選装置６７５０の入り口部分を開閉するための小当たり用アタッカー６７５０ａが設けられている。この小当たり用アタッカー６７５０ａは、小当たりに当選した場合に、所定期間（例えば、２秒間）開放される。この開放期間の間に上方から小当たり用アタッカー６７５０ａへと到達した遊技球は、抽選装置６７５０の内部へと流入する。抽選装置６７５０の内部には、図３０８に示した通り、遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させるための誘導流路６７５０ｂが設けられており、その誘導流路６７５０ｂの床面の一部には、床面を開閉させる球排出扉６７５０ｃが設けられている。球排出扉６７５０ｃが閉鎖されている場合は、誘導流路６７５０ｂの床面と、球排出扉６７５０ｃの上面とで１の流路を形成

するので、遊技球を球排出扉６７５０ｃよりも下流側へと流下させることができる。一方、球排出扉６７５０ｃが開放されている状態では、遊技球が球排出扉６７５０ｃの下方に形成されている排出領域６７５０ｄへと落下して、パチンコ機１０の外部へと排出される。即ち、振分回転体６７５０ｆへと到達することなく、外部へと排出される。また、図３０８に示した通り、球排出扉６７５０ｃの下端よりも、遊技球１個分程度下流側には、流下してきた遊技球を誘導流路６７５０ｂ内で一時的に停止させる（誘導流路６７５０ｂの特定位置を閉鎖する）ことが可能な球止め部６７５０ｅが設けられている。

【２９９７】

球排出扉６７５０ｃ、排出領域６７５０ｄ、および球止め部６７５０ｅは、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を最大１個に限るために設けられている。この振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を１個に限定するための制御方法について、図３０９を参照して説明する。図３０９（ａ）は、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅがどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置６７５０の内部に入球した場合を示した図である。図３０９（ａ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅが閉鎖されている状態においては、抽選装置６７５０の内部へと流入した遊技球が球排出扉６７５０ｃの上面を通過して、球止め部６７５０ｅにより流下が妨げられ、球止め部６７５０ｅの右方に停留される。なお、１の遊技球が停留されている状態で更に遊技球が誘導流路６７５０ｂを流下した場合は、既に停留されている遊技球によって流下が妨げられ、停留されている遊技球の右方に停留される。なお、上述した通り、球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃの下端に対して遊技球１個分程度の距離を空けて配設されているので、２個目以降に抽選装置６７５０へと入球した遊技球は、球排出扉６７５０ｃの上面に停留される。

【２９９８】

図３０９（ｂ）は、遊技球が停留されている状態で球排出扉６７５０ｃが開放された状態を示した図である。図３０９（ｂ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃが開放されると、球止め部６７５０ｅの右方に停留されている遊技球以外の遊技球が、排出領域６７５０ｄへと落下することによりパチンコ機１０の外部へと落下する。これにより、抽選装置６７５０の内部に１の遊技球のみが停留された状態を形成することができる。球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒間が経過した後で、正面視左方向へと傾倒することにより誘導流路６７５０ｂを通過可能な状態となる。これにより、抽選装置６７５０内に残存する１の遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させることができる。誘導流路６７５０ｂを流下した遊技球は、振分回転体６７５０ｆに対して正面視右上方向から振分回転体６７５０ｆに向けて落下され、ほぼ、その落下時に正面視右側に配置されていた入球口へと入球する。このように制御することにより、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達可能となる遊技球を最大１個に限ることができるので、抽選装置６７５０を用いた大当たり抽選の確率（振分回転体６７５０ｆによりＶ入賞口に振り分けられる割合）を一定にすることができる。

【２９９９】

次に、図３１０を参照して、振分回転体６７５０ｆの詳細について説明する。図３１０は、振分回転体６７５０ｆの上面図である。図１８９に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、上面視略円形で構成されており、その外縁部分に６つの入球口が配置されている。振分回転体６７５０ｆは、その中心から外縁方向に向かって下る向きの傾斜が設けられているので、振分回転体６７５０ｆの中心付近に対して上方から到達した遊技球は、外縁方向に向かう傾斜に沿って、外縁部分に設けられている何れかの入球口へと振り分けられる。

【３０００】

図３１０に示した通り、振分回転体６７５０ｆには、上面視略台形形状の１つのＶ入賞口と、上面視略台形形状の５つのアウト口とが配置されている。即ち、Ｖ入賞口６７５０ｆ１と、アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６と、が順番に配置されている。なお、図３１０に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に電源が投入されている間

、常に、軸６７５０ｆｚを回転軸として、上面視時計回り方向に等速（例えば、６秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続けるように構成されている。

【３００１】

次に、図３１１を参照して、本第１３実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、抽選装置６７５０の各部（小当たり用アタッカー６７５０ａ、球止め部６７５０ｅ、および球排出扉６７５０ｃ）の作動パターン（開放パターン）について説明する。図３１１は、小当たり当選時における各部の状態の経時変化を示した図である。

【３００２】

図３１１に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、小当たりの開始（小当たり有効期間の開始）と共に、小当たり用アタッカー６７５０ａが開放される。図３１１に示した通り、この小当たり用アタッカー６７５０ａの開放状態は２秒間継続し、２秒経過時に閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５０ａが閉鎖状態に維持される。２秒間の開放期間の間に遊技球を小当たりアタッカー６７５０ａへと入球させることができれば、小当たり有効期間の間に振分回転体６７５０ｆへと遊技球を到達させて、いずれかの入球口へと遊技球を入球させることができる。

【３００３】

また、図３１１に示した通り、球止め部６７５０ｅは、小当たりの開始から３．５秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図３０９（ａ）参照）に維持され、３．５秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５０ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５０ｃは、小当たりの開始から３秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図３０９（ａ）参照）に維持され、３秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（図３０９（ｂ）参照）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから３秒の間は、球止め部６７５０ｅも球排出扉６７５０ｃも閉鎖された状態となるので、抽選装置６７５０の内部へと入球した遊技球は全て、球止め部６７５０ｅによって誘導流路６７５０ｂ内に停留される。

【３００４】

また、小当たりの開始から３秒が経過すると、球止め部６７５０ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５０ｃが開放されるので、球止め部６７５０ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５０ｃの開口部から排出領域６７５０ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、抽選装置６７５０の内部に停留されている遊技球が１個のみの状態となる。そして、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５０ｅが開放されるので、抽選装置６７５０の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５０ｆに向けて流下する。このように、先に球排出扉６７５０ｃを開放させてから球止め部６７５０ｅを開放させる構成とすることにより、小当たり用アタッカー６７５０ａの開放期間中に抽選装置６７５０の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５０ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５０ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を、毎回１個に限ることができるので、小当たりにおける大当たりの当選確率（Ｖ入賞口へと遊技球が入球する確率）を常時一定（１／６）とすることができる。

【３００５】

なお、本第１３実施形態では、普通図柄の時短状態において、第２特別図柄の保留球数が０の状態で実行された第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合、変動時間が１秒間、２秒間、３秒間のいずれかにランダムに設定される。このため、遊技球の発射タイミングを調節することによって変動開始タイミング（第２入球口６４００への入球タイミング）を調節することができたとしても、小当たり遊技の開始タイミングまで調節することは不可能となる（変動開始後１秒後、２秒後、若しくは３秒後のいずれかのタイミングで開

始される）ので、振分回転体６７５０ｆの配置からＶ入賞し易くなる小当たり開始タイミングを予測して遊技球の発射タイミングを調節するという遊技方法が成立しなくなるように構成することができる。言い換えれば、時短状態において小当たりとなった場合における大当たり（Ｖ当たり）当選率を一定（１／６）にすることができる。ここで、本第１３実施形態では、普通図柄の変動時間が遊技状態によらず３０秒間に固定化されているので、最短でも３０秒間隔でしか電動役物６４００ａが開放されない（第２入球口６４００への入球機会が３０秒おきにしか与えられない）。一方で、第２特別図柄の抽選で９８％の割合で当選する小当たりになると、変動時間が３秒以下（１秒、２秒、３秒のいずれか）に設定される。つまり、小当たり遊技の有効期間（６秒間）を加味しても、１の特別図柄の抽選が開始されてから小当たり遊技の終了までに要する期間は９秒以下となる（普通図柄の変動時間未満の期間となる）ので、時短状態においては、基本的に継続して右打ちを行い続けたとしても、保留球を貯めることが困難に構成されている。更に、本第１３実施形態では、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりになった場合の電動役物６４００ａの開放時間として「０．５秒間×１回」が設定されるため、１の普通図柄の当たりに基づく開放期間の間に１個の遊技球を入球させるのがやっとなるように構成されている。従って、第２特別図柄の保留球をより貯め難く構成することができる。

【３００６】

一方で、第２特別図柄の保留球が存在する状況下において第２特別図柄の抽選が実行された場合には、変動時間が１秒間に固定化される。つまり、保留球が存在している間は、７秒（変動時間１秒間＋小当たり遊技期間６秒間）おきに新たな特別図柄の抽選が実行される。この場合、球止め部６７５０ｅが開放されて誘導流路６７５０ｂの内部に停留されていた遊技球が振分回転体６７５０ｆへと向かうタイミングも７秒おきになる。ここで、上述した通り、振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間、常時、６秒間で１周する回転速度で回転動作を行うように構成されているため、７秒おきに遊技球が振分回転体６７５０ｆへと向かう場合、およそ７／６周おきに遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達することになる。ここで、上述した通り、振分回転体６７５０ｆには、６つの入球口（Ｖ入賞口６７５０ｆ１、アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６）が等間隔に配置されているので、７／６周おきに遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達した場合、ほぼ、前回（約７秒前）に振り分けられた（入球した）入球口に対して回転方向に隣接している入球口へと入球する。よって、第２特別図柄の保留球が多くなるほど、小当たり変動毎に隣接する入球口へと遊技球を入球させていくことができるので、Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入り易くなるといえる。本第１３実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、第２特別図柄のロング変動が設定されるように構成することで、そのロング変動の間に第２特別図柄の保留球を最大（４個）まで貯めることが可能に構成した。これにより、本来あまり喜ばしくない外れを、逆にＶ当たりの大チャンスとすることができる斬新な遊技性を実現することができる。

【３００７】

次に、図３１２を参照して、本第１３実施形態におけるチャンスゾーンの概要について説明する。上述した通り、本第１３実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、長い変動時間（例えば、５分間）の変動パターン（外れロング変動）が設定されるように制御し、この間に第２特別図柄の保留球を最大（４個）まで貯めることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、普通図柄の抽選を少なくとも４回以上実行させることが可能となる長さの変動時間を設定するように構成している。上述した通り、普通図柄の変動時間は３０秒であり、普通図柄の当たり時の開放期間が０．５秒間であるので、ロング変動中は、５回程度普通図柄の抽選を実行させることができる。よって、外れロング変動の間に継続的に右打ちを行うだけで、第２特別図柄の保留球を最大値である４個まで容易に貯めることが可能となる。図３１２は、チャンスゾーン（外れロング変動）において保留球を上限まで貯めた後における遊技の進行状況の経時変化を示した図である。

【３００８】

図３１２（ａ）は、チャンスゾーン終了直後における振分回転体６７５０ｆの配置（回転位置）の経時変化の一例を示している。図３１２（ａ）に付している数字は、それぞれ６個の入球口（Ｖ入賞口６７５０ｆ１、アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６）のいずれかに対応している。即ち、数字「１」が第１の入球口（６個の入球口のいずれか）を、数字「２」が第１の入球口に対して回転方向に隣接する第２の入球口、数字「３」が第２の入球口に対して回転方向に隣接する第３の入球口を、数字「４」が第３の入球口に対して回転方向に隣接する第４の入球口を、数字「５」が第４の入球口に対して回転方向に隣接する第５の入球口を、数字「６」が第５の入球口に対して回転方向に隣接する第６の入球口をそれぞれ示している。なお、図３１２（ａ）では、振分回転体６７５０ｆの位置（回転位置）として、誘導流路６７５０ｂから落下した遊技球が入球可能な入球口の経時変化を示している。ここで、図３１２（ａ）では、説明を分かり易くするために、チャンスゾーンの終了タイミングで、丁度、第１の入球口が入球可能な配置となった状況を例示しているが、振分回転体６７５０ｆの回転動作は、チャンスゾーンの終了タイミング（第２特別図柄の変動表示の状況）とは無関係に実行されるので、必ずしもチャンスゾーンの終了タイミングと第１の入球口が入球可能となる配置に移動したタイミングとが一致するものではない。

【３００９】

図３１２（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆにおいて遊技球が入球可能な位置に配置される入球口の種別は、１秒毎に切り替わる。即ち、図３１２（ａ）に示した通り、チャンスゾーンの終了から１秒が経過するまでは、第１の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、１秒経過後から２秒経過時までは第２の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、２秒経過後から３秒経過時までは第３の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、３秒経過後から４秒経過時までは第４の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、４秒経過後から５秒経過時までは第５の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、５秒経過後から６秒経過時までは第６の入球口へと遊技球が入球可能な配置となる。以降も、１秒経過毎に入球可能な配置となる入球口が１つずつ切り替わる。

【３０１０】

一方、図３１２（ｂ）は、外れロング変動（チャンスゾーン）終了後における遊技の推移を示した図である。外れロング変動の終了まで（チャンスゾーンの間）に保留球を貯めていた場合、チャンスゾーンの終了と共に小当たり変動が開始される。上述した通り、第２特別図柄の小当たり変動は、保留球が存在する状況下において、必ず１秒間に設定されるので、１秒間が経過した時点で小当たり図柄が停止表示されて小当たり遊技が開始される。図３１１において上述した通り、本第１３実施形態の小当たり遊技は、開始直後に小当たり用アタッカー６７５０ａが２秒間開放されて、その開放期間の間に最初に抽選装置６７５０へと入球した遊技球（球止め部６７５０ｅによって停留されていた遊技球）が、小当たり開始後３．５秒経過時に振分回転体６７５０ｆへ向けて流下される。つまり、チャンスゾーンの終了後１秒経過後から３秒経過時までの間、小当たりアタッカー６７５０ａが開放され、チャンスゾーンの終了後４．５秒経過時に遊技球が振分回転体６７５０ｆへ向けて流下される。ここで、球止め部６７５０ｅから振分回転体６７５０ｆへの流下期間は０．５秒～１秒を要するので、実際に振分回転体６７５０ｆへと到達するのはチャンスゾーンの終了から５秒経過後から５．５秒経過時の間となる。即ち、図３１２（ａ）に示した通り、第６の入球口が入球可能な配置において、遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する。よって、第６の入球口がＶ入賞口６７５０ｆ１であれば、遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１へと入球して（即ち、Ｖ入賞が発生し）Ｖ当たりに当選する（小当たり終了時にＶ当たりが開始される）一方、第６の入球口がいずれかのアウト口であれば、Ｖ入賞が発生せず、Ｖ当たりに当選することもない。なお、図３１２（ｂ）では、第６の入球口がアウト口である場合を例示している。

【３０１１】

また、図３１２（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン終了後、１回目の小当たりでＶ入賞が発生しなかった場合は、小当たり有効期間の経過後（小当たり開始から６秒間経過後

）に、チャンスゾーン中に保留された２つ目の保留球に基づく変動表示が開始される。つまり、チャンスゾーンの終了後、７秒経過時点で２つ目の保留球に基づく変動表示が開始される。なお、チャンスゾーン中に保留球を上限（４個）まで貯めていた場合、２つ目の保留球に基づく変動表示（保留球が２個存在する状況下で実行される変動表示）の変動時間も必ず１秒間に設定される。このため、変動開始後、１秒経過時点（チャンスゾーン終了後８秒経過時点）で小当たり図柄が停止表示されて小当たり遊技が開始されると共に、小当たりアタッカー６７５０ａが２秒間（チャンスゾーン終了後８秒経過後から１０秒経過時まで）開放される。そして、小当たり開始後３．５秒経過時（チャンスゾーン終了後１１．５秒経過時）に球止め部６７５０ｅが開放される結果、チャンスゾーンの終了後、１２秒から１２．５秒の範囲内において遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する。即ち、図３１２（ａ）に示した通り、第１の入球口が入球可能な配置において、遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する。よって、第１の入球口がＶ入賞口６７５０ｆ１であれば、遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１へと入球して（即ち、Ｖ入賞が発生し）Ｖ当たりに当選する（小当たり終了時にＶ当たりが開始される）一方、第１の入球口がいずれかのアウト口であれば、Ｖ入賞が発生せず、Ｖ当たりに当選することもない。なお、図３１２（ｂ）では、第１の入球口がアウト口である場合を例示している。このように、チャンスゾーン終了後、２回目の小当たり遊技では、チャンスゾーン終了後、１回目の小当たり遊技において入球した入球口（第６の入球口）に対して、回転方向に隣接する入球口（第１の入球口）へと入球する。

【３０１２】

そして、チャンスゾーンにおいて保留された３個目の保留球に基づく小当たり（チャンスゾーン終了後、３回目の小当たり）でも同様に、図３１２（ａ），（ｂ）に示した通り、２回目の小当たり遊技において入球した入球口（第１の入球口）に対して回転方向に隣接する入球口（第２の入球口）へと遊技球が入球する。なお、４個目の保留球に関しては、当該保留の消化時点で保留球が０になっているため、変動時間として１秒間、２秒間、３秒間のいずれかがランダムに設定されるが、１秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に隣接する入球口（第３の入球口）へと入球し、２秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に２つ分進んだ位置の入球口（第４の入球口）へと入球し、３秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に３つ分進んだ位置の入球口（第５の入球口）へと入球する。

【３０１３】

まとめると、チャンスゾーンにおいて継続的に右打ちを実行することで保留球を最大まで貯めておき、チャンスゾーン終了後の小当たり遊技の開放期間中に小当たり用アタッカー６７５０ａへと遊技球を入球させることにより、第６の入球口、第１の入球口、第２の入球口へとほぼ確実に入球させることができる上に、第３～第５の入球口のいずれかに対しても遊技球を入球させることができる。つまり、チャンスゾーン終了後の保留消化中に、振分回転体６７５０ｆに設けられている６つの入球口のうち、互いに異なる４つの入球口へと遊技球を入球させることが可能となる。よって、チャンスゾーンが終了してから当該チャンスゾーンの間に貯めた上限個数（４個）分の全ての保留球を消化するまでの間においてＶ入賞が発生する確率は４／６である。保留球が０の状態で小当たり遊技が４回実行された場合のＶ入賞率は約５２％（１－５／６×５／６×５／６×５／６）であるため、チャンスゾーンが設定されることにより、Ｖ入賞率が１０％以上アップする有利な状況を形成することができる。なお、保留消化中に普通図柄の当たりが開始されて第２特別図柄の保留球が増加した場合には、小当たり遊技の回数が増加するため、Ｖ入賞率は更にアップする。このように、本第１３実施形態では、時短状態において外れとなった場合に、通常よりもＶ入賞が発生し易い有利な状況を形成することができるので、時短状態において特別図柄の抽選で外れとなることを願うという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０１４】
次に、図３１３を参照して、本第１３実施形態における特徴的な演出について説明する。上述した通り、本第１３実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れになると、変動時間が５分間（３００秒）の外れロング変動が設定されるように制御し、この外れロング変動の実行中に保留球を上限個数まで貯めることが可能に構成している。そして、保留球を上限個数まで貯めることにより、外れロング変動が終了してから全ての保留球が消化されるまでの間に実行される小当たり遊技においてＶ入賞が発生する可能性が高くなる（４／６以上になる）ように構成している。図３１３では、この外れロング変動の実行中（チャンスゾーンの間）に第３図柄表示装置８１において実行される演出態様（チャージタイム演出）について説明する。

【３０１５】
図３１３（ａ）は、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に実行されるチャージタイム演出の演出態様を示した図である。図３１３（ａ）に示した通り、外れロング変動が実行され（チャンスゾーンに突入し）、チャージタイム演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの略中央部分において、ウサギを模したキャラクタ８１１が険しい表情で全身に力を込め始める表示態様が表示されると共に、キャラクタ８１１の上方に、横長略長方形形状で「チャージタイム突入！！」という文字が表示された表示領域が形成される。また、この表示領域には、チャージタイム（チャンスゾーン）が終了するまでの残り期間のカウントダウン表示も表示される。図３１３（ａ）の例では、残り４分５６秒の状態を例示しており、表示領域内に「残り４：５６」という文字が表示されている。更に、キャラクタ８１１に対して正面視右側には、縦長略長方形形状の期待度表示画像ＫＨが表示される。この期待度表示画像ＫＨは、チャンスゾーン終了後に実行される保留球数分の小当たり遊技においてＶ入賞が発生する期待度を示す文字が表示される表示領域であり、第２特別図柄の保留球数が増加する毎に表示される期待度が高くなって行くように構成されている。図３１３（ａ）では、第２特別図柄の保留球数が０の状態を例示しており、期待度表示画像ＫＨには、「期待度０／６」と表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで期待度を上げるんだ！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓにおける右側に形成された小表示領域Ｄｓ１に対して、第１特別図柄および第２特別図柄の保留球数を数字によって比較的目立たない態様で表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して、右打ちを行うことによって大当たりとなる期待度が向上するということを容易に理解させることができる。

【３０１６】
図３１３（ｂ）は、チャージタイム演出の実行中に第２入球口６４００ａへと遊技球が入球して保留球が増加した場合の表示態様の一例を示した図である。チャージタイム演出の実行中に第２入球口６４００ａへの入球を検出すると、キャラクタ８１１がオーラＯＧを纏った（周囲が発光した）見た目の表示態様に切り替えられると共に、キャラクタ８１１の左上側に、横長略楕円形状で「ＵＰ！！」という文字が表示された期待度アップ画像ＵＧが形成される。更に、期待度表示画像ＫＨに表示されている期待度が１上昇して「１／６」となる。また、小表示領域Ｄｓ１における第２特別図柄の保留球数を示す数字も更新される。これらの表示内容により、第２特別図柄の保留球が増加するほど期待度が上昇していくのだということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、保留球が増加するほどオーラＯＧの範囲が広がっていくと共に、期待度表示画像ＫＨに表示される期待度が最大４／６まで上昇する。これらの表示内容の変化により、チャンスゾーン（チャージタイム）終了後に実行される小当たり遊技に対する期待感をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０１７】
なお、本第１３実施形態では、単に第２特別図柄の保留球数に応じてオーラ画像ＯＧや期待度表示画像ＫＨの表示態様を可変させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、保留球が増加する毎に、先読み結果を判別して、その判別結果も加味して表示態様を決定してもよい。より具体的には、例えば、先読み結果が小当たりである

場合は、オーラ画像ＯＧや期待度表示画像ＫＨの表示態様を１段階分だけ上昇させる一方で、先読み結果が大当たりである場合は、最大の期待度（例えば、６／６）に対応する表示態様に設定してもよい。このように構成することで、チャージタイム演出の実行中における表示態様（示唆される期待度）の変化により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０１８】

＜第１３実施形態における電気的構成＞

次に、図３１４（ａ）を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３１４（ａ）は、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３１４（ａ）に示した通り、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｐａが設けられている点、小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂに代えて小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂが設けられている点、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに代えて第２当たり乱数１３テーブル２０２ｐｃが設けられている点、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄに代えて大当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄが設けられている点、変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅに代えて変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅが設けられている点で相違している。

【３０１９】

まず、図３１５（ａ）を参照して、本第１３実施形態における第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａの詳細について説明する。図３１５（ａ）は、この第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａの規定内容を示した図である。図３１５（ａ）に示した通り、本第１３実施形態における第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａには、設定値毎に１種類の第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第１３実施形態では、特別図柄の低確率状態、確変状態が存在せず、常に一定の大当たり確率で大当たり抽選（特別図柄の抽選）が実行されるように構成されている。

【３０２０】

具体的には、図３１５（ａ）に示した通り、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～３１１」が対応付けて規定され、設定６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４０９」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２１０（３１２／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／１６０（４１０／６５５３６）である。

【３０２１】

次に、図３１５（ｂ）を参照して、本第１３実施形態における小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂの詳細について説明する。図３１５（ｂ）は、本第１３実施形態における小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂの規定内容を示した図である。図３１５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられていない。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりになる確率は０である。一方、第２特別図柄に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値の範囲として「４１０～６４６３４」が対応付けて規定されている。よって、第２特別図柄の抽選で小当たりになる確率

は１／１．０２（６４２２５／６５５３６）である。従って。大当たり確率を加味すると、第２特別図柄の抽選で外れとなる確率は、１／５９（設定１）～１／７３（設定６）となる。つまり、設定が低い方が時短状態においてチャンスゾーンに突入する（特別図柄の抽選で外れになって外れロング変動が設定される）確率が高くなるので、有利な時短状態が設定されてから当該時短状態において保留された全ての第２特別図柄の保留球に基づく抽選が終了するまでの間において、Ｖ当たりに当選する確率も低設定の方が高くなる。ここで、本第１３実施形態では、Ｖ当たりに当選すると、当該Ｖ当たりの終了後における遊技状態が、必ず有利な時短状態に設定される。よって、一旦時短状態に設定された後は、設定が低い方が時短状態と大当たりとの繰り返しがより長く（より多くの回数）続き易くなる。従って、有利な時短状態においては、設定が低いことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０２２】

次に、図３１５（ｃ）を参照して、本第１３実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｐｃの詳細について説明する。図３１５（ｃ）は、本第１３実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｐｃの規定内容を示した図である。図３１５（ｃ）に示した通り、本第１３実施形態における第２当たり乱数１３テーブル２０２ｐｃには、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として「０」のみが規定されている。このため、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の抽選で当たりとなる確率は１／３００である。

【３０２３】

一方、図３１５（ｃ）に示した通り、第２当たり乱数１３テーブル２０２ｐｃには、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として「０～２９９」が規定されている。このため、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の抽選で当たりとなる確率は１／１（３００／３００）である。このように、本第１３実施形態では、普通図柄の低確率状態（通常状態）における普通図柄の当たり確率を極めて低確率になるように構成している。これにより、通常状態において右打ちにより小当たり確率の高い第２特別図柄の抽選を実行させようとしても、普通図柄の当たりになり難く、第２入球口６４００へと遊技球を入球させることが困難になるので、左打ちを行うよりも損になり易く構成することができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３０２４】

次に、図３１６を参照して、本第１３実施形態における第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄは、第１２実施形態における第１当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄと同様に、大当たりに当選した場合の大当たり種別を特定（決定）するために参照されるデータテーブルである。図３１６（ａ）は、この第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄの構成を示したブロック図である。

【３０２５】

図３１６（ａ）に示した通り、本第１３実施形態における第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄには、特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、「直当たり」が発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための直当たり用テーブル２０２ｐｄ１と、Ｖ入賞が発生した（小当たり遊技中にＶ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した）ことに基づいて大当たりとなった場合に大当たり種別を特定（決定）するためのＶ当たり用テーブル２０２ｐｄ２と、が規定されている。まず、図３１６（ｂ）を参照して、直当たり用テーブル２０２ｐｄ１の詳細について説明する。

【３０２６】

図３１６（ｂ）は、直当たり用テーブル２０２ｐｄ１の規定内容を示した図である。図

３１６（ｂ）に示した通り、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ１３」、および「大当たりＢ１３」の２種類の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ１３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５回の時短状態に設定される大当たり種別（４ラウンド時短大当たり）である。一方、「大当たりＢ１３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合には大当たり終了後に再度通常状態が設定される一方で、時短状態の間に当選した場合には、時短回数が５回の時短状態が付与される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。よって、通常状態においては、「大当たりＡ１３」の方が、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＢ１３」よりも遊技者に有利となる。なお、時短状態においては、いずれの大当たりに当選したとしても大当たり終了後に有利な時短状態が設定されるように構成しているため、有利度合いが同等となる。

【３０２７】

図３１６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６４」の範囲に対して、「大当たりＡ１３」が対応付けて規定され、「６５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ１３」が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、６５％の割合（６５／１００）で「大当たりＡ１３」が決定され、３５％（３５／１００）の割合で「大当たりＢ１３」が決定される。

【３０２８】

一方、図３１６（ｂ）に示した通り、直当たり用テーブル２０２ｐｄ１には、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＣ１３」が設けられている。この「大当たりＣ１３」は、大当たりのラウンド数が１２ラウンドであり、通常状態において当選した場合には大当たり終了後に再度通常状態が設定される一方で、時短状態の間に当選した場合には、時短回数が５回の時短状態が付与される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は。１００％（１００／１００）「大当たりＣ１３」が決定される。

【３０２９】

次に、図３１６（ｃ）を参照して、Ｖ当たり用テーブル２０２ｐｄ２の詳細について説明する。このＶ当たり用テーブル２０２ｐｄ２は、上述した通り、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した（遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過した）ことに基づいて実行される大当たりの種別を特定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図３１６（ｃ）は、このＶ当たり用テーブル２０２ｐｄ２の規定内容を示した図である。図３１６（ｃ）に示した通り、Ｖ当たり用テーブル２０２ｐｄ２には、「大当たりＤ１３」、「大当たりＥ１３」、および「大当たりＦ１３」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【３０３０】

図３１６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対しては、「大当たりＤ１３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、大当たりのラウンド数が１２ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ１３」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＤ１３」が決定（選択）される確率（割合）は５０／１００（５０％）である。

【３０３１】

また、図３１６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「５０～６９」の範囲に対して、「大当たりＥ１３」が対応付けて規定されている。この「大当た

りＥ１３」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＥ１３」は、「大当たりＣ１３」、および「大当たりＤ１３」に次いでラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態となるため、ラウンド数の面では「大当たりＣ１３」、「大当たりＤ１３」に次いで有利な大当たり種別である。また、遊技状態の面では最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１３」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＥ１３」が決定（選択）される確率（割合）は２０／１００（２０％）である。

【３０３２】

また、図３１６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「７０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ１３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＦ１３」は、ラウンド数の面では最も不利であるが、遊技状態の面では最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１３」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＦ１３」が決定（選択）される確率（割合）は３０／１００（３０％）である。

【３０３３】

なお、上述した通り、本第１３実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行されると、約９８％の割合で小当たりに当選し、且つ、１の小当たり遊技においてＶ入賞が発生する確率は１／６である。また、第２特別図柄の抽選で比較的低確率の外れにならない限り、第２特別図柄の保留球を貯めることはほぼ不可能に構成されている。よって、時短回数５回の時短状態が設定された場合、５回の小当たり遊技が実行されて第２特別図柄の保留球が０のまま通常状態に移行するか、５回以内にＶ入賞が発生してＶ当たりとなるかのどちらかとなるのがほとんどである。時短状態において実行される５回以内の小当たりでＶ入賞が発生する確率は約５９．８％（１－５／６×５／６×５／６×５／６×５／６）であるので、基本的に、一旦時短状態が設定されると、約５９．８％の割合（直当たりも加味すると６０％超の割合）で大当たりに当選する。そして、第２特別図柄の直当たりに当選した場合、およびＶ当たりに当選した場合は、必ず大当たり終了後に再度有利な時短状態が設定されるので、時短状態に移行すると、６割強の割合で大当たりと時短状態とを繰り返す有利な状態を形成する。よって、時短状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０３４】

次に、図３１７を参照して、本第１３実施形態における変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１３実施形態における変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される通常用１３テーブル２０２ｐｅ１と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短用１３テーブル２０２ｐｅ２と、ＲＡＭクリア後（設定変更後）の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｐｅ３と、で構成されている。説明の便宜上、まず、時短用１３テーブル２０２ｐｅ２の詳細について説明する。

【３０３５】

図３１７は、本第１３実施形態における時短用１３テーブル２０２ｐｅ２の規定内容を示した図である。図３１７に示した通り、時短用１３テーブル２０２ｐｅには、第１特別図柄の抽選結果が当たりの場合、保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値の全範

囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が１０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定されている。一方、第１特別図柄の抽選が外れの場合、保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値の全範囲に対して変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果によらず変動時間が１０００ｍｓに設定される。

【３０３６】

また、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの当たりミドル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が３０００００ｍｓの外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れになると、第２特別図柄が５分間の間変動し続けるので、その間に第２特別図柄の保留球を貯めることができるチャンスゾーンを形成することができる。

【３０３７】

また、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合は、第２特別図柄の保留球数に応じて変動時間が可変するように構成されている。より具体的には、図３０１に示した通り、第２特別図柄の保留球数が０であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～６５」の範囲に対して、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの小当たり変動Ａが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「６６～１３２」の範囲に対して、変動種別として変動時間が２０００ｍｓの小当たり変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３３～１９８」の範囲に対して、変動種別として変動時間が３０００ｍｓの小当たり変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、１秒間の変動時間と、２秒間の変動時間と、３秒間の変動時間と、がほぼ１：１：１の比率で選択されるように構成されている。このため、保留球数が０の状態において、振分回転体６７５０ｆの配置からＶ入賞し易い小当たり開始タイミングを狙う遊技方法が成立しないように構成することができるので、保留球数が０の状態におけるＶ入賞率を一律１／６にすることができる。

【３０３８】

一方、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりで、且つ、第２特別図柄の保留球数が１以上の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が１０００ｍｓの小当たり変動Ａが対応付けて規定されている。このため、チャンスゾーンにおいて保留球を上限個数まで貯めると、保留球が０になるまで（保留球を３個消化するまで）、変動時間が１秒間に固定化されるので、小当たり遊技において遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する間隔を一定間隔（７秒間隔）にすることができる。これにより、６秒間で１周する振分回転体６７５０ｆに対して、保留球が０となるまで、小当たり毎に前回の小当たりで入球した入球口に対して回転方向に隣接する入球口へと遊技球を入球させることができる。即ち、保留球数分の小当たり遊技において、互いに同一の入球口へと入球し難くなるように構成することができるので、Ｖ入賞する可能性を向上させることができる。よって、チャンスゾーンに移行して保留球を貯める機会が与えられた場合に、Ｖ入賞に対する期待感を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０３９】

なお、図示については省略したが、本第１３実施形態では、通常状態においても、第２特別図柄の変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応関係は、外れ以外同一となるように構成している。よって、例えば、時短回数が残り１回の状態において実行された第２特別図柄の抽選で外れとなってロング変動が設定された場合にも、当該ロング変動中に第２特別図柄の保留球を貯めることにより、ロング変動の終了後（即ち、時短状態の終了後）においてＶ入賞率が高い小当たり遊技を実行させることができる。即ち、第２特

別図柄の抽選で外れとなるタイミングによらず、チャンスゾーンの終了後にＶ入賞率の高い小当たり遊技を実行することができるので、時短状態が終了するまでの間、常に、外れを期待させることができる。なお、通常状態において第２特別図柄の抽選で外れとなった場合には、変動時間が１秒間の外れショート変動が設定されるように構成されている。これは、通常状態において外れとなった場合に外れロング変動を実行したとしても、普通図柄の当たり確率が低く、第２特別図柄の保留球を貯めることができないため、特別図柄の抽選が実行されるわけでもなく、保留球を貯めることもできない無駄な期間が長く続いてしまうことを抑制する趣旨である。

【３０４０】

次に、図３１４（ｂ）を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３１４（ｂ）は、本第１３実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３１４（ｂ）に示した通り、本第１３実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１２実施形態（および第１１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図２６８（ｂ）参照）に対して、大当たり種別格納エリア２０３ｐａと、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂと、が追加されている点で相違している。また、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆと、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉと、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊと、確変フラグ２０３ｆａと、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃと、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄと、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅと、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆと、が削除されている点で相違している。これらのフラグ及びカウンタの削除に関しては、同時変動機能、および確変機能を削除したことによるものである。

【３０４１】

大当たり種別格納エリア２０３ｐａは、小当たり遊技の実行中に、抽選装置６７５０に入賞した遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１へと入球した場合に設定される大当たり種別（Ｖ当たりの種別）を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。この大当たり種別格納エリア２０３ｐａは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図３２０のＳ３６０２２）。抽選装置６７５０内のＶ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球すると、小当たり終了時に、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに記憶されているデータ値に対応する種別の大当たりの開始が設定される（図３２４のＳ３３１１参照）。

【３０４２】

Ｖ通過フラグ２０３ｐｂは、小当たり遊技中において、Ｖ入賞を検出済みであるか否かを示すフラグである。このＶ通過フラグ２０３ｐｂがオンであれば、小当たり遊技中に既にＶ入賞を検出済みであることを示し、オフであれば、Ｖ入賞を未検出であることを意味する。このＶ通過フラグ２０３ｐｂは、初期値がオフに設定されており、Ｖ入賞を検出した場合にオンに設定される（図３２５のＳ３４０６参照）。また、Ｖ入賞を検出した小当たりの終了時に、小当たり種別に応じた大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図３２４のＳ３３１２参照）。このＶ通過フラグ２０３ｐｂによって、小当たり遊技の終了時において大当たりを開始すべきか否か（即ち、小当たり遊技中にＶ入賞が発生したか否か）を正確に判別することができる。

【３０４３】

＜第１３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３１８から図３２５を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３１８を参照して、特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）の詳細について説明をする。この特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）は、上述した第１２実施形態（および第１１実施形態）における特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）に代えて実行される処理であり、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示を設定するための処理である。

【３０４４】

この特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）のうち、Ｓ２５１の処理では、第１２実施形態

（および第１１実施形態）における特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）のＳ２５１の処理と同一の処理が実行される。

【３０４５】

また、本第１３実施形態における特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）では、Ｓ２５１の処理において、現在が大当たり中、又は小当たり中では無いと判別した場合に（Ｓ２５１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１０２０１）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ１０２０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０２０３）。

【３０４６】

Ｓ１０２０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ１０２０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ１０２０４）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を示す特図１保留球数コマンドを設定する（Ｓ１０２０５）。ここで設定された特図１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【３０４７】

Ｓ１０２０５の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータを、シフトする（Ｓ１０２０６）。Ｓ１０２０６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ１０２１２の処理へ移行する。

【３０４８】

一方、Ｓ１０２０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ１０２０３：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ１０２０７）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０２０８）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０２０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ１０２０９）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ１０２１０）。ここで設定された特図２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【３０４９】

Ｓ１０２１０の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをＳ１０２０６の処理と同一の手法によりシフトする（Ｓ１０２１１）。

【３０５０】

Ｓ１０２０６、またはＳ１０２１１の処理後に実行されるＳ１０２１２の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理１３を実行し（Ｓ１０２１２）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）の詳細については、図３１９を参照して後述する。

【３０５１】

Ｓ１０２０１の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、変動時間を計測するための変動時間カウンタを更新し（Ｓ１０２１３）、更新後の変動時間カウンタの値に基づいて第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０２１４）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｓ１０２１５）、本処理を終了する。

【３０５２】

一方、Ｓ１０２１４の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０２１４：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ１０２１６）。停止図柄の設定は、図３１９を参照して後述する特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別が決定される。

【３０５３】

Ｓ１０２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ１０２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ１０２１７：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態に応じたデータを当選時状態格納エリア２０３ｍｂに格納し（Ｓ１０２１８）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットする（Ｓ１０２１９）。次いで、大当たりの開始を設定すると共に、大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定して（Ｓ１０２２０）、Ｓ１０２２５の処理へ移行する。

【３０５４】

一方、Ｓ１０２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れ（小当たり含む）であれば（Ｓ１０２１７：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時短状態であるか）を判別し（Ｓ１０２２１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ１０２２１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算して更新して（Ｓ１０２２２）、処理をＳ１０２２３へと移行する。一方、Ｓ１０２２１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０２２１：Ｎｏ）、Ｓ１０２２２の処理をスキップして、処理をＳ１０２２３へと移行する。

【３０５５】

Ｓ１０２２３の処理では、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ１０２２３）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１０２２３：Ｙｅｓ）、小当たりの開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ１０２２４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０２２３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ１０２２３：Ｎｏ）、Ｓ１０２２４の処理をスキップして、Ｓ１０２２５の処理へ移行する。

【３０５６】

Ｓ１０２２５の処理では、停止種別を示す停止コマンドを設定して、本処理を終了する（Ｓ１０２２５）。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマン

ド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、停止コマンドが示す停止種別に基づいて、第３図柄の停止図柄を設定する。

【３０５７】

この特別図柄変動処理１３（図３１８参照）を実行することにより、第１特別図柄の変動表示、若しくは第２特別図柄の変動表示のうち一方のみを実行するように構成できる。また、第１特別図柄の抽選を、第２特別図柄の抽選よりも優先的に実行させることができる。

【３０５８】

次に、図３１９を参照して、特別図柄変動処理１３（図３１８，Ｓ１４１）内の一処理である特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）では、まず、実行エリアに格納されているデータを取得し（Ｓ３２１）、当該取得した実行エリアのデータのうち、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａ（図３１５，（ａ）参照）、小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂ（図３１５，（ｂ）参照）とを参照して大当たり抽選の抽選結果を取得する（Ｓ３２２）。次いで、Ｓ３２２の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３２３）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｓ３２３：Ｙｅｓ）、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに今回の大当たりの種別を示すデータを格納する（Ｓ３２４）。そして、今回の大当たり種別に応じて大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３２５）。このＳ３２５の処理では、大当たり種別に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別が停止種別として設定される。

【３０５９】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３２６）。Ｓ３２６の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅのうち、現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３２６の処理が終了すると、Ｓ３３２の処理へ移行する。

【３０６０】

一方、Ｓ３２３の処理において、今回の特別図柄の抽選が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３２３：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選が小当たりであるか否かを判別して（Ｓ３２７）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３２８）。Ｓ３２８の処理が終了すると、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３２９）。Ｓ３２９の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たりを示す図柄の組み合わせで停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅのうち、現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３２９の処理が終了すると、Ｓ３３２の処理へ移行する。

【３０６１】

一方、Ｓ３２７の処理において、今回の特別図柄の抽選が小当たりではないと判定された場合には（Ｓ３２７：Ｎｏ）、外れ時の表示態様（外れ図柄）を設定し（Ｓ３３０）、次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３３１）。ここでは、第１図柄表示装置３７

の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３２９の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅのうち現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３３１の処理が終了すると、Ｓ３３２の処理へ移行する。

【３０６２】

Ｓ３２６、Ｓ３２９、Ｓ３３１のいずれかの処理が終わると、次に、Ｓ３２６、Ｓ３２９、Ｓ３３１のいずれかの処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３３２）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタに設定する（Ｓ３３３）。そして、Ｓ３２５、Ｓ３２８、Ｓ３３０のいずれかの処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３３４）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述するメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ３３４の処理が終わると、特別図柄変動処理１３（図３１８参照）へ戻る。

【３０６３】

次に、図３２０を参照して、上述した小当たり開始処理（Ｓ１０２２５）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ１０２２５）は、上述した通り、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たりを開始させるための処理である。この小当たり開始処理（Ｓ１０２２５）では、まず、小当たり遊技における抽選装置３７５０の動作シナリオ（図３１１参照）を読み出して（Ｓ３６０１）、次に、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに対して、今回の小当たりにおいてＶ入賞が発生した場合に開始される大当たり種別を示すデータを格納する（Ｓ３６０２）。より具体的には、Ｓ３６０２の処理では、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たりＤ１３（１２ラウンド時短大当たり）を格納し、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たりＥ１３（８ラウンド時短大当たり）を格納し、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たりＦ１３（４ラウンド時短大当たり）を格納する。Ｓ３６０３の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して、本処理を終了する。

【３０６４】

次に、図３２１を参照して、普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）の内容について説明をする。この普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）は、上述した第１２実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４８，Ｓ１０６）に代えて実行される処理である。

【３０６５】

この普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～１１１８およびＳ１１２１の各処理では、それぞれ第１２実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４８，Ｓ１０６）のＳ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～１１１８およびＳ１１２１の各処理と同一の処理が実行される。

【３０６６】

また、図３２１に示した通り、本第１３実施形態における普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）では、Ｓ１１１２またはＳ１１１３の処理を実行後、普通図柄の変動時間を３０秒に決定する（Ｓ１１３１）。この３０秒という変動時間は、有利な時短状態において継続して右打ちを行い続けたとしても、第２特別図柄の保留球を増加させることが困難となる長さの期間である。つまり、時短状態においては、特別図柄の抽選で外れになって外れロング変動が設定されない限り、第２特別図柄の保留球を増加させることができなくなるように、普通図柄の変動時間を遊技状態によらず３０秒間に固定化している。これにより、時短状態中に第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、遊技者に対して大きな喜びを与

えることができる。
【３０６７】
　また、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈがオンではない（オフである）、即ち、現在が普通図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、電動役物の開放時間および回数を「０．２秒間×１回」に設定する（Ｓ１１３３）。一方、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、電動役物の開放時間および回数を「０．５秒間×１回」に設定する（Ｓ１１３２）。この０．５秒間×１回という開放時間は、第２入球口６４００へと遊技球を２個以上入球させることが困難になる（１の普通図柄の当たりで第２特別図柄の保留球を獲得することが困難になる）長さで構成されている。Ｓ１１３２、或いはＳ１１３３の処理を実行後、Ｓ１１２１の処理へ移行する。
【３０６８】
　次に、図３２２を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１３の詳細について説明をする。このメイン処理１３は、上述した第１２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５参照）に代えて実行される処理である。
【３０６９】
　このメイン処理１３のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理では、それぞれ第１２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５）のＳ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理と同一の処理が実行される。
【３０７０】
　また、図３２２に示した通り、本第１３実施形態におけるメイン処理１３では、Ｓ１８０３の処理を実行後、第１２実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６参照）に代えて、大当たり制御処理１３を実行する（Ｓ１８４１）。この大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）の詳細については図３２３を参照して後述する。Ｓ１８４１の処理が終了した後は、小当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための小当たり制御処理を実行し（Ｓ１８４２）、処理をＳ１８０６へと移行する。この小当たり制御処理（Ｓ１８４２）の詳細については図３２４を参照して後述する。
【３０７１】
　次に、図３２３を参照して、メイン処理１３（図３２２）内の一処理である大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）の詳細について説明をする。この大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）は、上述した第１２実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。
【３０７２】
　この大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～１９１８の各処理では、それぞれ第１２実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）のＳ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～１９１８の各処理と同一の処理が実行される。
【３０７３】
　また、図３２３に示した通り、本第１３実施形態における大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）では、Ｓ１９１２の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータを読み出して（Ｓ１９９１）、読み出した当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータに対応する遊技状態と、今回の大当たり種別と、に応じて時短カウンタ２０３ｈの値を更新し（Ｓ１９９２）、Ｓ１９１６の処理へ移行する。
【３０７４】
　次に、図３２４を参照して、メイン処理１３（図３２２）内の一処理である小当たり制御処理（Ｓ１８４２）の内容について説明をする。この小当たり制御処理（Ｓ１８４２）

では、まず、現在が小当たりの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ３３０１）。なお、Ｓ３３０１の処理では、小当たり開始処理（図３２０参照）において、小当たりの開始が設定されている場合に、小当たりの開始タイミングであると判別する。

【３０７５】

Ｓ３３０１の処理において、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニング期間の開始を示す小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３３０２）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定して（Ｓ３３０３）、小当たり用の動作シナリオの開始を設定し（Ｓ３３０４）、本処理を終了する。

【３０７６】

一方、Ｓ３３０１の処理において、小当たりの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンであるか（つまり、小当たり中であるか）を判別し（Ｓ３３０５）、小当たりフラグ２０３ｄｇがオフであると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンであると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の実行中であることを意味するため、次に、小当たりの終了タイミングであるか（即ち、エンディング期間の終了タイミングであるか）を判別し（Ｓ３３０６）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオフにすることで小当たりの終了を設定する（Ｓ３３０８）。次に、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ３３０９）、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３３０９：Ｙｅｓ）、今回の小当たりにおいてＶ入賞を検出済みであることを意味するため、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ３３１０）、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに格納されているデータに対応する種別の大当たりの開始を設定し（Ｓ３３１１）、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂをオフに設定して（Ｓ３３１２）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０９の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオフであると判別した場合は（Ｓ３３０９：Ｎｏ）、Ｖ入賞が検出されていないことを意味するため、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技を設定するためのＳ３３１０～Ｓ３３１２の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３０７７】

また、Ｓ３３０６の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ３３０６：Ｎｏ）、Ｖ入賞口３７５０ｆ１への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞の発生を記憶しておくためのＶ通過検出処理を実行して（Ｓ３３０７）、本処理を終了する。この小当たり制御処理（図３２４参照）を実行することにより、小当たり遊技の実行中にＶ入賞を検出した場合にのみ、大当たり遊技を開始させることができる。

【３０７８】

次に、図３２５を参照して、小当たり制御処理（図３２４，Ｓ１８４２）内の一処理であるＶ通過検出処理（Ｓ３３０７）の内容について説明をする。このＶ通過検出処理（Ｓ３３０７）は、上述した通り、Ｖ入賞口３７５０ｆ１への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞の発生を記憶しておくための処理である。

【３０７９】

図３２５に示した通り、Ｖ通過検出処理（Ｓ３３０７）では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ３４０１）、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３４０１：Ｙｅｓ）、既にＶ入賞口への入球（通過）を検出済みであり、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球の監視が必要ないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。

【３０８０】

これに対して、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオフであると判別した場合は（Ｓ３４０１：Ｎｏ）、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球（通過）を検出したか否かを判別して（Ｓ３４０２）、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球（通過）を検出していないと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３４０２の処理において、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球を検出したと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ

）、次いで、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判別し（Ｓ３４０３）、有効期間外である場合は（Ｓ３４０３：Ｎｏ）、不正行為等により遊技球がＶ入賞口３７５０ｆ１へと入球した（通過した）可能性があるため、エラーコマンドを設定して（Ｓ３４０４）、本処理を終了する。

【３０８１】

これに対し、Ｓ３４０３の処理において、Ｖ有効期間内であると判別した場合は（Ｓ３４０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ３４０５）、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂをオンに設定して（Ｓ３４０６）、本処理を終了する。

【３０８２】

このＶ通過検出処理により、Ｖ入賞が発生した場合に、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンに設定されることでＶ入賞の発生を記憶することができるので、Ｖ入賞の有無に応じて大当たり遊技の実効可否を正確に判別することができる。

【３０８３】

＜第１３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２６および図３２７を参照して、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明をする。まず、図３２６を参照して、本第１３実施形態における変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）の内容について説明をする。この変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）は、上述した第１２実施形態（および第１１実施形態）における変動表示設定処理１１（図２９５，Ｓ４１３２）に代えて実行される処理である。

【３０８４】

この変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）のうち、Ｓ５２３１の処理は、第１２実施形態（および第１１実施形態）における変動表示設定処理１１（図２９５，Ｓ４１３２）のＳ５２３１の処理と同一の処理が実行される。

【３０８５】

また、図３２６に示した通り、本第１３実施形態における変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ５２８１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ５２８１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２８５の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５２８１：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に１を加算し（Ｓ５２３１）、変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ５２８２）、次いで、変動パターンコマンドにより通知された変動パターン種別に応じた演出態様を設定するための演出態様設定処理１３を実行し（Ｓ５２８３）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータをシフトして（Ｓ５２８４）、Ｓ５２８５の処理へ移行する。演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）の詳細については図３２７を参照して後述する。

【３０８６】

Ｓ５２８５の処理では、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５２８５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５２８５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５２８５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５２８６）、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２８７）、本処理を終了する。

【３０８７】

次に、図３２７を参照して、演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）の内容について説明をする。この演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）は、上述した第１２実施形態における演出態様設定処理１２（図３０４参照）に代えて実行される処理である。

【３０８８】

この演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）のうち、Ｓ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１の各処理では、それぞれ第１２実施形態における演出態様設定処理

１２（図３０４参照）のＳ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１の各処理と同一の処理が実行される。

【３０８９】

また、図３２７に示した通り、本第１３実施形態における演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）では、Ｓ８２０１の処理において現在が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次いで、今回の変動パターンが外れロング変動であるか否かを判別する（Ｓ１８２０１）。Ｓ１８２０１の処理において、今回の変動パターンが外れロング変動ではないと判別した場合は（Ｓ１８２０１：Ｎｏ）、Ｓ８２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ１８２０１の処理において、今回の変動パターンが外れロング変動であると判別した場合は（Ｓ１８２０１：Ｙｅｓ）、チャージ演出（図３１３参照）に対応する演出態様を決定し（Ｓ１８２０２）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。チャージ演出を実行することにより、チャンスゾーン（チャージタイム）中において右打ちにより第２特別図柄の保留球を増加させることを目指して遊技を行えば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３０９０】

以上説明した通り、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも有利な（第２特別図柄の抽選が実行され易い）時短状態において第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、１／６の割合でＶ入賞が発生するように構成した。Ｖ入賞が発生すると、小当たり終了後に大当たりが開始される上に、大当たり終了後の遊技状態が再度有利な時短状態となるため、小当たり遊技においてＶ入賞が発生するか否かに注目して遊技を行わせることができる。加えて、本第１３実施形態では、時短状態において外れに当選すると、第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることが可能なチャンスゾーンを形成するように構成した。チャンスゾーンにおいて継続的に右打ちを実行して保留球を最大まで貯めることにより、通常よりもＶ入賞率が高い小当たり遊技が実行されるので、時短状態において外れとなることをより強く願う特殊な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１３実施形態では、設定が高くなる（大当たり確率が高くなる）ほど、外れ確率が低くなるように構成しているため、時短状態に移行した場合、低設定の方がチャンスゾーンに移行する可能性が高くなる。言い換えれば、設定が低い程、時短状態における有利度合いが高くなるので、時短状態に移行した場合に、より低い設定であることを願わせるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０９１】

なお、本第１３実施形態では、時短状態中に第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、変動時間が長い（５分間の）外れロング変動が設定され、その外れロング変動の間のみ第２特別図柄の保留球を貯めることが可能に構成していたが、第２特別図柄の保留球を貯めることが可能な期間（即ち、振分装置６７５０によって遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１に振り分けられ易くなるように制御する期間）は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技の実行中においても、第２特別図柄の保留球が貯まり易くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了直後にＶ入賞口６７５０ｆ１に振り分けられ易い状況が発生し易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、時短状態において直当たりに当選した場合に、当該直当たりの変動時間を長くする（例えば、５分間にする）ことで、直当たりの終了後にＶ入賞が発生し易い状態を形成してもよい。この場合、直当たりに当選し易い高設定の方が有利度合いが高くなるので、より高い設定のパチンコ機１０で遊技を行いたいと遊技者に思わせることができる。

【３０９２】

本第１３実施形態では、第２特別図柄の保留球が１個以上存在している状況において、小当たり遊技が実行される毎に前回の小当たりにおいて遊技球が入球した（振分回転体６７５０ｆによって振り分けられた）入球口に対して回転方向に隣接する入球口へと遊技球

が入球し易くなるように、第２特別図柄の変動時間を設定する（１秒に設定する）構成としていたが、必ずしも回転方向に隣接する入球口に入球し易くなる変動時間を設定する必要はない。保留球が貯まっている状況において連続して小当たり遊技が実行された場合の挙動は、保留が無い状態で小当たり遊技が同一の回数実行された場合よりも有利となる範囲で任意に定めることができ、例えば、前回の小当たりにおいて入球した入球口に対して回転方向に２つ隣の入球口に入球し易くなる変動時間（例えば、７／６秒）を設定してもよい。

【３０９３】

本第１３実施形態では、入球した遊技球によって大当たりとするか否かの抽選を行う抽選装置３７５０において、Ｖ入賞が発生する可能性を設定が低くなる程高くする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態（特別図柄の低確率状態とするか、確変状態とするか）を大当たり遊技中に抽選する確変抽選装置が設けられている仕様のパチンコ機１０に適用してもよい。具体的には、大当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となる確変抽選装置に入球した少なくとも１の遊技球がＶ入賞口に入球した場合は、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される一方で、大当たり遊技中にＶ入賞が発生しなかった場合は特別図柄の低確率状態に設定されるように構成してもよい。そして、設定が低い方が、大当たり確率は低くなるが、Ｖ入賞が発生し易い作動パターンで確変抽選装置が作動される大当たり種別の割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０９４】

本第１４実施形態では、時短状態において外れとなった場合に、小当たり遊技においてＶ入賞が発生し易い状況（保留球が上限値まで貯まった状態）を形成し易くなるチャンスゾーン（ロング変動）を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常状態において、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選よりも低確率（例えば、１／１００の確率）で小当たりに当選し得るように構成した上で、所定条件の成立に基づいて、チャンスゾーンを形成するように構成してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で２連続で小当たりに当選した場合に、変動時間が極めて長くなるように構成し、その間に右打ちを行うことで、時短状態の間に設定されるチャンスゾーンのように第２特別図柄の保留球を貯め得るように構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の小当たり遊技においてＶ入賞が発生しなくても、当該小当たり遊技の終了後、１回目の特別図柄の抽選で小当たりになればＶ入賞が発生し易くなるチャンスを得ることができるため、小当たり終了後１回目の特別図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０９５】

＜第１４実施形態＞

次に、図３２８から図３６３を参照して、第１４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり抽選と、当該大当たり抽選の結果を示すための変動パターンを決定するための抽選とを、それぞれ別個の乱数値を参照して実行するように構成していた。即ち、大当たり抽選は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐａとを比較することで実行し、変動パターンを決定するための抽選は、変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅとを比較することで実行するように構成していた。

【３０９６】

これに対して本第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり抽選と、変動パターンを決定するための抽選とを、同一の乱数値に基づいて実行するように構成した。そして、一部の設定値において当たりとなり、一部の設定値において外れとなる乱数値に対応する外れの変動パターンとして、特別な外れ変動パターンが選択されるように構成した。つまり、一部の設定値でしか選択されない外れ変動パターンが実行された場

合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能に構成した。このように構成することで、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０９７】

また、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど、設定を示唆することが可能な特定の演出（当選率示唆演出）の実行割合が高くなるように構成した。即ち、大当たり終了後に有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは時短回数が１００回の時短状態）へと移行できなかった回数が連続する程、当選率示唆演出の実行割合が高くなるように構成した。これにより、不利な状況が長く続いているパチンコ機１０において遊技を開始しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３０９８】

なお、詳細については後述するが、本第１４実施形態では、通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態の４種類の遊技状態が設けられており、通常状態、および潜確状態を不利な遊技状態として構成している。即ち、通常状態、および潜確状態を、電動役物６４００ａが開放され難く右打ちしても第２特別図柄の抽選が実行され難い（左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることによって遊技を進行させる必要がある）不利な遊技状態として構成している。また、不利な遊技状態においては、確変大当たりに当選したとしても、少ない時短回数（例えば、８回）が設定される割合が高く、当該少ない時短回数の間に大当たりに再度当選しなければ、次の大当たりまで継続する有利な確変状態に移行され難くなるように構成している。このように構成することで、少ない時短回数（８回）の間に大当たりに当選することを強く願って遊技を行う斬新な遊技性を実現することができる。更に、本第１４実施形態では、大当たりに当選した場合に高い割合（９０％の割合）で、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（潜確状態、または確変状態）が設定される構成とする代わりに、特別図柄の高確率状態の連続回数（確変リミット回数）に上限回数（例えば、１１回）を設ける構成とした。つまり、確変リミット回数に到達した場合は、確変大当たりに当選したとしても、強制的に、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成した。これにより、大当たり終了後の遊技状態を予測し難くすることができるので、奥深い遊技性を実現することができる。

【３０９９】

この第１４実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１３実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１３実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１３実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１００】

まず、図３２８を参照して、本第１４実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３２８は、本第１４実施形態における遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図３２８に示した通り、本第１４実施形態における遊技盤１３は、上述した第１３実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図３０７参照）に対して、抽選装置６７５０が削除されている点、および遊技盤１３の各部に対して、所定の演出動作を実行可能な各種の可動部材（役物）が設けられている点で相違している。

【３１０１】

次いで、図３２９および図３３０を参照して、各種の可動部材が設けられている動作ユ

ニット３００について説明する。図３２９は、動作ユニット３００の正面斜視図であり、図３３０は、分解した動作ユニット３００を正面視した動作ユニット３００の分解正面斜視図である。図３２９および図３３０に示すように、動作ユニット３００は、底壁部３１１と、その底壁部３１１の外縁から立設される外壁部３１２とから一面側（図３３０紙面手前側）が開放された箱状に形成される背面ケース３１０を備える。背面ケース３１０は、その底壁部３１１の中央に矩形状の開口３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口３１１ａは、第３図柄表示装置８１（図３２８参照）の外形に対応した（即ち、第３図柄表示装置８１を配設可能な）大きさに形成される。

【３１０２】

動作ユニット３００は、背面ケース３１０の内部空間に、揺動動作ユニット４００、第１スライド動作ユニット５００、箱形ユニット６００、装飾役物ユニット７００及び第２スライド動作ユニット８００がそれぞれ収容され、これを１ユニットとして構成される。具体的には、第２スライド動作ユニット８００は、背面ケース３１０の外壁部３１２の内側面が形成する形状よりも若干小さな外形で形成され、外壁部３１２の内側面に当接しながら、外壁部３１２に囲われる態様で底壁部３１１に配設される。第２スライド動作ユニット８００は、組立状態（図３２９参照）において、正面視で背面ケース３１０の開口３１１ａと一致する位置に矩形状の開口が形成される。

【３１０３】

揺動動作ユニット４００、第１スライド動作ユニット５００、箱形ユニット６００及び装飾役物ユニット７００は、第２スライド動作ユニット８００の正面側に、それぞれ重ね合わされた積層状態で配設され、背面ケース３１０に収容される（図３２９参照）。このように、本実施形態では、所定の動作ユニット（例えば、第２スライド動作ユニット８００）に対し、他の動作ユニット（例えば、第１スライド動作ユニット５００）が正面側に重ね合わされた積層状態で配設されるので、正面視において、所定の動作ユニットを、他の動作ユニットによって遮蔽することができる。言い換えれば、遊技盤１３（図３２８参照）が光透過性材料から形成され、その遊技盤１３の背面側に配設される動作ユニットを遊技者が視認可能とされる場合に、所定の動作ユニットの必要な部分のみを遊技者に視認させ、他の部分を他の動作ユニットにより遊技者から遮蔽することができる。これにより、他の動作ユニットによって遮蔽される所定の演出部材については、その全体が遊技者から視認されることを前提として設計する必要がないので、その設計の自由度の向上を図ることができる。

【３１０４】

次いで、図３３１および図３３２を参照して、起立役物４００、および第１スライド動作ユニット５００の動作態様の概略について説明する。なお、図３３１および図３３２の説明においては、図３２９および図３３０を適宜参照する。

【３１０５】

図３３１および図３３２は、動作ユニット３００の正面図である。なお、図３３１では揺動動作ユニット４００の起立役物４１０及びアーム部材４２０が張出位置に配置された状態が、図３３２では第１スライド動作ユニット５００の傾倒役物５１０が張出位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図３３１に示すように、揺動動作ユニット４００は、基端側が揺動可能に軸支されるアーム部材４２０と、そのアーム部材４２０の基端側の反対側である揺動端側に揺動可能に軸支される起立役物４１０とを備えると共に、これらのアーム部材４２０及び起立役物４１０を、図３２９に示す退避位置（原点位置）と図３３１に示す張出位置との間で動作させる。図３２９に示す退避位置（原点位置）では、起立役物４１０、及びアーム部材４２０は、背面ケース３１０の開口３１１ａの下方に退避され、遊技者から視認不能とされる（図３２８参照）。一方、図３３１に示す張出位置では、アーム部材４２０が持ち上げられ、起立部材４１０が背面ケース３１０の開口３１１ａの中央（即ち、第３図柄表示装置８１の正面）に配置される。

【３１０６】

図３３２に示すように、第１スライド動作ユニット５００は、斜め下方にスライド移動

される傾倒役物５１０と、回動軸５２０ａを回転軸として時計回り、及び反時計回りに回動可能な回動役物５２０とを備えている。傾倒役物５１０は、図３２９に示す退避位置（原点位置）と図３３２に示す張出位置との間で動作する。図３２９に示す退避位置（原点位置）では、傾倒役物５１０は、背面ケース３１０の開口３１１ａの右方に退避される（図３２８参照）。一方、図３３２に示す張出位置では、傾倒役物５１０が背面ケース３１０の開口３１１ａの中央（即ち、第３図柄表示装置８１の正面）に配置される。

【３１０７】

このように、本第１４実施形態における遊技盤１３には、可動可能な複数の可動部材（起立役物４１０、傾倒役物５１０等の各種役物）が設けられており、多様な演出動作を実行可能に構成されている。これにより、演出効果を高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１０８】

次に、図３３３を参照して、本第１４実施形態における特徴的な演出態様について説明する。本第１４実施形態では、比較的遊技者に不利な通常状態、および潜確状態において、変動表示演出の一種として、１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりに当選する期待度（当選率）を遊技者に対して報知（示唆）する当選率示唆演出を実行可能に構成している。ここで、本第１４実施形態では、上述した通り、通常状態、および潜確状態を、共に、右打ちを行っても特別図柄の抽選が極めて実行され難い（左打ちによって遊技を進行する必要がある）不利な遊技状態として構成している。即ち、通常状態と、潜確状態とでは、大当たり確率以外のパチンコ機１０の挙動（パチンコ機１０の動作）が共通となるため、基本的に、通常状態であるか、潜確状態であるかを見分けることが困難になる。しかしながら、通常状態であるか、潜確状態であるかが全く分からない仕様とした場合、特別図柄の抽選で連続して外れになった場合、大当たり確率の低い通常状態が設定されているのではないか、といった不安感を遊技者に抱かせてしまい、通常状態に比較して大当たり確率が高い分若干有利度合いが高い潜確状態が設定されているにもかかわらず、遊技者が遊技に対するモチベーションを失ってしまい、遊技を辞めてしまう虞がある。即ち、パチンコ機１０の稼働率を低下させてしまう可能性がある。そこで、本第１４実施形態では、当選率示唆演出を実行することにより、その演出内容によって、通常状態であるか潜確状態であるかを識別し得るように構成した。これにより、当選率示唆演出が実行されるまで遊技を続行しようと遊技者に思わせることができる上に、潜確状態の可能性が高い演出内容となった場合に、遊技に対するモチベーションを向上させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、本第１４実施形態では、通常状態において大当たりに当選すると、潜確状態において大当たりに当選した場合よりも、時短回数が０回に設定される割合が低くなるように構成している。これにより、通常状態が潜確状態に比較して過剰に不利となり過ぎることを抑制できるので、通常状態における稼働率の低下を抑制することができる。

【３１０９】

図３３３（ａ）は、当選率示唆演出の開始時における演出態様を示した図である。通常状態、若しくは潜確状態において当選率示唆演出の実行が設定されると、全ての第３図柄が高速で変動表示されている間に、小領域Ｄｓ２に表示されるハチマキを付けた少年を模したキャラクタ７１０が、「１００ゲーム以内の当選率は・・・」という台詞を発する演出が実行される。この台詞の後でキャラクタ７１０によって発せられる台詞によって、１００ゲーム（即ち、特別図柄の抽選が１００回終了するまで）の間に大当たりに当選する確率（当選率）が示唆される。なお、通常状態よりも、潜確状態の方が大当たりとなる確率が高いため、潜確状態の方が高い当選率が示唆され易くなる。

【３１１０】

図３３３（ｂ）は、当選率示唆演出において、キャラクタ７１０によって当選率が示唆された場合の表示態様を示した図である。図３３３（ｂ）に示した通り、当選率示唆演出では、キャラクタ７１０が台詞によって当選率を数値で遊技者に示唆する演出が実行される。図３３３（ｂ）では、当選率が少なくとも３０％以上であることを示唆する台詞「３

０％ｏｖｅｒ」が発せられた状況を例示している。詳細については後述するが、この「３０％ｏｖｅｒ」という台詞が発せられる演出態様は、通常状態よりも、潜確状態において選択される可能性が高くなるように構成されている。よって、遊技者に対して潜確状態である期待度が高いと思わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。なお、本第１４実施形態では、特別図柄の低確率状態、および高確率状態における設定１の大当たり確率が、１／２００、および１／５５．６に設定されている。特別図柄の低確率状態において１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでに１／２００の大当たりに当選する割合（当選率）は約３９．４％であるため、「３０％ｏｖｅｒ」という当選率は、設定１の通常状態でも当てはまる数値である。これにより、たとえ大当たり確率が低い通常状態において「３０％ｏｖｅｒ」という当選率が示唆されたとしても、実際に、３０％を上回る割合で大当たりに当選する挙動を実現することができるので、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【３１１１】

次に、図３３４（ａ）を参照して、本第１４実施形態における当選率示唆演出の別態様について説明する。ここで、本第１４実施形態における当選率示唆演出では、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間に大当たりに当選する割合（１００ゲーム以内の当選率）の理論値を上回らないように、当選率が示唆される。この１００ゲーム以内の当選率は、設定に応じて変わってくる。より具体的には、本第１４実施形態では、特別図柄の低確率状態において、設定１の大当たり確率が１／２００に設定されている一方で、設定６の大当たり確率が１／９０に設定されている。このため、設定１の１００ゲーム以内の当選率は約３９．４％となる一方で、設定６の１００ゲーム以内の当選率は約６７．３％となる。このため、例えば、通常状態で「４０％ｏｖｅｒ」という当選率が報知された場合には、設定１を否定することとなる。逆に言えば、設定１において「４０％ｏｖｅｒ」という当選率が報知された場合には、通常状態が否定される（潜確状態が確定する）こととなる。このように、本第１４実施形態では、設定毎および遊技状態語との大当たり当選率の違いを加味して、当選率示唆演出において特定の演出態様（特定の設定若しくは通所状態における１００ゲーム以内の当選率を上回る当選率を報知する態様）が実行された場合に、一部の状況（一部の設定、若しくは通常状態）が否定されるように構成した。これにより、当選率示唆演出において、通常状態であるか、潜確状態であるかを遊技者に示唆できることに加え、設定値も示唆することが可能となるので、より興趣性の高い演出態様を実現することができる。

【３１１２】

図３３４（ａ）は、設定６が確定する当選率示唆演出の演出態様を示した図である。図３３４（ａ）に示した通り、設定６においては、当選率示唆演出として、「６６．６％ｏｖｅｒ」という当選率が報知され得るように構成されている。当選率を示す値の全ての位（十の位、一の位、および小数点以下一位）が「６」に設定されることにより、設定６であることを遊技者に示唆することができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。なお、この「６６．６％ｏｖｅｒ」という演出態様は、設定６における通常状態でのみ実行され得るように構成されている。通常状態では、設定５（大当たり確率１／１２０）の１００ゲーム当選率が約５６．７％であり、設定６（大当たり確率１／９０）の１００ゲーム当選率が約６７．３％であるので、設定６の通常状態において「６６．６％ｏｖｅｒ」が報知された場合に、実際に、６６．６％を上回る割合で大当たりに当選する挙動を実現することができる。よって、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【３１１３】

なお、本第１４実施形態では、遊技者に取って不利な状況になるほど（有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、または時短回数が１００回の時短状態のどちらか）へと移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど）、当選率示唆演出が実行される確率を高くするように構成している。つまり、設定が示唆される割合が高くなるように構成されている。これにより、遊技者にとって不利な状況において遊技を継続しよ

うと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【３１１４】
次に、本第１４実施形態における設定示唆演出について説明する。本第１４実施形態では、主制御装置１１０側において、一部の設定値でのみ選択され得る（若しくは選択され易くなる）外れの変動パターン（変動種別）が設けられている。より具体的には、設定２以上でしか選択されない外れ変動（設定１否定スーパーリーチ）や、設定４以上でしか選択されない外れ変動（高設定確定スーパーリーチ）や、設定６でしか選択されない外れ変動（設定６確定スーパーリーチ）等が設けられている。また、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易い外れ変動（偶数示唆スーパーリーチ）や、偶数設定よりも奇数設定の方が選択され易い外れ変動（基数詞査スーパーリーチ）も設けられている。音声ランプ制御装置１１３側では、これらの変動種別が通知された場合に、変動パターン演出として、第１１実施形態と同様に、リーチが発生した際の左右の第３図柄に付された数字によって、変動パターン種別（即ち、設定値）を示唆する（設定示唆演出を実行する）ように構成されている。
【３１１５】
図３３４（ｂ）は、高設定確定スーパーリーチの変動種別（変動パターン）が主制御装置１１０から通知された場合における変動パターン演出（演出態様）の一例を示した図である。図３３４（ｂ）に示した通り、高設定確定スーパーリーチが実行されると、右図柄列に対して、「４」の数字が付された第３図柄と、「５」の数字が付された第３図柄と、「６」の数字が付された第３図柄と、が縦一列に停止される一方で、左図柄列に対して、「６」の数字が付された第３図柄と、「５」の数字が付された第３図柄と、「４」の数字が付された第３図柄と、が縦一列に停止されるリーチ演出が実行される。つまり、右下がり方向に「４」の数字が付された第３図柄のリーチが発生し、水平方向に「５」の数字が付された第３図柄のリーチが発生し、右上がりに「６」の数字が付された第３図柄のリーチが発生するリーチ演出（所謂、トリプルリーチ演出）が実行され、最終的に外れ図柄が停止表示される。設定示唆演出では、リーチがかかっている図柄に付された数字によって設定を示唆する構成としているので、高設定確定スーパーリーチの実行中に第３図柄を確認するだけで、設定４，５，６のいずれかであることを示唆しているということを容易に理解させることができる。
【３１１６】
なお、設定示唆演出において「１」～「６」のいずれかの数字が付された第３図柄でリーチが発生する演出を実行するため、通常の外れスーパーリーチ（即ち、設定によらず選択され得るスーパーリーチ）が変動種別として通知された場合には、「１」～「６」以外（即ち、「７」～「９」のいずれか）が付された第３図柄でリーチが発生する演出を実行するように構成されている。これにより、外れのスーパーリーチ演出が実行された場合に、設定示唆演出であるか、通常のスーパーリーチ演出であるかを第３図柄に付された数字を確認するだけで遊技者に容易に理解させることができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。
【３１１７】
＜第１４実施形態における電気的構成＞
次に、図３３５を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３３５（ａ）は、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３３５（ａ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａに代えて第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａが設けられている点、大当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄに代えて大当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｄが設けられている点、変動パターン選択１３テーブルｐｅに代えて変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｑｆが追加されている点、小当たりの抽選結果を廃止したことに伴って小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂが削除されている

点で相違している。その他の構成については、上述した第１３実施形態と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３１１８】

まず、図３３６（ａ）を参照して、本第１４実施形態における第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａの詳細について説明する。図３３６（ａ）は、この第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａの規定内容を示した図である。図３３６（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａは、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図３３６（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８９，２００～４３７」の３２８個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「１００～１８９，２３０～５０３」の３６４個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８９，２３０～５４９」の４１０個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「１００～１８９，２８０～６５７」の４６８個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８９，２８０～７３５」の５４６個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「１００～１８９，３００～９３７」の７２８個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／２００（３２８／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／１８０（３６４／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／１６０（４１０／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／１４０（４６８／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／１２０（５４６／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／９０（７２８／６５５３６）である。

【３１１９】

一方、図３３６（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１１７９」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１３１０」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１４７４」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１６８４」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１９６５」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２６２０」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／５５．６（１１８０／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／５０（１３１１／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／４４．４（１４７５／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／３８．９（１６８５／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／３３．３（１９６６／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／２５（２６２１／６５５３６）である。なお、第１１実施形態や第１２実施形態と同様に、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

【３１２０】

ここで、他の実施形態と異なって特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の値が連続していない（値が一部飛んでいる）のは、特別図柄の大当たりと判定されない（即ち、外れと判定される）乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、偶数設定よりも奇数設定の方が選

択され易い範囲や、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易い範囲、設定１では選択され得ない範囲や、高設定（設定４～６）でのみ選択され得る範囲、設定６でのみ選択され得る範囲等を設けるためである。詳細については図３３９等を参照して後述するが、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブルでは、外れ時の変動パターンと、第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが対応付けて規定されている。即ち、大当たりの抽選と変動パターンの抽選とを共通のカウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１）を参照して決定する構成としている。そして、一部の設定値では大当たりと判定される乱数値の範囲に対して、特殊な外れ変動パターンの種別を対応付けて規定するように構成している。このように構成することで、当該特殊な外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能となる。よって、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１２１】

次に、図３３６（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における大当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｄの詳細について説明する。図３３６（ｂ）は、本第１４実施形態における大当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｄの構成を示したブロック図である。図３３６（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｂには、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特２当たり用テーブル２０２ｑｄ２と、が少なくとも規定されている。まず、図３３７（ａ）を参照して、特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１の詳細について説明する。

【３１２２】

図３３７（ａ）は、本第１４実施形態における特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１の規定内容を示した図である。図３３７（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１には、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１４」～「大当たりＨ１４」の８種類の大当たり種別が規定されている。「大当たりＡ１４」～「大当たりＣ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ１４」～「大当たりＦ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＧ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりＨ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。なお、普通図柄の時短状態が付与されるか否かについては、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて異なるように構成されている。

【３１２３】

図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～５」の６個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ１４」が決定（選択）される割合は６％（６／１００）である。

【３１２４】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６～４６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６～４６」の４１個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＢ１４」が決定（選択）される割合は４１％（４１／１００）である。

【３１２５】
　また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４７～６６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４７～６６」の２０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ１４」が決定（選択）される割合は２０％（２０／１００）である。
【３１２６】
　また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「６７」に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＤ１４」が決定（選択）される割合は１％（１／１００）である。
【３１２７】
　また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６８，６９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＥ１４」が決定（選択）される割合は２％（２／１００）である。
【３１２８】
　また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＦ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「７０～８９」の２０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＦ１４」が決定（選択）される割合は２０％（２０／１００）である。
【３１２９】
　また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＧ１４」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＧ１４」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）である。
【３１３０】
　また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＨ１４」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が７個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＨ１４」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）である。
【３１３１】
　このように、本第１４実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、９０％の割合（「大当たりＡ１４」～「大当たりＦ１４」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりＧ１４」、「大当たりＨ１４」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、７０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、３０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。
【３１３２】

次に、図３３７（ｂ）を参照して、特２当たり用テーブル２０２ｑｄ２の詳細について説明する。この特２当たり用テーブル２０２ｑｄ２は、上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当たり種別を決定するためのデータテーブルである。図３３７（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態では、第２特別図柄の当たり種別として、「大当たりＩ１４」～「大当たりＬ１４」の４個の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ１４」～「大当たりＣ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ１４」～「大当たりＦ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。「大当たりＩ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＪ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＫ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりＬ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。

【３１３３】

図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＩ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～６６」の６７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＩ１４」が決定（選択）される割合は６７％（６７／１００）である。

【３１３４】

また、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６７～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＪ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６７～８９」の２３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＪ１４」が決定（選択）される割合は２３％（２３／１００）である。

【３１３５】

また、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＫ１４」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９０～９２」の３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＫ１４」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）である。

【３１３６】

更に、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＬ１４」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＬ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９３～９９」の７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＬ１４」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）である。

【３１３７】

このように、本第１４実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、

第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、９０％の割合（「大当たりＩ１４」、「大当たりＪ１４」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりＫ１４」、「大当たりＬ１４」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、７０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、３０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合とラウンド数の振り分けが同等となるように構成している。

【３１３８】

次に、図３３８（ａ）を参照して、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅの詳細について説明する。なお、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅは、他の実施形態とは異なり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、変動パターン（変動時間）を決定するためのデータが規定されている。図３３８（ａ）は、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅの構成を示したブロック図である。

【３１３９】

図３３８（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅは、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（即ち、左打ちにより遊技を進行すべき通常状態、潜確状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１と、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（即ち、右打ちにより遊技を進行すべき時短状態、確変状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための右打ち状態用テーブル２０２ｑｅ２と、で少なくとも構成されている。まず、図３３８（ｂ）を参照して、左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１の詳細について説明する。

【３１４０】

図３３８（ｂ）は、左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１の規定内容を示した図である。図３３８（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態における左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１には、図柄種別、抽選結果、および第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図３３８（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数の値に対して、変動時間が２００００ｍｓの「当たりノーマルリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数以外の値に対して、変動時間が３００００ｍｓの「当たりスーパーリーチ」が対応付けて規定されている。よって、通常状態、および潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、約１／４の割合で変動時間が２０秒に設定され、約３／４の割合で変動時間が３０秒に設定される。

【３１４１】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「偶数示唆スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、奇数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲のうち、「０～８９」の範囲が大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、偶数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、奇数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても９割方大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、偶数示唆スーパーリーチが実行される割合は実質的に１／１０となる。つまり、偶数示唆スーパーリーチは、偶数設定の方が１０倍実行され易くなるため、偶数示唆スーパーリーチが実行された場合に偶数設定である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

【３１４２】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～１９９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「奇数示唆スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、偶数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲のうち、「１００～１８９」の範囲が大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、奇数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、偶数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても９割方大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、奇数示唆スーパーリーチが実行される割合は実質的に１／１０となる。つまり、奇数示唆スーパーリーチは、奇数設定の方が１０倍実行され易くなるため、奇数示唆スーパーリーチが実行された場合に奇数設定である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

【３１４３】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２２９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「設定１否定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、その他の設定では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定１否定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、設定１否定スーパーリーチは、設定２以上でしか実行されないため、実行された場合に少なくとも最低設定ではないという安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３１４４】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２２９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「設定１否定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、その他の設定では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定１否定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、設定１否定スーパーリーチは、設定２以上でしか実行されないため、実行された場合に少なくとも最低設定ではないという安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３１４５】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２３０～２７９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「高設定確定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１～３（低設定）では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、設定４～６（高設定）では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１～３では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、高設定確定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、高設定確定スーパーリーチは、設定４以上（高設定）でしか実行されないため、実行された場合に高設定である（大当たり確

率が比較的高く設定されている）という大きな安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３１４６】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２８０～２９９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「設定６確定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１～５（設定６以外の設定）では、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、設定６では、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１～５では、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定６確定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、設定６確定スーパーリーチは、設定６（高設定）でのみ実行され得るため、実行された場合に最高設定である（大当たり確率が最も高く設定されている）という極めて大きな安心感と満足感とを遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションをより向上させることができる。

【３１４７】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００」以上の範囲に対しては、通常の（即ち、設定によらずに選択される）外れ変動パターンが対応付けられている。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００～１００８４」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「外れスーパーリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１０８５～３３４６５」の範囲に対して、変動時間が８０００ｍｓの「短外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３３４６６～５３２２４」の範囲に対して、変動時間が１２０００ｍｓの「長外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５３２２５～６５５３５」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓの「外れノーマルリーチ」が対応付けて規定されている。

【３１４８】

これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の全範囲に対して、変動時間が１２００００ｍｓの「当たりロング変動」が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の全範囲に対して、変動時間が１２００００ｍｓの「外れロング変動」が対応付けて規定されている。このため、左打ちにより遊技を進行すべき状態（通常状態、潜確状態）において右打ちを行う変則的な遊技方法を実践した場合、電動役物６４００ａがほとんど開放されないために第２特別図柄の抽選が実行され難くなる上に、第２特別図柄の抽選を実行させることができたとしても、第１特別図柄の変動時間に比較して長い変動時間が設定されるため、遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、左打ちにより遊技を進行すべき遊技状態（通常状態、潜確状態）において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３１４９】

次に、図３３９を参照して、本第１４実施形態において、外れに対応する各種の変動パターンに対応付けられている乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、の対応関係の概要について、設定１および設定４を例にとって具体的に説明する。

【３１５０】

図３３９の中段に示した通り、設定１において当たりと判定される乱数値は、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９」の範囲）のうち、９割を占める「０～８９」の範囲と、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２００～２２９」の範囲）の全範囲と

、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２３０～２７９」の範囲）の全範囲と、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２８０～２９９」の範囲）の全範囲と、外れスーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「３００～１００８４」の範囲）の一部である「３００～４３７」の範囲と、に設定されている。このため、設定１において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「０～９９」の範囲内）である場合、９割（「０～８９」の範囲内）が大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、奇数設定である設定１では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値を取得していたとしても、実際に偶数示唆スーパーリーチが実行される割合は１割しかないため、偶数示唆スーパーリーチが実行され難くなる。

【３１５１】

また、設定１において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が設定１否定スーパーリーチ、高設定確定スーパーリーチ、設定６確定スーパーリーチのいずれかに対応する乱数値の範囲内（「２００～２９９」の範囲内）である場合、必ず大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、設定１においては、設定１否定スーパーリーチ、高設定確定スーパーリーチ、設定６確定スーパーリーチが実行される可能性が０となるように構成されている。

【３１５２】

また、図３３９の下部に示した通り、設定４において当たりと判定される乱数値は、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「１００～１９９」の範囲）のうち、９割を占める「１００～１８９」の範囲と、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２８０～２９９」の範囲）の全範囲と、外れスーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「３００～１００８４」の範囲）の一部である「３００～６５７」の範囲と、に設定されている。このため、設定４において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「１００～１９９」の範囲内）である場合、９割（「１００～１８９」の範囲内）が大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、偶数設定である設定４では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値を取得していたとしても、実際奇数数示唆スーパーリーチが実行される割合は１割しかないため、奇数示唆スーパーリーチが実行され難くなる。

【３１５３】

また、設定４において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「２８０～２９９」の範囲内）である場合、必ず大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、設定４においては、設定６確定スーパーリーチが実行される可能性が０となるように構成されている。

【３１５４】

図示については省略したが、他の設定についても同様であり、設定２では、奇数示唆スーパーリーチ（乱数値「１００～１９９」の範囲）が実行され難くなり、高設定確定スーパーリーチ、および設定６確定スーパーリーチ（乱数値「２３０～２９９」の範囲）が実行される可能性が０となるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。また、設定３では、偶数示唆スーパーリーチ（乱数値「０～９９」の範囲）が実行され難くなり、高設定確定スーパーリーチ、および設定６確定スーパーリーチ（乱数値「２３０～２９９」の範囲）が実行される可能性が０となるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。また、設定５では、偶数示唆スーパーリーチ（乱数値「０～９９」の範囲）が実行され難くなり、設定６確定スーパーリーチ（乱数値「２８０～２９９」の範囲）が実行される可能性が０となるように大当たりと判定される乱数値（第

１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。そして、設定６では、奇数示唆スーパーリーチ（乱数値「１００～１９９」の範囲）が実行され難くなり、その他の変動種別については制限無く実行されるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。

【３１５５】

このように構成することで、設定毎に実行され難い外れ変動種別、実行される可能性が無い外れ変動種別を設けることができるので、外れ変動の実行状況から、パチンコ機１０の設定値を推測する遊技性を実現することができる。例えば、設定１否定スーパーリーチと、奇数示唆スーパーリーチとが確認された場合には、設定３若しくは設定５の可能性が高いと遊技者に推測させることができる。また、高設定確定スーパーリーチと、偶数示唆スーパーリーチとが確認された場合には、設定４若しくは設定６の可能性が高いと遊技者に推測させることができる。更に、設定６確定スーパーリーチが実行された場合には、設定６であると遊技者に確信させることができる。このように、本第１４実施形態では、特定の種別の外れ変動パターンの実行状況から、設定を推測していく（絞り込んでいく）という斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、主制御装置１１０において抽選される変動種別によって設定を示唆することができるので、音声ランプ制御装置１１３側では、単に特別図柄の抽選が実行される毎に出力される変動パターンコマンドを解析して、その解析結果に応じた変動パターン演出を実行するだけでよく、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を低減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側では、変動種別と変動パターン演出の演出態様との対応関係のみを規定しておけばよく、設定値そのものを把握しておかなくても良い（即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して設定値を通知しなくてもよい）ため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができると共に、不正に設定値を取得されてしまうことを防止（抑制）することができる。

【３１５６】

次に、図３４０を参照して、上述した変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅを構成する右打ち状態用テーブル２０２ｑｅ２の詳細について説明する。図３４０は、右打ち状態用テーブル２０２ｑｅ２の規定内容を示した図である。図３４０に示した通り、抽選結果が「大当たり」である場合は、特別図柄の種別によらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数の値に対して、変動時間が１００００ｍｓの「当たりノーマルリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数以外の値に対して、変動時間が１５０００ｍｓの「当たりスーパーリーチ」が対応付けて規定されている。よって、時短状態、および確変状態において特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、約１／４の割合で変動時間が１０秒に設定され、約３／４の割合で変動時間が１５秒に設定される。即ち、左打ちにより遊技を進行する必要がある状態に比較して短い変動パターンが設定され易くなる。

【３１５７】

また、図３４０に示した通り、抽選結果が「外れ」である場合は、特別図柄の種別によらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４９９９」の範囲に対して、変動時間が１５０００ｍｓの「外れスーパーリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５０００～４４９９９」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの「短外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「４５０００～５４９９９」の範囲に対して、変動時間が７０００ｍｓの「長外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５５０００～６５５３５」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓの「外れノーマルリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、時短状態や確変状態では、外れとなった場合も、通常状態や潜確状態に比較して短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、有利な状態における遊技効率を高めることができるので、有利な状態における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【３１５８】

次に、図３４１を参照して、本第１４実施形態における時短付与テーブル２０２ｑｆの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｑｆは、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。図３４１は、時短付与テーブル２０２ｑｆの規定内容を示した図である。

【３１５９】

図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＡ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＤ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数（１１回）に到達した場合は、８回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数の到達よりも前に大当たりＡ１４又は大当たりＤ１４に当選すれば、次回の大当たりまで継続する確変状態（最も有利な遊技状態）が設定される一方で、確変リミット回数に到達した場合には、特別図柄の低確率状態、且つ、８回の時短状態が設定されるのみであるため、確変リミット回数に到達しているか否かに応じて、遊技者の有利度合いが大きく可変する。

【３１６０】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＡ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＤ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数に到達していた場合でも、持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を１００回実行させることができるので、大当たりを引き戻すことに対する期待感を抱かせることができる。なお、本第１４実施形態では、リミット回数に到達したか否か（確変状態であるか時短状態であるか）を遊技者に明確に報知しないように構成している。このため、実際には確変リミット回数に到達して時短状態が設定されていたとしても、遊技者に対して確変状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１６１】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＢ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１４（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１４（９ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、８回の時短回数が付与される。つまり、リミット到達前であれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間確変状態となり、９回目以降は潜確状態となる。一方、リミット回数に到達していれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間時短状態となり、９回目以降は通常状態となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＢ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１４（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１４（９ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１４や大当たりＤ１４と同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１４，Ｅ１４，Ｉ１４は、通常状態、若しくは潜確状態において確変リミット回数に未到達の状態で当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態の面で大当たりＡ１４，Ｄ１４よりも不利となり、その他の状況で当選した場合（確変状態、時短状態で当選した場合、確変リミット回数に到達した場合）には、大当たりＡ１４，Ｄ１４と同一の遊技状態が設定される。

【３１６２】

また、図３４１に示した通り、通常状態において当選した大当たりＣ１４（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常状態で確変大当たりに当選した場合は必ず確変リミット回数に未到達となるため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（確変リミット回数に到達し得ないため、規定する必要がない）。また、潜確状態において当選した大当たりＣ１４，Ｆ１４に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、時短回数として０回が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態において大当たりＣ１４，Ｆ１４に当選した場合、普通図柄の時短状態が１回も付与されないため、遊技者にとって極めて不利となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＣ１４（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１４，Ｂ１４，Ｄ１４，Ｅ１４，Ｉ１４と同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。

【３１６３】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＧ１４（９ラウンド通常大当たり）、大当たりＨ１４（３ラウンド通常大当たり）、大当たりＫ１４（９ラウンド通常大当たり）、および大当たりＬ１４（３ラウンド通常大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常大当たりに当選した場合は確変リミット回数に到達し得ないため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（規定する必要がない）。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４に対しては、時短付与回数として１００回が対応付けられている。つまり、大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４に当選した場合、次回の大当たりまで継続する時短付与回数が設定され得ない分、大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｈ１４～Ｊ１４よりも不利となる。

【３１６４】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＪ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット回数に到達したか否かによらず、時短回数として０回が対応付けて規定されている。よって、大当たりＪ１４は、ラウンド数が少ない上に、時短状態も付与されないため、通常状態や潜確状態において当選した場合に、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＪ１４に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。

【３１６５】

このように、本第１４実施形態では、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、確変リミット回数に到達したか否かと、に応じて、大当たり終了後に付与される時短回数を異ならせて構成している。これにより、大当たり終了後の遊技状態を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１６６】

次に、図３３５（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３３５（ｂ）は、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３３５（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第１３実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図３１４（ｂ）参照）に対して、確変フラグ２０３ｆａと、リミットカウンタ２０３ｑａと、リミット到達フラグ２０３ｑｂと、が追加されている点で相違し

ている。また、小当たりフラグ２０３ｄｇと、大当たり種別格納エリア２０３ｐａと、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂと、が削除されている点で相違している。これらの構成の削除は、本第１４実施形態にＶ入賞に基づく大当たり（Ｖ当たり）が設けられていないことにより、Ｖ当たりを実現するための構成を削除する趣旨である。

【３１６７】

確変フラグ２０３ｆａは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【３１６８】

リミットカウンタ２０３ｑａは、確変リミット回数をカウントするためのカウンタである。確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ２０３ｑａの値が１１未満であれば、確変リミット回数に未到達であることを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の高確率状態に設定される。一方、確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ２０３ｑａの値が１１であれば、確変リミット回数に到達したことを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態に設定される。このリミットカウンタ２０３ｑａは、初期値が０に設定されており、確変大当たりに当選する毎に、当該確変大当たりの終了時に値が１ずつ加算されて更新される（図３５２のＳ３５０４参照）。また、このリミットカウンタ２０３ｑａは、確変大当たりの終了時に確変リミットに到達した（カウンタ値が１１に更新された）と判別された場合、および通常大当たりの終了時に値が０にリセットされる（図３５２のＳ３５０２参照）。

【３１６９】

リミット到達フラグ２０３ｑｂは、確変リミット回数に到達したか否かを示すフラグである。このリミット到達フラグ２０３ｑｂがオンであれば、確変リミット回数に到達した（１１回連続で確変大当たりに当選した）ことを意味し、オフであれば、確変リミット回数に未到達であることを意味する。このリミット到達フラグ２０３ｑｂは、初期状態がオフに設定されており、大当たり終了時にリミットカウンタ２０３ｑａのカウンタ値が確変リミット回数である１１に更新されたことに基づいてオンに設定される（図３５２のＳ３５０７参照）。また、このリミット到達フラグ２０３ｑｂは、大当たりの開始時にオフに設定される（図３４７のＳ１０２３３参照）。

【３１７０】

次に、図３４２を参照して、本第１４実施形態における状態の移行方法について説明する。ここで、本第１４実施形態では、上述した通り、有利者に不利な通常状態および潜確状態、遊技者に有利な時短状態および確変状態の４つの遊技状態が設けられている。更に、本第１４実施形態では、確変状態として、時短回数が８回の確変状態と、次の大当たり当選まで継続する確変状態と、の２種類が設けられている。また、時短状態として、時短回数が８回の時短状態と、時短回数が１００回の時短状態と、の２種類が設けられている。以降の説明では、簡略化のため、遊技者に不利な通常状態、および潜確状態をそれぞれ通常モードＡ、および通常モードＢと称し、時短回数が少ない（８回の）時短状態、および確変状態をそれぞれチャンスモードＡ、およびチャンスモードＢと称し、時短回数が多い（１００回の）時短状態を引き戻しモードと称し、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態（実質的に連荘が確定する状態）を連荘モードと称する。まず、図３４２の上部左側を参照して、通常モードＡにおけるモード移行方法について説明する。

【３１７１】

図３４２の上部左側に示した通り、通常モードＡにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７％の割合で決定される大当たりＡ１４，Ｄ１４のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に８３％の割合で決定される大当たりＢ１４，Ｃ１４，Ｅ１４，Ｆ１４の何れかに当選した場合に、大当たり終了後のモードがチャンスモードＢに設定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決

定される大当たりＧ１４，Ｈ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。このように、通常モードＡにおいて大当たりに当選した場合、必ず普通図柄の時短状態が少なくとも８回付与されるので、当該時短回数内に再度大当たりに当選させることにより、連荘モードへと移行させることを期待させることができる。また、通常モードＡにおいて大当たりになると、主として（８３％という高い割合で）大当たりＢ１４，Ｃ１４，Ｅ１４，Ｆ１４の何れかに当選し、チャンスモードＢへと移行する。つまり、特別図柄の高確率状態で８回の抽選を受けることができる場合がほとんどであるので、連荘モードへの移行をより強く期待させることができる。

【３１７２】

次に、図３４２の上部右側を参照して、通常モードＢにおけるモード移行の方法について説明する。図３４２の上部右側に示した通り、通常モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７％の割合で決定される大当たりＡ１４，Ｄ１４のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に４３％の割合で決定される大当たりＢ１４，Ｅ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＢに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＧ１４，Ｈ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。一方で、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に４０％の割合で決定される大当たりＣ１４，Ｆ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードが、再度、通常モードＢに設定される。即ち、普通図柄の時短状態が付与されない不利な状態が設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが通常モードＡに設定される。つまり、確変リミット回数に到達した場合も、しなかった場合も、時短状態が付与されることはない。このように、通常モードＢにおいて大当たりに当選した場合、６０％の割合でしか普通図柄の時短状態が付与されないため、大当たり終了後の遊技状態の面では、通常モードＡよりも通常モードＢの方が不利となる。しかしながら、通常モードＢにおいては、大当たり確率が３倍以上にアップしているため、大当たり確率の面では通常モードＢの方が有利となる。

【３１７３】

次に、図３４２の中央左側を参照して、チャンスモードＡにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の中央左側に示した通り、チャンスモードＡにおいては、大当たりに当選した場合の他、時短回数が終了した場合にも、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の中央左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモードＡにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が８回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＡへと移行する。このため、チャンスモードＡにおいては、時短回数８回の間に大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【３１７４】

次に、図３４２の中央右側を参照して、チャンスモードＢにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の中央左側に示した通り、チャンスモードＢにおいては、チャンスモードＡと同様に、大当たりに当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の中央右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１

４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモードＢにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が８回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＢへと移行する。このため、チャンスモードＢにおいても、チャンスモードＡと同様に、時短回数８回の間に大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【３１７５】

次に、図３４２の下部左側を参照して、引き戻しモードにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の下部左側に示した通り、引き戻しモードにおいては、チャンスモードＡ，Ｂと同様に、大当たりに当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の下部左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、引き戻しモードにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が１００回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＡへと移行する。これらに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度引き戻しモードに設定される（引き戻しモードをループする）。

【３１７６】

次に、図３４２の下部右側を参照して、連荘モードにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の下部右側に示した通り、連荘モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の下部右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に最も有利な連荘モードに設定される（連荘モードをループする）。なお、確変大当たりに当選して、確変リミット回数に到達した場合には、大当たり終了後に引き戻しモードが設定される。

【３１７７】

このように、本第１４実施形態では、遊技者にとって有利な連荘モードへと移行させるためには、基本的に、８回の時短回数が設定されるチャンスモードＡ，Ｂに移行させた上で、８回という比較的少ない時短回数の範囲内で大当たりに当選させる必要がある。しかしながら、一旦連荘モードへと移行してしまえば、９０％という高い割合で連荘モードと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成するので、連荘モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【３１７８】

次に、図３４３（ａ）を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２２の詳細について説明する。図３４３（ａ）は、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３４３（ａ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２２の構成は、上述した第１３実施形態（および第１１実施形態）におけるＲＡＭ２２２の構成（図２７４参照）に対して、当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａと、演出種別選択テーブル２２２ｑｂと、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃと、役物動作設定テーブル２２２ｑｄと、が追加されている点で相違している。

【３１７９】

まず、図３４４（ａ）を参照して、本第１４実施形態における当選率示唆演出抽選テー

ブル２２２ｑａの詳細について説明する。この当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａは、当選率示唆演出（図３３３参照）が変動パターン演出として決定される割合を、遊技の状況毎に規定したデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況が続くほど（連荘モード若しくは引き戻しモードへと移行させることができなかった回数が多くなる程）、当選率示唆演出の実行確率が高くなるように構成している。

【３１８０】

具体的には、図３４４（ａ）に示した通り、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が３回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／１００の確率が対応付けて規定されている。また、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が４回以上、且つ、６回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／９０の確率が対応付けて規定されている。また、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が７回以上、且つ、９回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／８０の確率が対応付けて規定されている。更に、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が１０回以上という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／５０の確率が対応付けて規定されている。

【３１８１】

これに対し、現在の遊技状態が潜確状態（通常モードＢ）である場合は、スルー回数によらず、当選率示唆演出の抽選確率として１／５０の確率が対応付けて規定されている。このように、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況になる程（喜ばしくない状況が連続する程）、当選率示唆演出の実行確率を高くする構成としている。このように構成することで、不利な状況が続いている程、当選率示唆演出において設定が示唆される可能性も高まるため、不利な状況が続いたとしても、遊技に対するモチベーションを維持させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３１８２】

なお、本第１４実施形態では、比較的有利な潜確状態（通常モードＢ）において当選率示唆演出が実行される確率を状況によらず一定としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態においても、遊技者にとって不利な状況が連続する程、当選率示唆演出の実行確率を上げるように構成してもよい。このように構成することで、不利な状況が続いた場合における遊技者の遊技に対するモチベーションをより低下し難くすることができる。

【３１８３】

次いで、演出種別選択テーブル２２２ｑｂの詳細について説明を行う。この演出種別選択テーブル２２２ｑｂは、当選率示唆演出（図３３３参照）の実行が決定された場合に、その演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。なお、説明を分かり易くするために、まず、図３４４（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における大当たり確率と、１００ゲーム以内の当選率との対応関係を説明した上で、図３４５を参照して演出種別選択テーブル２２２ｑｂの詳細について説明する。

【３１８４】

図３４４（ｂ）は、特別図柄の低確率状態、および確変状態における大当たり確率と、１００ゲーム以内の当選率との対応関係を、設定値毎に示した図である。図３４４（ｂ）に示した通り、特別図柄の低確率状態では、設定１の大当たり確率が１／２００であり、１００ゲーム以内の当選率が約３９．４％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１９９／２００の外れとなる確率が約６０．６％）となる。また、設定２の大当たり確率が１／１８０であり、１００ゲーム以内の当選率が約４２．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１７９／１８０の外れとなる確率が約５７．３％）である。また、設定

３の大当たり確率が１／１６０であり、１００ゲーム以内の当選率が約４６．６％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１５９／１６０の外れとなる確率が約５３．４％）である。また、設定４の大当たり確率が１／１４０であり、１００ゲーム以内の当選率が約５１．２％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１３９／１４０の外れとなる確率が約４８．８％）である。また、設定５の大当たり確率が１／１２０であり、１００ゲーム以内の当選率が約５６．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１１９／１２０の外れとなる確率が約４３．３％）である。更に、設定６の大当たり確率が１／９０であり、１００ゲーム以内の当選率が約６７．３％（１００回の特別図柄の抽選において連続で８９／９０の外れとなる確率が約３２．７％）である。

【３１８５】

これに対して、特別図柄の確変状態では、設定１の大当たり確率が１／５５．６であり、１００ゲーム以内の当選率が約８３．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で５４．６／５５．６の外れとなる確率が約１６．３％）となる。また、設定２の大当たり確率が１／５０であり、１００ゲーム以内の当選率が約８６．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で４９／５０の外れとなる確率が約１３．３％）である。また、設定３の大当たり確率が１／４４．４であり、１００ゲーム以内の当選率が約８９．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で４３．４／４４．４の外れとなる確率が約１０．３％）である。また、設定４の大当たり確率が１／３８．９であり、１００ゲーム以内の当選率が約９２．６％（１００回の特別図柄の抽選において連続で３７．９／３８．９の外れとなる確率が約７．４％）である。また、設定５の大当たり確率が１／３３．３であり、１００ゲーム以内の当選率が約９５．２％（１００回の特別図柄の抽選において連続で３２．３／３３．３の外れとなる確率が約４．８％）である。更に、設定６の大当たり確率が１／２５であり、１００ゲーム以内の当選率が約９８．３％（１００回の特別図柄の抽選において連続で２４／２５の外れとなる確率が約１．７％）である。

【３１８６】

本第１４実施形態における当選率示唆演出では大当たり確率から算出される実際の１００ゲーム以内の当選率に対して矛盾しないような演出態様を選択するように構成されている（演出種別選択テーブル２２２ｑｂのデータが規定されている）。これにより、当選率示唆演出の演出内容と、実際の挙動（大当たり当選率）とを一致させることができるので、遊技者がパチンコ機１０やホールに対して不信感を抱いてしまうことを抑制できる。

【３１８７】

次に、図３４５を参照して、本第１４実施形態における演出種別選択テーブル２２２ｑｂの詳細について説明する。図３４５は、この演出種別選択テーブル２２２ｑｂの規定内容を示した図である。図３４５に示した通り、本第１４実施形態における演出種別選択テーブル２２２ｑｂには、演出態様と、遊技状態と、設定値と、に対して、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定１に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～８４」の範囲に対して、奇数設定示唆演出（１００ゲーム以内の当選率として１３．５％が示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８５～９４」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出（１００ゲーム以内の当選率として２４．６％が示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対しては、潜確示唆演出（１００ゲーム以内の当選率として３０％が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定１の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、８５％の割合で奇数設定示唆演出（設定１ｏｒ３ｏｒ５を暗示する１３．５％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１０％の割合で偶数設定示唆演出（設定２ｏｒ４ｏｒ６を暗示する２４．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、５％の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す３０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが奇数設定示唆演出となる。なお、上述した通り、設定１の通常状態における１００ゲーム以内の当選率は約３９．４％であるため、上記３つの演出により報知される当選率よりも高く、実際の挙動と矛盾することがない。

【３１８８】
　また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定２に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「１０～９１」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９２～９６」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９７～９９」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として４０％が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定２の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出（設定１ｏｒ３ｏｒ５を暗示する１３．５％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、８２％の割合で偶数設定示唆演出（設定２ｏｒ４ｏｒ６を暗示する２４．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、５％の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す３０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、３％の割合で、（設定１の通常状態における大当たり当選率である３９．４％よりも高い４０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが偶数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確ｏｒ２以上確定演出も実行される。よって、遊技者が通常状態であることに対する確信を得ている状況下（例えば、大当たり間で大ハマりが発生した状況下）で潜確ｏｒ２以上確定演出が出現した場合には、設定２以上であると推測させることができるので、設定を推測する楽しみを遊技者に抱かせることができる。
【３１８９】
　また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定３に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～８０」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８１～９０」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９１～９５」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９６～９８」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、設定３以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として４５．６％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定３の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、８１％の割合で奇数設定示唆演出（設定１ｏｒ３ｏｒ５を暗示する１３．５％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１０％の割合で偶数設定示唆演出（設定２ｏｒ４ｏｒ６を暗示する２４．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、５％の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す３０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出（設定１の通常状態における大当たり当選率である３９．４％よりも高い４０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１％の割合で設定３以上確定演出（設定が高いことを暗示する４５．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが奇数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確ｏｒ２以上確定演出や設定３以上確定演出も実行される。よって、これらの演出態様が実行された場合には設定を推測させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。
【３１９０】
　また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定４に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「１０～８９」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９０～９４」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９５～９７」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９８」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、潜確ｏｒ４以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として５０％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定４の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出が実行

され、８０％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出（が実行され、１％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出（設定３の通常状態における大当たり当選率である４６．６％よりも高い５０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが偶数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確ｏｒ２以上確定演出や設定３以上確定演出や、潜確ｏｒ４以上確定演出も実行される。

【３１９１】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定５に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～７７」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「７８～８７」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８８～９２」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９３～９５」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９６，９７」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９８」に対しては、潜確ｏｒ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、設定５以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として５６％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定５の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、７８％の割合で奇数設定示唆演出が実行され、１０％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出が実行され、２％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出が実行され、１％の割合で設定５以上確定演出（設定５ｏｒ６を暗示する５６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。

【３１９２】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定６に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「１０～８４」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８５～８９」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９０～９２」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９３，９４」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９５」に対しては、潜確ｏｒ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９６，９７」に対しては、設定５以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９８」に対しては、潜確ｏｒ６確定演出（１００ゲーム以内の当選率として６０％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、設定６確定演出（１００ゲーム以内の当選率として６６．６％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定６の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出が実行され、７５％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出が実行され、２％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出が実行され、２％の割合で設定５以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ６確定演出（設定５の通常状態における大当たり当選率である５６．７％よりも高い６０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１％の割合で設定６確定演出（設定６を暗示する６６．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。よって、設定６確定演出が実行された場合や、通常状態を確信している状況下で潜確ｏｒ６確定演出が実行された場合には、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【３１９３】

一方、図３４５に示した通り、潜確状態においては、設定によらず各演出態様の選択割合が共通となっている。具体的には、図３４５に示した通り、演出カウンタ２０３ｆの値

が「０～５９」の範囲に対して、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「６０～８３」の範囲に対して、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８４～８８」の範囲に対して、潜確ｏｒ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「８９」に対して、潜確ｏｒ６確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９０～９９」に対して、潜確確定演出（１００ゲーム以内の当選率として低確率状態における設定６の当選率である６７．３％よりも高い８０％ｏｖｅｒが報知される態様）が対応付けて規定されている。よって、潜確状態の場合、６０％の割合で潜確示唆演出が実行され、２４％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出が実行され、５％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ６確定演出が実行され、１０％の割合で潜確確定演出が実行される。

【３１９４】

このように、本第１４実施形態では、遊技状態と、設定値と、に応じて当選率示唆演出の演出態様の振り分けを異ならせる構成とすることで、演出内容から設定値および遊技状態を推測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１９５】

次に、図３４６を参照して、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃの詳細について説明する。この電源復帰動作テーブル２２２ｑｃは、電源投入時において各役物を正常に可変させることができるか否かを確認するための電源復帰動作を実行する際に参照されるデータテーブルである。電源復帰動作は、電源が投入される度に（ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されたか否かに関わらず）実行される。この電源復帰動作テーブル２２２ｑｃには、復帰ポインタ２２３ｑｅの値に対応付けて、役物の種別毎の復帰動作が規定されている。復帰動作によっていずれかの役物の動作に異常が生じていると判別された場合は、エラーコマンドが設定される（図３５７のＳ９００３参照）。このエラーコマンドには、異常の種別や、異常発生個所を示す情報が含まれる。このエラーコマンドを受信した表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１に対して、異常の種別や異常個所を示す表示を行う。このように、電源投入に基づいて復帰動作を行うことにより、各役物に異常が発生しているか否かを、迅速に把握することができる。よって、ホールの店員がパチンコ機１０の役物に異常が発生していることに気付かないまま、遊技者に対して遊技を開始させてしまうことを抑制することができる。

【３１９６】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃに基づいて電源復帰動作を実行する前に、全ての役物を原点位置に復帰（原点復帰）させるように構成されている。つまり、役物の可変途中で電源が遮断された場合には、電源投入に基づいて原点復帰を行った後に電源復帰動作を実行するように構成されている。これにより、電源復帰動作は原点位置を起点として開始される動作の１通りのみを用意しておけばよい（電源投入時の役物の配置に応じて異なるパターンの電源復帰動作を規定する必要がない）ので、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃのデータ量を削減することができる。

【３１９７】

なお、役物の可変途中に電源が遮断され、電源が再度投入された場合に、役物の動作の続きから実行させないのは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３がバックアップされていないからである。即ち、一旦電源が遮断されると、それまでに行われていた演出の進行具合を把握不可能になってしまうからである。よって、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されたか否かに関わらず、電源が投入された場合は、原点復帰動作を実行した上で、電源復帰動作を行うように構成されている。

【３１９８】

本実施形態では、ＲＡＭ２２３の記憶内容がバックアップされていないが、バックアップ電力を供給し、電源が遮断された後もＲＡＭ２２３に記憶された情報を保持可能に構成してもよい。これにより、演出途中で電源が遮断された場合は、電源投入後に電源断時点の演出の進行具合を判別して、演出を続きから実行させることができるので、遊技者の遊

技に対する興趣を向上させることができる。

【３１９９】

図３４６（ａ）は、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃの一例を示す図である。図３４６（ａ）に示した通り、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃには、復帰ポインタ２２３ｑｅの値毎に、役物の動作内容が規定されている。なお、詳細については後述するが、復帰ポインタ２２３ｑｅは、復帰動作が終了するまで、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１４（図３５５参照）が実行される毎に、初期動作処理（図３５７参照）の中で１ずつ更新される。

【３２００】

図３４６（ａ）に示した通り、本実施形態の電源復帰動作テーブル２２２ｑｃは、復帰ポインタ２２３ｑｅの更新に従って、傾倒役物５１０→起立役物４１０の順番に復帰動作が実行されるように構成されている。また、復帰動作では、各役物を原点位置から張出位置まで可変させた後、原点位置まで戻すように可変させるように構成されている。即ち、通常遊技中に役物が可変する可能性のある全動作範囲を、復帰動作により網羅的に動作させる。これにより、いずれかの役物に異常が発生している場合に、確実にその異常を検出することができる。

【３２０１】

また、本実施形態の電源復帰動作テーブル２２２ｑｃでは、各役物を張出位置まで可変させてから、所定期間（２０００ｍｓ）だけ動作停止させるように構成されている。これにより、張出位置までの動作、および張出位置から原点位置までの動作の中で異常が発生するか否かを検出できることに加えて、動作停止中に異常が発生するか否かを検出することができる。なお、動作停止中の異常とは、例えば、動作停止を設定したにも関わらず、動作が停止しなかった場合や、動作停止期間として指定された所定期間（２０００ｍｓ）が経過する前に、原点位置へ戻ってしまう場合、動作停止期間が経過しても原点位置への戻り動作が開始されない場合等である。

【３２０２】

更に、本実施形態の電源復帰動作テーブル２２２ｑｃでは、全ての役物の復帰動作が終了した後で、所定期間（２０００ｍｓ）の動作停止期間を設定するように構成されている。この停止期間は、出荷検査等で、音声ランプ制御装置１１３等のサブ側の制御装置が正常に立ち上がるか否かを確認する場合に、確認を終了してパチンコ機１０の電源を遮断するタイミングとして設けられている。即ち、復帰動作の終了後に役物が即座に動作してしまうと、パチンコ機１０の検査者は、その動作した役物が原点に復帰するまで待ってから電源を遮断するか、役物の動作中に電源を遮断し、電源の遮断後に役物を手動で原点位置まで戻さなければならず、検査効率が悪化してしまう虞がある。これに対して、本実施形態のように、復帰動作終了後に動作停止期間を設けることにより、動作停止期間中に電源を遮断すれば、全ての役物が原点位置にある状態で電源が遮断された状態とすることができる。よって、原点位置へ復帰するまで待機したり、電源の遮断後に手動で役物を原点位置へと復帰させたりする必要がないので、出荷検査等の検査効率を向上させることができる。

【３２０３】

なお、本第１４実施形態では、電源投入時において設定変更状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を設定変更が終了するまで遅延させるように構成している。このように構成することで、各役物の動作に邪魔をされて設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができるので、設定変更操作時における利便性を向上させることができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることによ

り、内枠１２および正面枠１４が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。更に、本第１４実施形態では、電源投入時において設定確認状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を回避するように構成している。電源投入時に設定確認状態である場合は、パチンコ機１０の状況が変化する可能性が低いためである。このように構成することで、設定確認状態の終了後に早期に役物が通常通り可動可能な状態に復帰させることができる。

【３２０４】

次に、図３４６（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における役物動作設定テーブル２２２ｑｄの詳細について説明する。この役物動作設定テーブル２２２ｑｄは、パチンコ機１０の各種演出において、動作させる役物の種別（グループ）と、動作タイミングとを規定したデータテーブルである。本実施形態では、この役物動作設定テーブル２２２ｑｄに基づいて、役物の動作が設定される。図３４６（ｂ）は、役物動作設定テーブル２２２ｑｄの規定内容を示した図である。図３４６に示した通り、役物動作設定テーブル２２２ｑｄには、対応する演出毎に、役物を動作させるタイミングと、その動作タイミングにおいて動作させる役物のグループとが規定されている。

【３２０５】

具体的には、演出時間が３０秒間の外れスーパーリーチ演出では、演出開始から２０秒が経過したタイミングで、傾倒役物５１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。また、演出時間が２０秒間の当たりノーマルリーチ演出では、演出開始から１９秒が経過したタイミングで、起立役物４１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。更に、演出時間が３０秒間の当たりスーパーリーチ演出では、演出開始から２０秒が経過したタイミングで、傾倒役物５１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。加えて、演出開始から２９秒が経過したタイミングで、起立役物４１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。

【３２０６】

このように、本実施形態では、役物動作設定テーブル２２２ｑｄに役物の動作タイミングと、動作させる役物のグループとが規定されているので、この役物動作設定テーブル２２２ｑｄに基づいて各グループに対してあらかじめ定められている動作を実行するだけで、多種多様な役物の動作を実現することができる。

【３２０７】

また、本実施形態では、全ての変動演出において役物の動作を行わせるのでなく、比較的変動時間の長い一部の変動演出でのみ役物の動作が設定されるように構成されている。比較的変動時間の長い変動演出は、外れを報知するための演出として選択される確率が低く、且つ、大当たりを報知するための演出として選択されやすいので、変動演出において役物が動作した段階で、遊技者に対して大当たりに対する高い期待感を抱かせることができる。よって、役物が動作するか否かについて、遊技者に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２０８】

本実施形態のパチンコ機１０では、一部の変動パターン演出でのみ、役物を動作させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出や、エンディング演出や、ラウンド演出等のその他の演出においても役物を動作させるように構成してもよい。また、役物を動作させる変動演出の種別を増やし、例えば、外れノーマルリーチ等においても役物を動作させるように構成してもよい。これにより、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２０９】

次に、図３４３（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３４３（ｂ）は、本第１４実施形態におけ

るＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３４３（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、上述した第１３実施形態（および第１２実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図３０２参照）に対して、従設定値格納エリア２２３ｑａと、スルー回数カウンタ２２３ｑｂと、初期化フラグ２２３ｑｃと、投入動作フラグ２２３ｑｄと、復帰ポインタ２２３ｑｅと、役物動作フラグ２２３ｑｆと、復帰遅延フラグ２２３ｑｇと、復帰待機フラグ２２３ｑｈと、が追加されている点で相違している。また、中断フラグ２２３ｍと、特図２変動開始フラグ２２３ｆａと、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂと、準備状態中フラグ２２３ｆｄと、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅと、特図２変動時間カウンタ２０３ｆｆと、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇと、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈと、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉと、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａと、が削除されている点で相違している。これらの削除は、主として、本第１４実施形態において実行されない各種演出の管理を行うためのフラグやカウンタを排除する趣旨である。

【３２１０】

従設定値格納エリア２２３ｑａは、パチンコ機１０の設定値を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この従設定値格納エリア２２３ｑａには、設定変更状態において設定された設定値を示すデータが主制御装置１１０より設定値コマンドとして通知された場合に、当該コマンドにより通知された設定値に応じたデータが格納される（図３５８のＳ１４２０４参照）。

【３２１１】

スルー回数カウンタ２２３ｑｂは、有利な遊技状態に移行させることができなかった連続回数（スルー回数）をカウントするためのカウンタである。変動パターン演出の演出態様を設定する際には、このスルー回数カウンタ２２３ｑｂの値によって示されるスルー回数と、当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａの規定内容とが参照されて、当選率示唆演出の実行可否の抽選確率が決定される（図３６３のＳ１８２１５参照）。

【３２１２】

初期化フラグ２２３ｑｃは、電源投入に基づいて実行される役物の復帰動作を実行する期間であるか否かを示すフラグである。この初期化フラグ２２３ｑｃがオンである間は、役物の復帰動作を設定するための処理である初期動作処理（図３５７参照）が実行される。一方、初期化フラグ２２３ｑｃがオフであれば、役物の復帰動作が既に終了していることを示すので、初期動作処理（図３５７参照）がスキップされる（図３５６のＳ８９０１：Ｎｏ参照）。この初期化フラグ２２３ｑｃは、立ち上げ処理１４（図３５３参照）の原点復帰処理（Ｓ４０２１参照）においてオンに設定される（図３５４のＳ８８０７参照）。一方、初期動作処理において、役物の復帰動作が終了したと判別された場合（即ち、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃからＥＮＤ情報が読み出された場合）にオフに設定される（図３５７のＳ９１０４参照）。

【３２１３】

投入時動作フラグ２２３ｑｄは、電源復帰動作の前に実行される役物の原点復帰が完了したか否かを示すフラグである。この投入動作フラグ２２３ｑｄがオンであれば、役物の原点復帰が完了していることを示し、オフであれば、原点復帰が未完了であることを示す。この投入動作フラグ２２３ｑｄは、原点復帰動作が終了したと判別された場合にオンに設定される（図３５７のＳ９００８参照）。また、上述した通り、ＲＡＭ２２３はバックアップされていないため、パチンコ機１０の電源が遮断されることにより、投入時動作フラグ２２３ｑｄもクリアされる（即ち、オフされる）。

【３２１４】

復帰ポインタ２２３ｑｅは、電源投入に基づいて実行される役物の復帰動作の動作内容を規定した電源復帰動作テーブル２２２ｑｃ（図３４６（ａ）参照）から、役物の動作データを選択するために用いられる。より具体的には、１ｍｓ間隔で実行される初期動作処理（図３５７参照）が実行される度に、復帰ポインタ２２３ｑｅが更新され（復帰ポインタ２２３ｑｅの値に１が加算され）、その更新された値が示す役物の動作が設定される。

なお、ＲＡＭ２２３はバックアップされていないため、復帰ポインタ２２３ｑｅは、電源が遮断されることに基づいてゼロクリアされる（値が０００００Ｈになる）。このため、電源が投入される度に、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃの最初から役物の復帰動作を実行させることができる。

【３２１５】

役物動作フラグ２２３ｑｆは、各役物が可変中であるか否かを示すフラグである。この役物動作フラグ２２３ｑｆは、２バイトで構成され、それぞれのビットに各役物が対応付けられている。役物動作フラグ２２３ｑｆの各ビットは、値が１であれば、対応する役物が可変中であることを示し、０であれば、対応する役物が停止中であることを示している。また、空きビットは値が０に固定される。この役物動作フラグ２２３ｑｆの各ビットの状態に基づいて、動作中の役物の種別を特定することができる。

【３２１６】

復帰遅延フラグ２２３ｑｇは、電源復帰時に設定確認状態が設定されていることにより、当該設定確認状態が終了されるまで役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）が遅延されていることを示すためのフラグである。

【３２１７】

復帰待機フラグ２２３ｑｈは、電源復帰時に設定されていた設定確認状態が終了され、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）を開始させることが可能となったことを示すためのフラグである。

【３２１８】

＜第１４実施形態における主制御処理について＞

次に、図３４７から図３５２を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明をする。まず、図３４７を参照して、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）の詳細について説明をする。この特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）は、上述した第１３実施形態における特別図柄変動処理１３（図３１８，Ｓ１４１）に代えて実行される処理である。

【３２１９】

この特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）のうち、Ｓ１０２０１～Ｓ１０２１１，Ｓ１０２１３～Ｓ１０２２２およびＳ１０２２５の各処理では、それぞれ第１３実施形態における特別図柄変動処理１３（図３１８，Ｓ１４１）のＳ１０２０１～Ｓ１０２１１，Ｓ１０２１３～Ｓ１０２２２およびＳ１０２２５の各処理と同一の処理が実行される。

【３２２０】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）では、まず、現在が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０２３１）現在が大当たり中であると判別した場合には（Ｓ１０２３１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０２３１の処理において、現在が大当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１０２３１：Ｎｏ）、処理をＳ１０２０１へと移行する。

【３２２１】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（図３４７参照）では、第１特別図柄の抽選に関するＳ１０２０２～Ｓ１０２０６の各処理と、第２特別図柄の抽選に関するＳ１０２０８～Ｓ１０２１１の各処理との処理順が入れ替えられている。即ち、本第１４実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が優先的に実行されるように構成されている。

【３２２２】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（図３４７参照）では、Ｓ１０２０６、またはＳ１０２１１の処理後に、特別図柄変動開始処理１３（図３１９参照）に代えて、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理１４を実行し（Ｓ１０２３２）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）の詳細については、図３４８を参照して後述する。

【３２２３】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（図３４７参照）では、Ｓ１０２１９の処理が終了すると、次いで、リミット到達フラグ２０３ｇｂをオフに設定して、処理をＳ１０２２０へと移行する。また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）では、Ｓ１０２２２の処理を実行後、そのままＳ１０２２５の処理へ移行する。これは、本第１４実施形態では、特別図柄の抽選結果として外れが設けられていないためである。

【３２２４】

次に、図３１９を参照して、上述した特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）の詳細について説明をする。この特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）は、上述した第１３実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図３１９，Ｓ１０２１２）に代えて実行する処理である。

【３２２５】

この特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）のうち、Ｓ３２１，Ｓ３２３～Ｓ３２６およびＳ３３０～Ｓ３３４の各処理では、それぞれ上述した第１３実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図３１９，Ｓ１０２１２）のＳ３２１，Ｓ３２３～Ｓ３２６およびＳ３３０～Ｓ３３４の各処理と同一の処理が実行される。

【３２２６】

また、図３４８に示した通り、本第１４実施形態における特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）では、まず、Ｓ３２１の処理を実行後、確変フラグ２０３ｆａがオンであるか否か、即ち、現在が確変状態であるか否かを判別し（Ｓ３４１）、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４１：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数１４テーブル２０２ｐａ（図３３５（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３４２）、Ｓ３４４の処理へ移行する。一方、Ｓ３４１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオフであると判別した場合は（Ｓ３４１：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数１４テーブル２０２ｐａ（図３３５（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ３４３）、Ｓ３４４の処理へ移行する。

【３２２７】

Ｓ３４４の処理では、Ｓ３４２またはＳ３４３の処理で読み出した当たり乱数値と、実行エリアのデータとに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３４４）、Ｓ３２３の処理へ移行する。

【３２２８】

これらのＳ３３４１～Ｓ３４４の処理は、上述した第１３実施形態では確変機能を有していなかったのに対し、本第１４実施形態では確変機能を有していることによる変更である。

【３２２９】

次に、図３４９を参照して、本第１４実施形態における設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）の詳細について説明をする。この設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）は、上述した第１３実施形態における設定値制御処理（図２９１，Ｓ１７２２）に代えて実行される処理であり、設定変更状態、および設定確認状態における制御を実行するための処理である。

【３２３０】

この設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）のうち、Ｓ３１０１～Ｓ３１１３の各処理では、それぞれ第１３実施形態における設定値制御処理（図２９１，Ｓ１７２２）のＳ３１０１～Ｓ３１１３の各処理と同一の処理が実行される。

【３２３１】

また、本第１４実施形態における設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）では、Ｓ３１０８の処理において、設定キーがオフ位置であると判別した場合に（Ｓ３１０８：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｍａのデータを示す設定値コマンドを設定し（Ｓ３１２１）、本処理を終了する。このＳ３１２１の処理を実行することにより、設定変更状態が終了した時点で、即座に音声ランプ制御装置１１３に対して設定値を通知することができる。

【３２３２】
次に、図３５０を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０のメイン処理１４の詳細について説明する。このメイン処理１４（図３５０参照）は、上述した第１３実施形態におけるメイン処理１３（図３２１）に代えて実行する処理である。
【３２３３】
このメイン処理１４のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理では、それぞれ第１３実施形態におけるメイン処理１３（図３２１）のＳ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理と同一の処理が実行される。
【３２３４】
また、本第１４実施形態におけるメイン処理１４（図３５０参照）では、Ｓ１８０３の処理を実行後、第１３実施形態における大当たり制御処理１３（図３２３参照）に代えて、大当たり制御処理１４を実行し（Ｓ１８５１）、Ｓ１８０６の処理へ移行する。この大当たり制御処理１４（Ｓ１８５１）の詳細について、図３５１を参照して説明する。
【３２３５】
この大当たり制御処理１４（Ｓ１８５１）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１２、および１９１８の各処理では、それぞれ第１３実施形態における大当たり制御処理１３（図３２２，Ｓ１８４１）のＳ１９０１～Ｓ１９１２、および１９１８の各処理と同一の処理が実行される。
【３２３６】
また、図３５１に示した通り、本第１４実施形態における大当たり制御処理１４（Ｓ１８５１）では、Ｓ１９１２の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理１４を実行し（Ｓ１１９１１）、本処理を終了する。この大当たり終了処理１４（Ｓ１１９１１）の詳細について、図３５２を参照して説明する。
【３２３７】
図３５２に示した通り、大当たり終了処理１４（Ｓ１１９１１）では、まず、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別する（Ｓ３５０１）。Ｓ３５０１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（即ち、通常大当たりである）と判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、リミットカウンタ２０３ｇａの値を０に設定し（Ｓ３５０２）、確変フラグ２０３ｆａをオフに設定して（Ｓ３５０３）、Ｓ３５０８の処理へ移行する。
【３２３８】
一方、Ｓ３５０１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｇａの値に１を加算し（Ｓ３５０４）、次いで、加算後のリミットカウンタ２０３ｇａの値が１１になったか否かを判別する（Ｓ３５０５）。Ｓ３５０５の処理において、加算後のリミットカウンタの値が１１になったと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｙｅｓ）、リミット到達フラグ２０３ｇｂをオンに設定し（Ｓ３５０７）、Ｓ３５０２およびＳ３５０３の処理を実行後、Ｓ３５０８の処理へ移行する。一方、Ｓ３５０５の処理において、加算後のリミットカウンタ２０３ｇａの値が１１ではないと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｆａをオンに設定し（Ｓ３５０６）、Ｓ３５０８の処理へ移行する。
【３２３９】
Ｓ３５０８の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータと、リミット到達フラグの状態と、に対応する時短回数を時短付与テーブル２０２ｑｆ（図３４１参照）から読み出して（Ｓ３５０８）、その読み出した時短回数を時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に設定する（Ｓ３５０９）。次いで、設定した時短回数を通知するための時短設定状態コマンドを設定し（Ｓ３５１０）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ３５１１）、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータと、リミット到達フラグの状態と、に対応する変動パターンシナリオを特定する（Ｓ３５１２）。そして、Ｓ３５１２の処理で特定したシナリオを

示すデータを変動パターンシナリオ格納エリアに格納し（Ｓ３５１３）、大当たりの終了を設定して（Ｓ３５１４）、本処理を終了する。この大当たり終了処理１４（図３５２参照）を実行することにより、確変リミット回数を加味して、正確に大当たり終了後の遊技状態を設定することができる。

【３２４０】

＜第１４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３５３から図３６３を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３５３を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理１４の詳細について説明をする。この立ち上げ処理１４は、上述した第１３実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５９）に代えて実行される処理であり、パチンコ機１０に対する電源投入に基づいて実行される処理である。

【３２４１】

この立ち上げ処理１４のうち、Ｓ４００１～Ｓ４０１１の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５９）のＳ４００１～Ｓ４０１１の各処理と同一の処理が実行される。

【３２４２】

また、本第１４実施形態における立ち上げ処理１４では、Ｓ４００１の処理が終了すると、次に、各役物の電源投入時における配置を判別して、原点からずれている役物がある場合に原点位置に戻すための原点復帰処理を実行し（Ｓ４０２１）、Ｓ４００２の処理へ移行する。この原点復帰処理（Ｓ４０２１）の詳細について、図３５４を参照して説明する。

【３２４３】

図３５４に示した通り、原点復帰処理（Ｓ４０２１）では、まず、設定変更状態を示す状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ８８０１）。Ｓ８８０１の処理において、設定変更状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ８８０１：Ｙｅｓ）、役物の原点復帰動作、および電源復帰動作の開始を遅延させるために復帰遅延フラグ２２３ｑｇをオンに設定し（Ｓ８８０２）、本処理を終了する。これにより、設定変更状態が終了されるまで役物の復帰動作を遅延させることができるので、設定変更状態において役物が動作してしまい、設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠１２および正面枠１４が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。

【３２４４】

一方、Ｓ８８０１の処理において、設定変更状態を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ８８０１：Ｎｏ）、次に、設定確認状態を示す状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ８８０３）。設定確認状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ８８０３：Ｙｅｓ）、初期化フラグ２２３ｑｃおよび投入時動作フラグ２２３ｑｄをオフに設定し（Ｓ８８０４）、本処理を終了する。即ち、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）を行わない（回避する）ように設定する。これは、設定確認状態は、多くの場合、遊技可能状態において問題無くパチンコ機１０が可動している状況において操作者（例えば、ホールの店員等）の操作によって移行される状態であるため、役物に異常が発生している可能性が極めて低いためである。設定確認状態において役物の復帰動作を回避する構成とすることにより、設定確認状態が終了してから役物の動作も含めて通常通り遊技が可能となる状態へと移行するまでの時間を短縮することができる。

【３２４５】
一方、Ｓ８８０３の処理において、設定確認状態を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ８８０３：Ｎｏ）、次に、原点からずれている役物が有るか否かを判別する（Ｓ８８０５）。Ｓ８８０５の処理において、原点からずれている役物が有ると判別した場合は（Ｓ８８０５：Ｙｅｓ）、原点からずれている役物に対して原点位置方向への動作を設定し（Ｓ８８０６）、Ｓ８８０７の処理へ移行する。一方、原点からずれている役物が無いと判別した場合は（Ｓ８８０５：Ｎｏ）、Ｓ８８０６の処理をスキップし、Ｓ８８０７の処理へ移行する。Ｓ８８０７の処理では、初期化フラグ２２３ｑｃをオンに設定し（Ｓ８８０７）、本処理を終了する。
【３２４６】
次に、図３５５を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１４の詳細について説明する。このメイン処理１４は、上述した第１３実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図６０）に代えて実行される処理である。
【３２４７】
このメイン処理１４のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図６０）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。
【３２４８】
また、本第１４実施形態におけるメイン処理１４では、Ｓ４１１１の処理が終了すると、次いで、各種役物の動作を制御するための役物制御処理を実行する（Ｓ４１４１）。この役物制御処理（Ｓ４１４１）の詳細については図３５６および図３５７を参照して後述する。Ｓ４１４１の処理が終了すると、次いで、コマンド判定処理１４を実行する（Ｓ４１４２）。このコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）の詳細については図３５８から図３６１を参照して後述する。Ｓ４１４２の処理を実行後は、変動表示設定処理１４を実行し（Ｓ４１４３）、Ｓ４１１４の処理へ移行する。この変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）の詳細については図３６２および図３６３を参照して後述する。
【３２４９】
次に、図３５６を参照して、メイン処理１４（図３５５）内の一処理である役物制御処理（Ｓ４１４１）の内容について説明をする。
【３２５０】
図３５６に示した通り、本第１４実施形態における役物制御処理（Ｓ４１４１）では、まず、初期化フラグ２２３ｑｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ８９０１）。Ｓ８９０１の処理において、初期化フラグ２２３ｑｃがオンであると判別した場合は（Ｓ８９０１：Ｙｅｓ）、役物の復帰動作（初期動作）を設定するための初期動作処理を実行し（Ｓ８９０２）、本処理を終了する。この初期動作処理（Ｓ８９０２）の詳細については図３５７を参照して後述する。
【３２５１】
一方、Ｓ８９０１の処理において、初期化フラグ２２３ｑｃがオフであると判別した場合は（Ｓ８９０１：Ｎｏ）、次に、動作停止する役物が有るか否かを判別する（Ｓ８９０３）。動作停止する役物が有ると判別した場合は（Ｓ８９０３：Ｙｅｓ）、当該役物の動作停止を設定し、役物動作フラグ２２３ｑｆの対応するビットに０を設定して（Ｓ８９０４）、Ｓ８９０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ８９０３の処理において、動作停止する役物が無いと判別した場合は（Ｓ８９０３：Ｎｏ）、Ｓ８９０４の処理をスキップし、Ｓ８９０５の処理へ移行する。
【３２５２】
Ｓ８９０５の処理では、動作開始する役物が有るか否かを判別する（Ｓ８９０５）。Ｓ８９０５の処理において、動作開始する役物が有ると判別した場合は（Ｓ８９０５：Ｙｅｓ）、動作開始を設定し、役物動作フラグ２２３ｑｆの対応するビットに１を設定し（Ｓ８９０６）、Ｓ８９０７の処理へ移行する。一方、Ｓ８９０５の処理において、動作開始

する役物が無いと判別した場合は（Ｓ８９０５：Ｎｏ）、Ｓ８９０６の処理をスキップし、Ｓ８９０７の処理へ移行する。

【３２５３】

Ｓ８９０７の処理では、復帰待機フラグ２２３ｑｈがオンであるか否かを判別する（Ｓ８９０７）。復帰待機フラグ２２３ｑｈがオンであると判別した場合は（Ｓ８９０７：Ｙｅｓ）、役物の復帰動作が遅延されており、且つ、当該遅延が解除された（復帰動作が実行可能な状態となった）ことを意味するため、復帰待機フラグ２２３ｑｈをオフに設定し（８９０８）、Ｓ８９０９の処理へ移行する。復帰待機フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ８９０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３２５４】

Ｓ８９０９の処理では、原点からずれている役物が有るか否かを判別する（Ｓ８９０９）。原点からずれている役物が有ると判別した場合は（Ｓ８９０９：Ｙｅｓ）、原点からずれている役物に対して原点位置方向への動作を設定し（Ｓ８９１０）、初期化フラグ２２３ｑｃをオンに設定し（Ｓ８９１１）て、本処理を終了する。一方、原点からずれている役物が無いと判別した場合は（Ｓ８９０９：Ｎｏ）、Ｓ８９１０の処理をスキップして、Ｓ８９１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【３２５５】

次に、図３５７を参照して、役物制御処理（図３５６，Ｓ４１４１）内の一処理である初期動作処理（Ｓ８９０２）の詳細について説明をする。

【３２５６】

図３５７に示した通り、本第１４実施形態における初期動作処理（Ｓ８９０２）では、まず、役物の異常動作を検出したか否かを判別する（Ｓ９００１）。Ｓ９００１の処理において、異常動作を検出したと判別した場合は（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、異常を検出した役物に応じた報知動作を設定し（Ｓ９００２）、エラーコマンドを設定して（Ｓ９００３）、Ｓ９００４の処理へ移行する。一方、Ｓ９００１の処理において、異常動作を検出していないと判別した場合は（Ｓ９００１：Ｎｏ）、Ｓ９００２およびＳ９００３の処理をスキップし、Ｓ９００４の処理へ移行する。

【３２５７】

Ｓ９００４の処理では、投入時動作フラグ２２３ｑｄがオンであるか否かを判別する（Ｓ９００４）。投入時動作フラグ２２３ｑｄがオフであると判別した場合は（Ｓ９００４：Ｎｏ）、次いで、原点復帰中の役物が有るか否かを判別する（Ｓ９００５）。Ｓ９００５の処理において、原点復帰中の役物が有ると判別した場合は（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００５の処理において、原点復帰中の役物が無いと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｎｏ）、すべての役物用モータの駆動ステップ数を０に設定し（Ｓ９００６）、１秒間の動作停止期間を設定し（Ｓ９００７）、投入時動作フラグ２２３ｑｄをオンに設定して（Ｓ９００８）、本処理を終了する。

【３２５８】

一方、Ｓ９００４の処理において、投入時動作フラグ２２３ｑｄがオンであると判別した場合は（Ｓ９００４：Ｙｅｓ）、次いで、動作停止期間（１秒間）が経過したか否かを判別する（Ｓ９００９）。動作停止期間が経過していないと判別した場合は（Ｓ９００９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００９の処理において、動作停止期間が経過したと判別した場合は（Ｓ９００９：Ｙｅｓ）、復帰ポインタ２２３ｑｅを更新し（Ｓ９０１０）、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃ（図３４６，（ａ）参照）から復帰ポインタ２２３ｑｅにより指定されるデータを読み出し（Ｓ９０１１）、次いで、ＥＮＤ情報を読み出したか否かを判別する（Ｓ９０１２）。Ｓ９０１２の処理において、ＥＮＤ情報を読み出したと判別した場合は（Ｓ９０１２：Ｙｅｓ）、電源復帰動作が終了したことを意味するので、初期化フラグ２２３ｑｃおよび投入時動作フラグ２２３ｑｄをオフに設定して（Ｓ９０１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０１２の処理において、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃから読み出したデータがＥＮＤ情報ではないと判別した場合は（Ｓ９０１２：Ｎｏ）、読み出したデータに対応する役物の動作を設定し（Ｓ９０１３）、

本処理を終了する。
【３２５９】
次に、図３５８を参照して、本第１４実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）は、上述した第１３実施形態（および第１１実施形態）におけるコマンド判定処理１１（図２９３，Ｓ４１３１）に代えて実行される処理である。
【３２６０】
このコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）のうち、Ｓ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１６～Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５およびＳ４２４２の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１１実施形態）におけるコマンド判定処理１１（図２９３，Ｓ４１３１）のＳ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１６～Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５およびＳ４２４２の各処理と同一の処理が実行される。
【３２６１】
また、図３５８に示した通り、本第１４実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）では、Ｓ４２３１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、第１３実施形態（および第１１実施形態）における状態コマンド受信処理１１（図２９４参照）に代えて、状態コマンド受信処理１４を実行し（Ｓ１４２０１）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）の詳細については図３５９および図３６０を参照して後述する。
【３２６２】
また、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、大当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり関連処理１４を実行し（Ｓ１４２０２）、本処理を終了する。この大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）の詳細については図３６１を参照して後述する。
【３２６３】
一方、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、次いで、設定値コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１４２０３）。設定値コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１４２０３：Ｙｅｓ）、コマンドが示す設定値に応じて従設定値格納エリア２２３ｑａを更新し（Ｓ１４２０４）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１４２０３の処理において、設定値コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１４２０３：Ｎｏ）、Ｓ４２２０の処理へ移行する。
【３２６４】
次に、図３５９を参照して、コマンド判定処理１４（図３５８，Ｓ４１４２）内の一処理である状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）の内容について説明をする。この状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）は、上述した第１３実施形態（および第１１実施形態）における状態コマンド受信処理１１（図２９４，Ｓ４２４１）に代えて実行される処理である。
【３２６５】
この状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）のうち、Ｓ４５０９、およびＳ４５１１～Ｓ４５１４の各処理では、それぞれ第１３実施形態の状態コマンド受信処理１１（図２９４，Ｓ４２４１）のＳ４５０９、およびＳ４５１１～Ｓ４５１４各処理と同一の処理が実行される。
【３２６６】
また、図３５９に示した通り、本第１４実施形態における状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）では、Ｓ４５１３の処理において、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合に（Ｓ４５１３：Ｎｏ）、通常の遊技が可能な状態において受信した状態コマンドの種別に応じた制御を実行するための通常時状態設定処理を実行し（Ｓ４５２１）を実行し、Ｓ４５０９の処理へ移行する。この通常時状態設定処理

（Ｓ４５２１）の詳細について、図３６０を参照して説明する。
【３２６７】
この通常時状態設定処理（Ｓ４５２１）では、まず、復帰遅延フラグ２０３ｑｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ９１０１）。復帰遅延フラグ２０３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ９１０２：Ｙｅｓ）、設定確認状態において通常の遊技状態を示す状態コマンドが通知されたことを意味し、設定確認状態が終了されて復帰動作が可能になったことを意味するので、復帰遅延フラグ２０３ｑｇをオフに設定し、復帰待機フラグ２０３ｑｈをオンに設定して（Ｓ９１０２）、Ｓ９１０５の処理へ移行する。一方、Ｓ９１０１の処理において、復帰遅延フラグ２０３ｑｇがオフであると判別した場合は（Ｓ９１０１：Ｎｏ）、次いで、受信したコマンドが通常状態または潜確状態のどちらかを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ９１０３）。Ｓ９１０３の処理において、受信したコマンドが通常状態または潜確状態のどちらかを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ９１０３：Ｙｅｓ）、スルー回数カウンタ２２３ｑｂの値に１を加算して更新し（Ｓ９１０４）、Ｓ９１０５の処理へ移行する。一方、Ｓ９１０３の処理において、受信したコマンドが通常状態または潜確状態を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ９１０３：Ｎｏ）、Ｓ９１０４の処理をスキップして、Ｓ９１０５の処理へ移行する。
【３２６８】
Ｓ９１０５の処理では、遊技状態に変更があるか否かを判別する（Ｓ９１０５）。Ｓ９１０５の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ９１０５：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ９１０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１０５の処理において、遊技状態に変更はないと判別した場合は（Ｓ９１０５：Ｎｏ）、Ｓ９１０６の処理をスキップし、本処理を終了する。
【３２６９】
次に、図３６１を参照して、コマンド判定処理１４（図３５８，Ｓ４１４２）内の一処理である大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）の内容について説明をする。この大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）は、上述した第１３実施形態（および第１実施形態）における大当たり関連処理（図６８，Ｓ４８０２）に代えて実行される処理である。
【３２７０】
この大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２，およびＳ４９１３～Ｓ４９１６の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）における大当たり関連処理（図６８，Ｓ４８０２）のＳ４９０１，Ｓ４９０２，およびＳ４９１３～Ｓ４９１６の各処理と同一の処理が実行される。
【３２７１】
また、図３６１に示した通り、本第１４実施形態における大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）では、Ｓ４９０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、Ｓ４９１３の処理へ移行する。
【３２７２】
また、図３６１に示した通り、本第１４実施形態における大当たり関連処理１４（図３６１参照）では、Ｓ４９０２の処理を実行後、普通図柄の時短状態の間の当たりか否かを判別する（Ｓ４９２１）。普通図柄の時短状態の間の当たりではないと判別した場合は（Ｓ４９２１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４９２１の処理において、普通図柄の時短状態の間の当たりであると判別した場合は（Ｓ４９２１：Ｙｅｓ）スルー回数カウンタ２２３ｑｂの値を０にリセットし（Ｓ４９２２）、本処理を終了する。この大当たり関連処理１４（図３６１参照）を実行することにより、連荘モード、若しくは引き戻しモードへと移行した場合に、スルー回数をリセットすることができる。よって、遊技者にとって不利な状況がどれだけ続いているのかを正確に把握することができる。
【３２７３】
次に、図３６２を参照して、本第１４実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）の詳細について説明をする。この変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）は、上述した第１３実施形態における変動表示設定処理１３（図３２５，Ｓ４１６１）に代えて実行

される処理である。
【３２７４】
この変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）のうち、Ｓ５２３１，Ｓ５２８１，Ｓ５２８２，およびＳ５２８４～Ｓ５２８７の各処理では、それぞれ第１３実施形態における変動表示設定処理１３（図３２５，Ｓ４１６１）のＳ５２３１，Ｓ５２８１，Ｓ５２８２，およびＳ５２８４～Ｓ５２８７の各処理と同一の処理が実行される。
【３２７５】
また、図３６２に示した通り、本第１４実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）では、Ｓ５２８２の処理を実行後、第１３実施形態における演出態様設定処理１３（図３２７参照）に代えて、演出態様設定処理１４を実行し（Ｓ５２９１）、Ｓ５２８４の処理へ移行する。この演出態様設定処理１４（Ｓ５２９１）の詳細について、図３６３を参照して説明する。
【３２７６】
この演出態様設定処理１４（Ｓ５２９１）のうち、Ｓ８２０７およびＳ８２０８の各処理では、それぞれ第１３実施形態における演出態様設定処理１３（図３２６，Ｓ５２８３）のＳ８２０７およびＳ８２０８の各処理と同一の処理が実行される。
【３２７７】
また、図３６３に示した通り、本第１４実施形態における演出態様設定処理１４（Ｓ５２９１）では、まず、設定示唆用の変動パターンが通知されたか否かを判別する（Ｓ１８２１１）。設定示唆用の変動パターンが通知されたと判別した場合は（Ｓ１８２１１：Ｙｅｓ）、変動パターンの種別に対応する設定示唆演出態様を決定し（Ｓ１８２１２）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。具体的には、偶数示唆スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「２」，「４」，「６」の３つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（トリプルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、奇数示唆スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「１」，「３」，「５」の３つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（トリプルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、設定１否定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「２」，「６」の２つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（ダブルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、高設定確定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「４」，「５」，「６」の３つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（トリプルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、設定６確定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「６」の数字が付された第３図柄でリーチが発生する態様の設定示唆演出が設定される。これにより、リーチが発生した場合に、リーチの図柄に付された数字を確認するだけで、容易に設定示唆演出によって示唆されている設定値を把握することができるので、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。
【３２７８】
なお、本第１４実施形態では、設定示唆用の変動パターン以外でリーチを発生させる場合は、設定示唆に用いられる「１」～「６」の数字が付された第３図柄以外の第３図柄（「７」～「９」の数字が付された第３図柄）でリーチを発生させるように構成している。これにより、設定示唆用の変動パターンであるか否かをリーチが発生した図柄に付された数字を確認するだけで容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。
【３２７９】
一方、Ｓ１８２１１の処理において、設定示唆用の変動パターンが通知されていないと判別した場合は（Ｓ１８２１１：Ｎｏ）、次いで、今回の変動が外れに対応する変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ１８２１３）。今回の変動が外れに対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ１８２１３：Ｙｅｓ）、次に、現在が通常状態又は潜確状態であるか否かを判別する（Ｓ１８２１４）。Ｓ１８２１４の処理において、現在が通常状態又は潜確状態であると判別した場合は（Ｓ１８２１４：Ｙｅｓ）、スルー回数カウン

タ２２３ｑｂの値に対応する抽選確率で状態示唆演出の実行可否を抽選し（Ｓ１８２１５）、当該実行可否の抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ１８２１６）。Ｓ１８２１６の処理において、実行可否の抽選に当選したと判別した場合は（Ｓ１８２１６：Ｙｅｓ）、演出種別選択テーブル２２２ｑｂ（図３４５参照）を参照して、設定値と演出カウンタ２３ｆの値とに対応する演出態様を決定し（Ｓ１８２１７）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。

【３２８０】

一方、Ｓ１８２１３の処理において、今回の変動が外れに対応する変動パターンではないと判別した場合と（Ｓ１８２１３：Ｎｏ）、Ｓ１８２１４の処理において、現在が通常状態又は潜確状態のどちらでもないと判別した場合と（Ｓ１８２１４：Ｎｏ）、Ｓ１８２１６の処理において、状態示唆演出の実行可否の抽選において非当選になったと判別した場合には（Ｓ１８２１６：Ｎｏ）、Ｓ８２０７の処理へ移行する。

【３２８１】

この演出態様設定処理１４（図３６３参照）を実行することにより、設定示唆用の変動パターンが主制御装置１１０から通知された場合に、変動種別に応じた設定値を示唆する演出を実行することができる上に、設定示唆用の変動パターンが通知されなかった場合でも、遊技者に不利な状況が連続しているほど、設定示唆演出の実行割合を高めることができる。よって、遊技者に対して設定を示唆し得る変動表示演出のバリエーションを豊富にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２８２】

以上説明した通り、本第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり抽選と、変動パターンを決定するための抽選とを、同一の乱数値に基づいて実行するように構成した。そして、一部の設定値において当たりとなり、一部の設定値において外れとなる乱数値に対応する外れの変動パターンとして、特別な外れ変動パターンが選択されるように構成した。つまり、一部の設定値でしか選択されない外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能に構成した。このように構成することで、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、主制御装置１１０において抽選される変動種別によって設定を示唆することができるので、音声ランプ制御装置１１３側では、単に特別図柄の抽選が実行される毎に出力される変動パターンコマンドを解析して、その解析結果に応じた変動パターン演出を実行するだけでよく、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を低減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側では、変動種別と変動パターン演出の演出態様との対応関係のみを規定しておけばよく、設定値そのものを把握しておかなくても良い（即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して設定値を通知しなくてもよい）ため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができると共に、不正に設定値を取得されてしまうことを防止（抑制）することができる。

【３２８３】

また、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど、設定を示唆することが可能な特定の演出（当選率示唆演出）の実行割合が高くなるように構成した。即ち、大当たり終了後に有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは時短回数が１００回の時短状態）へと移行できなかった回数が連続する程（スルー回数が多くなるほど）、当選率示唆演出の実行割合が高くなるように構成した。これにより、不利な状況が長く続いているパチンコ機１０において遊技を開始しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３２８４】

更に、本第１４実施形態では、電源投入時において設定変更状態である場合に、電源復帰動作（および原点復帰動作）を設定変更が終了するまで遅延させるように構成している。このように構成することで、各役物の動作に邪魔をされて設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができるので、設定変更操作時における利便性を向上させる

ことができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠１２および正面枠１４が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。

【３２８５】

また、本第１４実施形態では、電源投入時において設定確認状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を回避するように構成している。電源投入時に設定確認状態である場合は、パチンコ機１０の状況が変化する可能性が低いためである。このように構成することで、設定確認状態の終了後に早期に役物が通常通り可動可能な状態に復帰させることができる。

【３２８６】

なお、本第１４実施形態では、大当たり終了後に有利な連荘モード、若しくは引き戻しモードのどちらにも移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど、通常状態において当選率示唆演出が実行される確率が高くし、結果的に設定値が示唆される可能性を高くするように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、通常大当たりに連続して当選する程、大当たり終了後に通常状態に移行した場合に、当選率示唆演出の実行確率を高くするように構成してもよい。このように構成することで、不利な通常大当たりに当選した場合でも、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【３２８７】

本第１４実施形態では、大当たり終了後に有利な連荘モード、若しくは引き戻しモードのどちらにも移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど、通常状態において当選率示唆演出が実行される確率が高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、上述した第１２実施形態と組み合わせて、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の抽選で外れが連続するほど当選率示唆演出が実行され易くなるように構成してもよい。また、例えば、連荘モードＢにおいて賞球をほぼ得ることができない第１特別図柄の小当たりによって、有利な第２特別図柄の小当たり変動が外れ図柄で強制停止されてしまうという不利な状況が発生するほど、当選率示唆演出が発生しやすくなるように構成してもよい。このように構成することで、不利な状況が発生した場合における遊技者のストレスを軽減することができる。また、例えば、確変状態において、特別図柄の抽選が実行される毎に特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選を実行するタイプのパチンコ機１０において、確変状態に設定されてから転落抽選に当選するまでの特別図柄の抽選回数が少ないほど、当選率示唆演出により設定値が示唆され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、少ない抽選回数で不利な特別図柄の低確率状態に転落してしまった場合にも、遊技者の失望感を軽減させることができる。

【３２８８】

本第１４実施形態では、設定に応じて大当たり判定値（乱数値）の分布を異ならせ、一部の設定値で外れとなり、且つ、一部の設定値で大当たりとなる乱数値で外れとなった場合に特別な変動パターンが決定されるように構成することにより、当該特別な変動パターンによって設定値を示唆することが可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、単に設定に応じて異なるデータが規定された変動パターン選択テーブルを参照する構成とし、一部の設定値で選択され易くなる変動パターンや、一部の設定値でしか選択されない変動パターンを設けてもよい。このように構成することで、大当たり判定値を離散的な値とする必要がなくなるため、大当たり判定値を設定する際の開発者の手間を軽減することができる。

【３２８９】
本第１４実施形態では、設定キー１１０ｂがオンの状態で、且つ、ＲＡＭクリア操作を伴って電源が投入された場合に、役物の復帰動作を遅延させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ＲＡＭクリア操作を伴って電源が投入された場合には、無条件に役物の復帰動作を実行させるように構成してもよい。このように構成することで、設定変更状態が終了後、役物も含めて通常の遊技が可能な状態に移行するまでの期間を短縮することができる。
【３２９０】
本第１４実施形態では、特別図柄の高確率状態、および特別図柄の低確率状態における大当たり確率のみを、設定に応じて異ならせる構成としていたが、設定に応じて異ならせることができる対象はこれに限られるものではない。設定値に応じて遊技者の有利度合いが異なっていればよく、例えば、確変リミット回数を設定が高くなる程多くしてもよい。このように構成することで、連荘モードへと移行した場合に、設定が高い程より多くの回数、連荘モードがループし易くなるので、遊技者に対して、より高い設定値のパチンコ機１０で遊技を行いたいと強く願わせることができる。よって、設定示唆演出や当選率示唆演出の内容により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３２９１】
本第１４実施形態では、電源投入時に設定変更状態であった場合（即ち、パチンコ機１０の背面側の設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２や正面枠１４が開放されている場合）は、当該設定変更状態が終了するまでの間、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）の開始を遅延させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定変更状態が終了したとしても、内枠１２および正面枠１４のうち少なくとも一方が開放されている間は、役物の復帰動作の開始が遅延されるように構成してもよい。このように構成することで、内枠１２や正面枠１４が開放されている状態で役物が動作してしまい、内枠１２の開閉軸や正面枠１４に対して通常遊技中とは異なる負荷がかかってしまうことを抑制することができる。よって、ヒンジ１８やヒンジ１９等に通常よりも大きな負荷が生じる結果、破損してしまうことを抑制することができる。
【３２９２】
本第１４実施形態では、電源投入時が設定変更状態であった場合、役物の復帰動作の開始を遅延させるように構成していたが、これに限られるものではない。一部または全部の役物について、復帰動作を遅延させずに電源投入に基づいて実行させてもよい。この場合、設定変更状態であるか否かによらず電源投入直後に復帰動作を開始させる役物としては、設定変更動作の妨げにならず、且つ、内枠１２や正面枠１４が開いている状態において役物動作に基づく重心位置の移動量が所定量（例えば、５ｃｍ）以内に収まるものに設定すればよい。内枠１２や正面枠１４が開放されている状態においては、これらが開閉軸のみによって支えられているため、重心位置が大きくズレ得る役物（重量が重い役物や、移動速度が速い役物、移動距離が長い役物等）を可動させてしまうと、開閉軸に対して過剰な負荷が生じてしまう虞がある。よって、可動によって内枠１２や正面枠１４の重心位置への影響がほとんどない役物の復帰動作のみを電源投入直後に開始させる構成とすることで、内枠１２や正面枠１４の開閉軸等が破損してしまうことを抑制することができる。
【３２９３】
本第１４実施形態では、大当たりを報知するための第３図柄に関しては、何ら制限無く選択する構成としていた。つまり、「６」が付された第３図柄でリーチが発生したとしても、同一の第３図柄が３つ揃って大当たりが報知されてしまうと、外れ変動の一種である設定６確定スーパーリーチではないことも確定してしまうように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、「１」～「６」の数字が付された第３図柄でリーチが発生した場合（つまり、設定示唆の変動パターンで選択され得る第３図柄でリーチが発生した場合）は、当たりになっても外れになってもリーチが発生した第３図柄に付された数字

で設定を示唆する（同一の第３図柄が揃ったか否かとは無関係に設定を示唆する）ように構成してもよい。このように構成することで、良い設定が示唆されたと思ったにもかかわらず大当たりが報知されてしまい、遊技者にぬか喜びしてしまったと思わせてしまうことを抑制することができる。

【３２９４】

＜第１４実施形態の変形例＞

次に、図３６８を参照して、上述した第１４実施形態の変形例について説明する。上述した第１４実施形態では、第３図柄表示装置８１においてリーチが発生した場合に、そのリーチが発生している図柄に付された数字によって、変動パターンの種別を遊技者に示唆するように構成していた。より具体的には、「２」，「４」，「６」の３つの数字が付された第３図柄で同時にリーチが発生することで、偶数設定の可能性が高いことを示唆し、「１」，「３」，「５」の３つの数字が付された第３図柄で同時にリーチが発生することで、奇数設定の可能性が高いことを示唆し、「２」，「６」の２つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生することで、設定１の可能性が無いことを示唆し、「４」，「５」，「６」の３つの数字が付された第３図柄で同時にリーチが発生することで、高設定である（設定４～６のいずれかである）ことを示唆し、「６」の数字が付された第３図柄でリーチが発生することで、設定６であることを示唆するように構成していた。

【３２９５】

これに加えて、本変形例では、リーチが発生する前に、演出態様によって設定示唆演出が発生する可能性があることを示唆する各種の演出例について説明する。

【３２９６】

まず、図３６８（ａ）は、リーチ図柄の種別を遊技者に選択させるリーチ図柄選択演出が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。このリーチ図柄選択演出は、リーチが発生するタイミング（例えば、変動開始後１１秒経過時点）よりも前の所定期間（例えば、変動開始後５秒～１０秒経過時）の期間で実行される可能性がある演出である。図３６８（ａ）に示した通り、リーチ図柄示唆演出が実行されると、副表示領域Ｄｓにおける小領域Ｄｓ３に対して、吹き出しを模した表示領域が形成されると共に、その表示領域の内部に「ＰＵＳＨでリーチ図柄を選べ！！」という文字が表示される。また、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍには、その中央に、横長略長方形形状で「選べ！」という文字が表示された表示領域が形成されると共に、主表示領域Ｄｍの右上側に、「４」，「５」，「６」の数字が付された３つの第３図柄が表示され、右下側に、「６」の数字が付された第３図柄が表示された表示領域が形成され、左上側に、「７」の数字が付された第３図柄が表示された表示領域が形成され、左下側に、「２」，「４」，「６」の数字が付された３つの第３図柄が表示される。このリーチ図柄選択演出の実行中は、異なる第３図柄の組み合わせが表示された４つの表示領域のうち１の表示領域が点灯（発光）した見た目に設定され、残りの表示領域が消灯した見た目に設定される。遊技者が枠ボタン（ＰＵＳＨボタン）２２を押下した時点で点灯した見た目に設定されている表示領域に示された第３図柄が、当該変動表示演出におけるリーチ図柄として設定される。これにより、遊技者に対して、リーチ図柄を選択させる楽しみを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、「６」の数字が付された第３図柄でのリーチを選択して、当該リーチが外れた場合、設定６確定スーパーリーチであることが確定するので、当たりになったとしても、外れになったとしても遊技者を喜ばせることができる。言い換えれば、リーチ図柄選択演出において選択肢の中に高設定示唆スーパーリーチや設定６確定スーパーリーチ等の、外れた場合に比較的遊技者に有利な設定が確定する図柄の組み合わせが含まれている場合に、高設定を望む遊技者に対しては、設定示唆用の図柄の組み合わせを選択した上で、当該変動表示が外れとなることを期待させることができる。また、逆に、大当たりを期待する遊技者に対しては、大当たりが報知されることを期待して遊技を行わせることができる。このように、リーチ図柄選択演出を実行することにより、高設定を望む遊技者であるか、大当たりを望む遊技者であるかに応じて、選択するリーチ図柄、および期待する変動表示の結果を異なら

せることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３２９７】
また、高設定を望む遊技者の場合、特に、当該変動に対する予告（例えば、所謂、保留予告演出やコメント予告演出等）の期待度が低い場合（大当たりとなる可能性が低いことに対応する内容の場合）に、リーチ図柄選択演出において高設定の示唆に対応する組み合わせの選択肢（表示領域）が表示された時点で、高設定が示唆される期待感を高めることができる。つまり、他の演出との兼ね合いで、リーチ図柄選択演出が実行された場合に、設定が示唆される（外れとなる）可能性が高いのか、大当たりが報知される可能性が高いのかを水素くさっせる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３２９８】
次に、図３６８（ｂ）を参照して、本変形例におけるリーチ図柄先読み演出について説明する。図３６８（ｂ）は、リーチ図柄先読み演出の表示態様を示した図である。図３６８（ｂ）に示した通り、リーチ図柄先読み演出が実行されると、小領域Ｄｓ３において、「保留内に６リーチ有り」という文字が表示される。つまり、いずれかの保留球に基づく変動表示において、「６」図柄でリーチが発生する演出態様のリーチ演出が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、この場合も。高設定を望む遊技者に対して、「６」の図柄でリーチが発生した場合に外れることを期待させることができる。また、一部の保留図柄の表示態様が変更される予告演出（所謂保留予告演出）が生じている場合には、当該保留予告演出が生じている保留球（即ち、表示態様が変更されていない保留球に比較して大当たり期待度が高い保留球）で「６」の図柄のリーチが発生しないことをより強く期待させることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、リーチ図柄先読み演出には、設定示唆用の他の第３図柄を報知するパターンについても設けられているし、他の図柄（例えば、大当たり期待度が高い「７」図柄等）を報知する態様も設けられている。これにより、リーチ図柄先読み演出が実行された際に、報知された図柄の種別から、大当たり期待度や設定示唆が行われる期待度等を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３２９９】
本第１４実施形態では、設定変更状態や設定確認状態において、設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させるように構成していたが、これに代えて、又は加えて、第３図柄表示装置８１に対しても表示させるように構成してもよい。この場合、設定変更状態や設定確認状態において、役物の復帰動作を遅延若しくは回避させることにより、役物の可動によって第３図柄表示装置８１に表示される設定値が役物の背後に隠れてしまうことを抑制できるので、設定変更状態や設定確認状態における役物の動作をより好適に制御することができる。
【３３００】
本第１４実施形態では、設定変更状態の間、役物の復帰動作の開始を抑制（遅延）させるように構成していたが、設定変更状態であっても復帰動作を開始させてもよい。この場合、設定変更状態では内枠１２や正面枠１４が開放されて、ホールの店員によってパチンコ機１０の背面側に対する操作が行われている場合がほとんどとなるので、役物の復帰動作の状況を確認し難くなる。よって、設定変更状態の間に役物の動作に異常が生じた場合は、設定変更状態以外の状態で役物の動作に異常が生じた場合よりも目立つ態様（パチンコ機１０の背面側に注目していたとしても容易に気付くことが可能な態様）で異常を報知するように構成してもよい。このように構成することで、役物の一部または全部に異常が生じていた場合に、ホールの店員に対して容易に当該異常に気付かせることができる。
【３３０１】
＜第１５実施形態＞
次に、図３６４から図３６７を参照して、第１５実施形態におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第１１～第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御

装置１１０において第１当たり乱数カウンタＣ１の値を常時更新し続けると共に、始動入賞時に取得された第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が当たり乱数に一致するか否かを判別することで、特別図柄の大当たりか否かの抽選（大当たり抽選）を実行する構成としていた。また、設定値毎に異なる当たり乱数値を対応付けて規定した第１当たり乱数テーブルを用いて大当たり抽選を実行する構成としていた。

【３３０２】

これに対して第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０とは別に、当たり乱数（第１当たり乱数カウンタＲ１）を生成可能な乱数生成用ＩＣ９００を設ける構成とし、始動入賞時にこの乱数生成用ＩＣ９００によって生成された乱数値（第１当たり乱数カウンタＲ１のカウンタ値）を取得して、大当たり抽選に用いる構成とした。また、この乱数生成用ＩＣ９００は、乱数の更新範囲を指定することが可能に構成されており、設定値に応じて異なる乱数更新範囲を設定することにより、共通の当たり判定値を用いて大当たり抽選確率を可変させることが可能に構成した。例えば、第１の設定の乱数更新範囲に対して、第２の設定の乱数更新範囲を半分にすれば、第２の設定における大当たり確率の確率分母が第１の設定の半分になるため、第２の設定における大当たり確率を第１の設定における大当たり確率の半分にすることができる。このように構成することで、主制御装置１１０側では、単に設定変更時に乱数生成用ＩＣに対して設定値に応じた乱数更新範囲を設定しておき、特別図柄の抽選を実行する際には共通の当たり乱数値と乱数生成用ＩＣから取得した第１当たり乱数カウンタＲ１のカウンタ値とを比較するだけでよくなる。つまり、主制御装置１１０において、設定値毎の異なる当たり判定値を記憶しておく必要がなく、設定によらない共通の１の当たり判定値のみを記憶しておけば良いため、設定値に応じた当たり判定値を選択するという処理を削除できる分だけ特別図柄の抽選時における処理負荷を軽減することができる。また、第１当たり乱数テーブルの容量を削減することができる。

【３３０３】

この第１５実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して乱数生成用ＩＣ９００が電気的に接続されている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３３０４】

まず、図３６４を参照して、第１５実施形態における電気的構成について説明する。図３６４は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図３６４に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０の構成に加え、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して乱数生成用ＩＣ９００が電気的に接続されている点で相違している。乱数生成用ＩＣ９００は、始動入賞に基づいて取得される当たり乱数（第１当たり乱数カウンタＲ１）を生成するために用いられる。即ち、第１１実施形態においてＲＡＭ２０３に格納されていた第１当たり乱数カウンタＣ１に代えて、主制御装置１１０において実行される大当たり抽選（判定）に用いるカウンタ値（乱数値）を外部のＩＣより取得するように構成されている。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。この乱数生成用ＩＣ９００は、最大で１６ビット（０～６５５３５）の数値を第１当たり乱数カウンタＲ１の値としてランダムに生成することができる。この乱数生成用ＩＣ９００は、例えば、内部に２５０ｋＨｚのクロック周波数を生成可能な

クロック生成回路を有して構成され、このクロック生成回路によってクロック信号が生成される毎に、このクロック信号に同期して設定されている乱数更新範囲内の乱数値（第１当たり乱数カウンタＲ１の値）をランダムに生成することができる。即ち、０．００４ミリ秒毎にランダムに乱数値を生成することが可能に構成されているため、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔よりも短い間隔で乱数値を生成することができる。よって、複数回のタイマ割込処理に渡って乱数値が更新されないという事態が生じてしまうことを確実に防止できるので、大当たり抽選におけるランダム性を担保することができる。

【３３０５】

なお、本第１５実施形態では、第１当たり乱数カウンタＲ１のみを乱数生成用ＩＣ９００によって生成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１当たり種別カウンタＣ２や、変動種別カウンタＣＳ１、第２当たり乱数カウンタＣ４や、普図変動種別カウンタＣＳ２等の、各種カウンタ値の一部または全部について、乱数生成用ＩＣ９００によって生成される乱数値に置き換えてもよい。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

【３３０６】

次に、図３６５を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図示については省略したが、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２６８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａに代えて第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａが設けられている点、および乱数生成用ＩＣ９００の乱数更新範囲を設定値毎に規定した乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂが追加されている点でのみ相違する。

【３３０７】

まず、図３６５（ａ）を参照して、本第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａの詳細について説明する。図３６５（ａ）は、本第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａの規定内容を示した図である。図３６５（ａ）に示した通り、本第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａには、特別図柄の低確率状態における大当たり判定値として「０～２０４」が規定され、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり判定値として「０～６４３」が規定されている。つまり、第１１実施形態における設定１の大当たり判定値（図２６９（ａ）参照）のみが規定されている。本第１５実施形態では、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａに規定されている乱数値（当たり判定値）を共通とする代わりに、乱数生成用ＩＣ９００により生成される乱数値の範囲を設定に応じて可変させることにより、設定毎の大当たり確率が第１１実施形態と同一となるように構成した。

【３３０８】

次に、図３６５（ｂ）を参照して、本第１５実施形態における乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂの詳細について説明する。この乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂは、乱数生成用ＩＣ９００に対して、設定値に応じた乱数生成範囲（乱数更新範囲）を設定する際に参照されるデータテーブルである。設定変更状態の終了時には、この乱数範囲設定テーブル２０ｒｂが参照されて設定された設定値に応じた乱数生成範囲が特定され、当該特定された乱数生成範囲が乱数生成用ＩＣ９００に対して設定される。乱数生成範囲を異ならせることで、設定毎に大当たり抽選における確率分母を異ならせることができるので、実質的に大当たり確率を設定に応じて異ならせることができる。

【３３０９】

図３６５（ｂ）に示した通り、本第１５実施形態における乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂには、設定１に対応する乱数生成範囲として、「０～６５５３５」が対応付けて規定され、設定２に対応する乱数生成範囲として、「０～６１４９９」が対応付けて規定され、設定３に対応する乱数生成範囲として、「０～５７３９９」が対応付けて規定され、設

定４に対応する乱数生成範囲として、「０～５３２９９」が対応付けて規定され、設定５に対応する乱数生成範囲として、「０～４９１９９」が対応付けて規定され、設定６に対応する乱数生成範囲として、「０～４５０９９」が対応付けて規定されている。

【３３１０】

よって、設定１では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るため、設定１における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／３２０（２０５／６５５３６）、および１／１０１．８（６４４／６５５３６）である。また、設定２では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～６１４９９」の６１５００個の値を取り得るため、設定２における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／３００（２０５／６１５００）、および１／９５．５（６４４／６１５００）である。また、設定３では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～５７３９９」の５７４００個の値を取り得るため、設定３における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２８０（２０５／５７４００）、および１／８９．１（６４４／５７４００）である。また、設定４では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～５３２９９」の５３３００個の値を取り得るため、設定４における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２６０（２０５／５３３００）、および１／８２．８（６４４／５３３００）である。また、設定５では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～４９１９９」の４９２００個の値を取り得るため、設定５における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２４０（２０５／４９２００）、および１／７６．４（６４４／４９２００）である。また、設定６では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～４５０９９」の４５１００個の値を取り得るため、設定６における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２２０（２０５／４５１００）、および１／７０（６４４／４５１００）である。

【３３１１】

このように、本第１５実施形態では、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａに対して設定値によらない共通の当たり判定値の範囲のみを規定しておき、乱数生成用ＩＣ９００において乱数値を生成する範囲を設定値に応じて異ならせることで、設定毎の大当たり確率を可変させる構成としている。このように構成することで、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａのデータ量を削減することができると共に、大当たり抽選を実行する際に、設定値に応じた大当たり判定値を読み出す処理が不要となるため、大当たり抽選時の処理負荷を軽減することができる。

【３３１２】

＜第１５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３６６、および図３６７を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３６６を参照して、本第１５実施形態における始動入賞処理１５（Ｓ１７５１）の詳細について説明する。この始動入賞処理１５（Ｓ１７５１）は、第１１実施形態（および第４実施形態）における始動入賞処理４（図１３４参照）に代えて実行される処理であり、始動入賞に基づいて各種乱数値（カウンタ値）を取得するための処理である。

【３３１３】

この第１５実施形態における始動入賞処理１５（図３６６参照）のうち、Ｓ１７５１～Ｓ１７５５，Ｓ１７５７～Ｓ１７６２、およびＳ１７６４の各処理では、それぞれ第１１実施形態（および第４実施形態）における始動入賞処理４（図１３４参照）のＳ１７５１～Ｓ１７５５，Ｓ１７５７～Ｓ１７６２、およびＳ１７６４の各処理と同一の処理が実行される。

【３３１４】

また、本第１５実施形態における始動入賞処理１５（図３６６参照）では、Ｓ１７５５の処理が終了すると、次に、第１当たり乱数カウンタＲ１の値を乱数生成用ＩＣ９００から取得して（Ｓ１７７１）、更に、第１当たり種別カウンタＣ２、および変動種別カウン

タＣＳ１の各値を取得して、これらの取得したカウンタ値（乱数値）を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納し（Ｓ１７７２）、処理をＳ１７５７へと移行する。

【３３１５】

また、本第１５実施形態における始動入賞処理１５（図３６６参照）では、Ｓ１７６２の処理が終了すると、次に、第１当たり乱数カウンタＲ１の値を乱数生成用ＩＣ９００から取得して（Ｓ１７７３）、更に、第１当たり種別カウンタＣ２、および変動種別カウンタＣＳ１の各値を取得して、これらの取得したカウンタ値（乱数値）を第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納し（Ｓ１７７４）、処理をＳ１７６４へと移行する。

【３３１６】

この始動入賞処理１５（図３６６参照）を実行することにより始動入賞を検出する毎に、乱数生成用ＩＣ９００によってランダムに生成される第１当たり乱数カウンタＲ１の値を取得することができる。

【３３１７】

次に、図３６７を参照して、本第１５実施形態における設定値制御処理１５（Ｓ１７４１）の詳細について説明する。この設定値制御処理１５（Ｓ１７４１）は、第１１実施形態における設定値制御処理（図２９１参照）に代えて実行され、設定変更状態、および設定確認状態における制御を行うための処理である。

【３３１８】

この設定値制御処理１５（図３６７参照）のうち、Ｓ３１０１～Ｓ３１１３の各処理では、それぞれ第１１実施形態における設定値制御処理（図２９１参照）のＳ３１０１～Ｓ３１１３の各処理と同一の処理が実行される。

【３３１９】

また、本第１５実施形態における設定値制御処理１５（図３６７参照）では、Ｓ３１０８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別した場合に、設定値に対応する乱数生成範囲を乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂ（図３６５（ｂ）参照）から読み出して、その読み出した乱数生成範囲を乱数生成用ＩＣ９００に設定し（Ｓ３１３１）、本処理を終了する。

【３３２０】

この設定値制御処理１５（図３６７参照）を実行することにより、設定値に応じた乱数生成範囲を設定することができるので、設定値に応じて確率分母を異ならせ、結果的に設定値に応じて大当たり確率を異ならせることができる。

【３３２１】

以上説明した通り、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０において実行される大当たり抽選（判定）に用いるカウンタ値（乱数値）を外部のＩＣより取得するように構成されている。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。また、本第１５実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりと判定される判定値が規定されている第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａに対して、設定値によらない共通の当たり判定値の範囲のみを規定しておき、乱数生成用ＩＣ９００において乱数値を生成する範囲を設定値に応じて異ならせることで、設定毎の大当たり確率を可変させる構成としている。このように構成することで、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａのデータ量を削減することができると共に、大当たり抽選を実行する際に、設定値に応じた大当たり判定値を読み出す処理が不要となるため、大当たり抽選時の処理負荷を軽減することができる。

【３３２２】

＜第１６実施形態＞

次に、図３６９～図３９４を参照し、第１６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。図３６９は、本実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３７０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３７１はパチンコ機１０の背面図である

。
【３３２３】
パチンコ機１０は、図３６９に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図３６９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【３３２４】
内枠１２には、多数の釘や入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ等を有する遊技盤１３（図３７０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【３３２５】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図３６９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機１０には、内枠１２及び前面枠１４のいずれかが開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出する扉開放スイッチ２０８ｇ（図３７４参照）が設けられている。
【３３２６】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【３３２７】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図３６９参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【３３２８】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３７０参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、変動演出の一態様である所謂スーパーリーチでの演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【３３２９】
変動演出とは、第３図柄表示装置８１にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（後述の第２始動口６４ｂ。図３７０参照。）へ入球（始動入賞）したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【３３３０】
ステージとは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」，「空ステージ」，「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行されるリー

チ演出などの、各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【３３３１】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動表示される高速変動中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われ、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【３３３２】

また、第３図柄表示装置８１にて行われる変動演出においてノーマルリーチ演出が開始された場合に、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展されるときは、ノーマルリーチ中にスーパーリーチの演出態様の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されている。

【３３３３】

選択画面では、スーパーリーチの演出態様として選択可能な複数の演出態様候補が表示され、演出態様候補のうち１つが選択された状態となっている。その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作されると、選択された演出態様候補が変更される。そして、スーパーリーチへ発展するときに選択されていた演出態様候補に基づいて、スーパーリーチの演出態様が決定され、その演出態様に従ってスーパーリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される。

【３３３４】

なお、本実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、スーパーリーチの演出態様が選択されたりしてもよい。

【３３３５】

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

【３３３６】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３７０参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【３３３７】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カー

ド等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【３３３８】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【３３３９】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【３３４０】

操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット１１２ａにおける球の発射間隔は、約０．６秒と定められている。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａ及び打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【３３４１】

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

【３３４２】

図３７０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂ、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂ，第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図３６９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３７０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【３３４３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３６９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円

弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【３３４４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３７０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図３７０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【３３４５】

遊技領域の正面視右側上部（図３７０の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと7セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【３３４６】

複数のＬＥＤ３７ａは、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）に伴って行われる変動表示を、そのＬＥＤ３７ａの点灯状態により示したり、変動表示終了後の停止図柄として、その始動入賞に対して行われる抽選の結果に応じた図柄を点灯状態により示したり、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３３４７】

なお、本パチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。

【３３４８】

ＬＥＤ３７ａには、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に伴って実行される変動終了後の停止図柄として、大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３３４９】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「２Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【３３５０】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中、確変状態）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中、確変状態）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２始動口６４ｂへ球が入球し易い遊技の状態を含む。

【３３５１】
一方で、「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２始動口６４ｂへ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。
【３３５２】
なお、第２図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、第２始動口６４ｂに付随する後述の電動役物が開放される時間や、第２図柄による１回の当たりで電動役物が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、時短状態において、第２始動口６４ｂに付随する電動役物が開放される時間を時短状態以外の場合よりも長くしたり、１回の当たりで電動役物が開放される回数を時短状態以外の場合よりも多くしたりしてもよい。また、時短状態において、第２図柄の当たり確率のアップと、電動役物の開放時間の長時間化と、電動役物の開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。
【３３５３】
遊技領域の下部左側には、第１普通入賞口６３ａが配設され、遊技領域の下部右側には、第２普通入賞口６３ｂが配設されている。第１普通入賞口６３ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ（図３７４参照）がオンとなり、その第１普通入賞口スイッチ２０８ｃのオンに起因して８個の球が賞球として払い出される。また、第２普通入賞口６３ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ（図３７４参照）がオンとなり、その第２普通入賞口スイッチ２０８ｄのオンに起因して８個の球が賞球として払い出される。なお、第１普通入賞口６３ａに球が入賞した場合の賞球数と、第２普通入賞口６３ｂに球が入賞した場合の賞球数とは必ずしも同じである必要はなく、例えば前者が６球、後者が８球等と、異なる賞球数であってもよい。
【３３５４】
遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１と第２図柄表示装置８３とが設けられている。第３図柄表示装置８１は、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示（変動演出）を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成されたものである。第２図柄表示装置８３は、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。
【３３５５】
第３図柄表示装置８１は、例えば８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図３７３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。
【３３５６】
各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。パチンコ機１０では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示が第３図柄表示装置８１にて行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。
【３３５７】
ここで、図３７２を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図３７２は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図３７２（ａ

）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図３７２（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【３３５８】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（１，３，５，７，９）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（０，２，４，６，８）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【３３５９】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図３７３参照）による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が有効ラインＬ１上に揃う変動表示（変動演出）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。大当たり終了後に高確率状態（確変状態）に移行する場合は、奇数番号が付加された主図柄（「高確率図柄」に相当）が有効ラインＬ１上に揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄（「低確率図柄」に相当）が有効ラインＬ１上に揃う変動表示が行われる。

【３３６０】

図３７２（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄（主図柄）を変動表示（変動演出）する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。また、第３図柄表示装置８１の表示画面における下底辺側中央部分には、保留球数を表示する保留球数表示領域Ｄｂが設けられている。

【３３６１】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に図柄列Ｚ３が表示される。

【３３６２】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【３３６３】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【３３６４】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。保留球数表示領域Ｄｂは、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【３３６５】

実際の表示画面では、図３７２（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【３３６６】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動演出（変動表示）が行われている間に球が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留される。その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、保留球数表示領域Ｄｂにおいても示される。保留球数表示領域Ｄｂには、保留球数１球につき１つの保留球数図柄（「●」図柄）が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。

【３３６７】

即ち、保留球数表示領域Ｄｂに１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、保留球数表示領域Ｄｂに保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。

【３３６８】

なお、本実施形態においては、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入球は、合計で最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は合計で４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、保留球数表示領域Ｄｂにおける保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【３３６９】

図３７０に戻って、説明を続ける。第２図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２始動口６４ｂに設けられた電動役物が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【３３７０】

球のスルーゲート６７の通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、第２図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【３３７１】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯に代えて、第２図柄の変動表示を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、第２始動口６４ｂと同様に、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８

回）に設定しても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３３７２】

可変表示装置ユニット８０の下方には第１始動口６４ａが配設され、その第１始動口６４ａの下方には第２始動口６４ｂが配設されている。第１始動口６４ａは、上向きに球が入球可能な開口部が設けられている。第１始動口６４ａの開口部は常に開放されており、球が入球可能な状態となっている。第１始動口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ２０８ａ（図３７４参照）がオンとなり、その第１始動口スイッチ２０８ａのオンに起因して主制御装置１１０（図３７３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動演出が実行される。第１始動口６４ａは、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３３７３】

一方、第２始動口６４ｂには、その第２始動口６４ｂへ球が入球する開口部を覆う２枚の羽根を有する電動役物が設けられている。電動役物は、２枚の羽根を開閉することによって、第２始動口６４ｂを開放状態（拡大状態）または閉鎖状態（縮小状態）とする。通常時において、第２始動口６４ｂは、電動役物の羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第２始動口６４ｂへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

【３３７４】

そして、第２図柄表示装置８３における変動表示が「○」の図柄で停止すると、第２始動口６４ｂの電動役物が所定時間だけ作動される。電動役物が作動されている間、電動役物の羽根が上方に起立した状態から。略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、第２始動口６４ｂが開放状態となる。第２始動口６４ｂが開放状態になると、球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、第２図柄表示装置８３における変動表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第２始動口６４ｂが開放状態となった場合に、第２始動口６４ｂへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【３３７５】

第２始動口６４ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ２０８ｂ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチ２０８ｂのオンに起因して主制御装置１１０（図３７３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動演出が実行される。第２始動口６４ｂは、球が入球すると２個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３３７６】

第２始動口６４ｂの下方には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【３３７７】

この大入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが所定時間開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。

【３３７８】
可変入賞装置６５は、具体的には、大入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。
【３３７９】
大入賞口６５ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ２０８ｅ（図３７４参照）がオンとなり、その大入賞口スイッチ２０８ｅがオンとなった回数をカウントすることで、大入賞口６５ａに入賞した球の数がカウントされ、大入賞口６５ａの閉鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチ２０８ｅのオンに起因して、１２個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口６５ａの開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口６５ａに入賞し易い状態となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。
【３３８０】
なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たりに対応したＬＥＤ３７ａが点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、その特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。
【３３８１】
可変表示装置ユニット８０の左方および右方には、それぞれ、スルーゲート６７が設けられている。スルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート６７を通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で、第２図柄（普通図柄ともいう）の当たり抽選が行われる。
【３３８２】
スルーゲート６７を通過した球に対して行われた第２図柄（普通図柄）の抽選の結果、当たりと判定された場合には、第２図柄表示装置８３における第２図柄の変動表示を経て「○」の図柄が停止表示された後に、第２始動口６４ｂの電動役物が作動する。これにより、第２始動口６４ｂへ球が入球することを困難としている電動役物の羽根が略垂直に起立した状態から略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動して、所定時間だけ球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。
【３３８３】
遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図３６９参照）を通じて視認することができる。
【３３８４】
更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａに入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ２０８ｆ（図３７４参照）を通過後、パチンコ機１０が設置された島設備（図示せず）に排出される。
【３３８５】
ここで、パチンコ機１０の遊技領域へ発射された球は、必ずいずれかの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ又はアウト口６６に入る。よって、これらの入賞口６３

ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ及びアウト口６６に入った球は、球排出路へ案内され、必ずアウトスイッチ２０８ｆを通過することになる。よって、アウトスイッチ２０８ｆにより検出された球の数をカウントすることにより、遊技領域に発射された球の数（遊技に使用された球の数）を把握できる。また、アウトスイッチ２０８ｆは、実際に遊技領域を通過して、いずれかの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ又はアウト口６６に入った球を検出する。つまり、遊技領域に発射されたが、遊技領域のどこかにひっかかり、結果として遊技に使用されなかった球は検出されない。よって、アウトスイッチ２０８ｆにより検出された球の数をカウントすることにより、このような結果として遊技に使用されなかった球が遊技領域に発射された球として計数されることを抑制できる。

【３３８６】

遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【３３８７】

図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【３３８８】

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

【３３８９】

また、主基板には、遊技機の役物比率等の性能を検査する検査装置３００が接続可能な検査端子２０７ａ（図３７３参照）が設けられている。検査端子２０７ａは、通常は裏パックユニット９４の裏パック９２に覆われており、裏パック９２を開放することによって現れる。ただし、裏パック９２に検査端子２０７ａ用の開口部を設け、その開口部から検査端子２０７ａが露出されるように構成してもよい。検査装置３００に接続されたケーブルのコネクタが検査端子２０７ａへ挿入されると、その検査装置３００によってパチンコ機１０の役物比率といった遊技性能が検査できるようになっている。

【３３９０】

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

【３３９１】

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

【３３９２】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３７３参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【３３９３】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３７３参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【３３９４】
次に、図３７３を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３７３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【３３９５】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【３３９６】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１における変動表示（変動演出）の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。このパチンコ機１０の主要な処理は、ＭＰＵ２０１により実行され、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファが設けられている。
【３３９７】
ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３８３参照）が即座に実行される。
【３３９８】
ＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【３３９９】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置

へ一方向にのみ送信される。
【３４００】
　また、入出力ポート２０５には、各入賞口に入球した球や、各入賞口及びアウト口を通って球排出路へ案内された球を検出するための各種スイッチを含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【３４０１】
　主制御装置１１０には、パチンコ機１０における役物比率に関する情報を管理する役物比率管理チップ２０７が設けられている。役物比率管理チップ２０７は、バス２０６を介してＭＰＵ２０１と接続され、ＭＰＵ２０１より役物比率の管理に必要な情報を受け取り、受け取った情報を加工して記憶することにより、パチンコ機１０の役物比率に関する情報を管理するマイクロチップ（集積回路）である。
【３４０２】
　役物比率管理チップ２０７には、検査端子２０７ａが接続されている。検査端子２０７ａは、遊技機の役物比率等の性能を検査する外部の検査装置３００と接続可能に構成されており、検査端子２０７ａにケーブル及びコネクタを介して検査装置３００が接続されると、役物比率管理チップ２０７にて管理される役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が、検査装置３００へ送信される。検査装置３００は、検査端子２０７ａを介して受け取った役物比率に関する情報に基づき、パチンコ機１０の役物比率が正常な範囲のものであるか否かを判断することができる。
【３４０３】
　ここで、図３７４を参照して、主制御装置１１０の詳細な構成について説明する。図３７４は、主制御装置１１０の電気的構成を示すブロック図である。
【３４０４】
　入出力ポート２０５には、上述した通り、入力側としてＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、出力側としてソレノイド２０９、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置３８、第２図柄保留ランプ８４、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３が接続される他、入力側として接続される各種スイッチ２０８として、第１始動口６４ａに入賞した球を検出するための第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口６４ｂに入賞した球を検出するための第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口６３ａに入賞した球を検出するための第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口６３ｂに入賞した球を検出するための第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口６５ａに入賞した球を検出するための大入賞口スイッチ２０８ｅ、各入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａに入賞した球及びアウト口６６に入球した球であって球排出路へと案内された球を検出するアウトスイッチ２０８ｆ、及び、内枠１２及び前面枠１４の少なくともいずれかが施錠され開放されたことを検出する扉開放スイッチ２０８ｇが接続されている。
【３４０５】
　入出力ポート２０５は、第１始動口スイッチ２０８ａの出力が入力される始１ポート２０５ａと、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力が入力される始２ポート２０５ｂと、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力が入力される普１ポート２０５ｃと、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力が入力される普２ポート２０５ｄと、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力が入力される大入賞口ポート２０５ｅと、アウトスイッチ２０８ｆの出力が接続されるアウトポート２０５ｆと、扉開放スイッチ２０８ｇの出力が接続される扉開放ポート２０５ｇとが設けられている。
【３４０６】
　ＭＰＵ２０１は、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）の中で、各種スイッチの状態を確認するスイッチ読み込み処理（図３７９参照）を実行する。そのスイッチ読み込み処理の中で、ＭＰＵ２０１は、始１ポート２０５ａ，始２ポート２０５ｂ

，普１ポート２０５ｃ，普２ポート２０５ｄ，大入賞口ポート２０５ｅ及びアウトポート２０５ｆを参照し、入賞のあった入賞口の有無及び球排出路へ案内された球の有無を判断して、０．５秒の間に各入賞口の入賞した球の数、及び、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技領域へ発射された球の数）をカウントする。そして、そのカウントした各球の数と、その時の遊技状態（大当たり中であるか、内枠１２又は前面枠１４（所謂、扉）が開放中であるか、エラー状態にあるか等）とを０．５秒毎に役物比率管理チップ２０７へ設定する。役物比率管理チップ２０７は、この各球の数に基づいて役物比率を算出し、管理する。なお、内枠１２又は前面枠１４が開放中であるか否かは、ＭＰＵ２０１が扉開放ポート２０５ｇを参照し、扉開放スイッチ２０８ｇの出力を確認することにより判断される。

【３４０７】

ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｃ、変動パターンテーブル２０２ｄ、賞球数テーブル２０２ｅ、トリガ情報データ２０２ｆを少なくとも格納している。ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル２０２ａ～２０３ｄとによって、主制御装置１１０は、パチンコ機１０の主要な処理を実行する。また、賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆは、役物比率管理チップ２０７において役物比率を管理するために用いられるデータであり、主制御装置１１０の電源が投入された場合に役物比率管理チップ２０７に送信される。

【３４０８】

ここで、図３７５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図３７６を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル２０２ａ～２０２ｄについても説明する。

【３４０９】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。

【３４１０】

また、第２図柄表示装置８３の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【３４１１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３７８参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【３４１２】

各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～８９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～８９９の値を取り得るカウンタの場合は８９９）に達した後０に戻る構成となっている。また、第１当たり乱

数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から第１当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【３４１３】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～８９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～８９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３７８参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３４１４】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかに入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第１当たり乱数カウンタＣ１の値がＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのいずれかの保留エリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１に格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、保留エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【３４１５】

ここで、図３７６（ａ）を参照して、大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図３７６（ａ）は、大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。大当たり乱数テーブル２０２ａは、パチンコ機１０の遊技状態が低確率状態（確変中ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、パチンコ機１０の遊技状態が、低確率状態より大当たりとなる確率の高い高確率状態（確変中）の場合に使用される高確率状態用との２種類に分けられる。そして、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【３４１６】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～８９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１では、低確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３で、その値「７，３０７，５８２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【３４１７】

一方で、高確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３０で、その値「２８，５８，８５，１２２，１４４，１７８，２１３，２３８，２７６，２９８，３２２，３５４，３９０，４２０，４４８，４８６，５０６，５３４，５６７，５９６，６１８，６５６，６８１，７１６，７５０，７７２，８０９，８３６，８６６，８９２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【３４１８】

なお、本実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定している。ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値が存在すれば、その値が外部から予測されやすくなるので、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。これに対して、本実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。

【３４１９】
図３７５に戻って、説明を続ける。第１当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後に０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第１当たり種別カウンタＣ２の値が、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２に格納される。
【３４２０】
ここで、保留球格納エリア２０３ｂ内の１の保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、保留球格納エリア２０３ｂ内の１の保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターン及び停止種別は、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。
【３４２１】
本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。この第１当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図３７６（ｂ）を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３７６（ｂ）は、大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。図３７６（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、大当たり種別と第１当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。
【３４２２】
大当たり種別としては、上述したように、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する「１５Ｒ確変大当たり」、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行すると共に、１００変動回数の間は時短状態となる「１５Ｒ通常大当たり」、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する「２Ｒ確変大当たり」がある。
【３４２３】
大当たり種別テーブル２０２ｂでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する第１当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。図３７６（ｂ）の例では、１５Ｒ確変大当たりに対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「０～３９」が対応付けられ、１５Ｒ通常大当たりに対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「４０～７９」が対応付けられ、２Ｒ確変大当たりに対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「８０～９９」が対応付けられている。
【３４２４】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから決定される。例えば、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ確変大当たり」が決定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ通常大当たり」が決定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０」であれば、大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」が決定される。
【３４２５】
このように、本実施形態では、大当たりとなる場合に４０％の確率で１５Ｒ確変大当た

りが選択され、４０％の確率で１５Ｒ通常大当たりが選択され、２０％の確率で２Ｒ確変大当たりが選択される。なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブルにて、各大当たり種別に対して対応付けられる第１当たり種別カウンタＣ２の値が規定される。

【３４２６】

なお、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されるものであってもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブルを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第１当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。

【３４２７】

また、大当たり種別が選択される確率は、入球した始動口によって変更されるものであってもよい。即ち、第１始動口６４ａへの入球を契機として保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数である場合に選択される各大当たり種別の確率として、例えば「１５Ｒ確変大当たり」を４０％、「１５Ｒ通常大当たり」を４０％、「２Ｒ確変大当たり」を２０％とし、第２始動口６４ｂへの入球を契機として保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数である場合に選択される各大当たり種別の確率として、例えば「１５Ｒ確変大当たり」を５５％、「１５Ｒ通常大当たり」を４０％、「２Ｒ確変大当たり」を５％としてもよい。

【３４２８】

この場合、第１始動口６４ａに対応する大当たり種別テーブルと、第２始動口６４ｂに対応する大当たり種別テーブルとを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第１当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。そして、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアには、各エリアに格納された各種カウンタの値が、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示すフラグもあわせて格納しておき、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。または、保留第１～第４エリアのそれぞれに対応する形でフラグを別途設け、そのフラグにより、対応するエリアに格納される各種カウンタの値が、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示し、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。

【３４２９】

図３７５に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止パターン選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」との３つの停止（演出）パターンが選択される。

【３４３０】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の停止パターン選択カウンタＣ３の値が、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３に格納される。

【３４３１】

停止パターン選択カウンタＣ３に対応して、停止種別の選択される乱数値の範囲が異なる複数の停止パターンテーブル２０２ｃがＲＯＭ２０２に設けられている。停止パターンテーブル２０２ｃが複数用意されているのは、現在のパチンコ機１０の状態が高確率状態であるか低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

【３４３２】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～８９と広い停止パターンテーブル２０２ｃが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。この停止パターンテーブル２０２ｃは、「前後外れリーチ」が９８，９９と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も９０～９７と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。

【３４３３】

また、低確率状態であれば、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～７９と狭い停止パターンテーブル２０２ｃが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。この停止パターンテーブル２０２ｃは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が８０～９７と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことできるので、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保でき、第３図柄表示装置８１による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者の停止パターンテーブル２０２ｃにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は９８，９９に設定される。

【３４３４】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３７８参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の変動種別カウンタＣＳ１の値が、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に格納される。

【３４３５】

変動種別カウンタＣＳ１は、変動パターンの決定に用いられる。即ち、ＭＰＵ２０１は、一の保留エリアに格納された各種カウンタに基づいて変動演出を行う場合に、その保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に格納された変動種別カウンタＣＳ１と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｄとによって、変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【３４３６】

ここで、図３７６（ｃ）～（ｅ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｄとして、大当たり時に用いられる大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、外れ時に用いられる外れ用変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３とが用意されている。また、外れ用変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３として、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態であるか、もしくは、時短状態を除く通常時の低確率状態かに応じて、外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３及び外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２が用意されている。

【３４３７】

更に、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３は、それぞれ、保留球数が０の場合（即ち、保留球がない場合）に参照されるテーブルと、保留球数が１の場合に参照されるテーブルと、保留球数が２の場合に参照されるテーブルと、保留球数が３の場合に参照されるテーブルと、保留球数が４の場合に参照されるテーブルとがそれぞれ別個に設けられている。

【３４３８】

なお、本実施形態のように、必ずしも保留球数毎に変動パターンテーブルを用意する必要はなく、単に保留球数を条件として参照されるテーブルが変更されるように、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３が用意されていてもよい。例えば、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３が、それぞれ、保留球数が３未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が３以上の場合に参照されるテーブルとに分けて用意されてもよい。また、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３において、参照すべきテーブルを決定するための保留球数の条件が異なっていてもよい。例えば、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、保留球数が３未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が３以上の場合に参照されるテーブルとが用意され、外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、保留球数毎に異なるテーブルが用意され、外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３は、保留球数によらず１つのテーブルが用意されてもよい。

【３４３９】

図３７６（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１のうち、保留球数が２の場合に参照される大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図である。

【３４４０】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、いずれの保留球数に対応するものであっても、大当たり種別に基づいてグループ（群）に区分けされている。具体的には、大当たり種別として１５Ｒ確変大当たり及び１５Ｒ通常大当たりが決定された場合に参照される１５Ｒ大当たり共通と、２Ｒ確変大当たりが決定された場合に参照される２Ｒ確変大当たり専用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【３４４１】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）であった場合に、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別に応じて、変動パターンを決定する大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３４４２】

１５Ｒ大当たり共通には、変動時間が３０秒の変動Ａと、変動時間が６０秒の変動Ｂと、変動時間が９０秒の変動Ｃとの３つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３４４３】

変動Ａは、変動時間の短いリーチの後に第３図柄が揃う所謂ノーマルリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される変動パターンである。変動Ｂは、ノーマルリーチより変動時間の長いリーチの後に第３図柄が揃う所謂スーパーリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される変動パターンである。スーパーリーチには、例えばノーマルリーチから発展するリーチの他、単にリーチの時間が長いロングリーチ等が含まれる。変動Ｃは、スーパーリーチよりも更に変動時間の長いリーチの後に第３図柄が揃う所謂スペシャルリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される変動パターンである。スペシャルリーチには、例えばスーパーリーチ後に更に発展するリーチの他、ノーマルリーチからの発展先がスーパーリーチとは異なる特殊なリーチ等が含まれる。

【３４４４】
図３７６（ｃ）に示す例では、保留球数が２の場合における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、１５Ｒ大当たり共通のテーブルにおいて、変動Ａに対して０～１０、変動Ｂに対して１１～９９、変動Ｃに対して１００～１９８となっている。１５Ｒ大当たり共通のテーブルは、それが選択されるのが１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりの場合であるので、遊技者に期待感を持たせるために、スペシャルリーチが実行される変動Ｃが選択され易くなっている。ただし、ノーマルリーチが実行される変動Ａやスーパーリーチが実行される変動Ｂも選択されるように構成することで、どのリーチからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【３４４５】
なお、本パチンコ機１０では、各リーチにおいて演出内容が異なるものが多数用意されており、例えば、スーパーリーチには、背面画像（第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像）を速く変化させて表示するリーチや、あるキャラクタを突然表示するリーチ等があり、そのほか変動開始前の予告演出が付加されるもの、再変動で大当たりとなる演出が付加されるものなど、演出内容が異なる複数のリーチが含まれている。主制御装置１１０では、１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりとなる場合に、変動パターンとして変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃのみを決定し、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４において、各変動Ａ～Ｃに対応する詳細な変動パターンを決定する。その詳細な変動パターンに従って、第３図柄表示装置８１にて変動演出が実行される。
【３４４６】
２Ｒ確変大当たり専用には、変動時間が５９秒の「２Ｒ変動」の変動パターンのみが選択可能に用意されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１では、いずれの保留球数に対応するものであっても、２Ｒ確変大当たり専用のグループにおいて、図３７５（ｃ）に示す通り、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値（０～１９８）に対して２Ｒ変動が対応付けられている。つまり、大当たり変動種別が２Ｒ確変大当たりとなる場合は、変動パターンとして必ず２Ｒ変動が選択される。
【３４４７】
主制御装置１１０にて２Ｒ変動が選択されると、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４にて２Ｒ変動に対応する詳細な変動パターンが決定される。よって、主制御装置１１０において、大当たり種別として２Ｒ確変大当たりが決定されると、第３図柄表示装置８１には、２Ｒ変動に対応する詳細な変動パターンによって変動演出が実行される。本パチンコ機１０では、２Ｒ変動に対応する詳細な変動パターンとして、例えば、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１，Ｄｓ３に「ニワトリ」又は「女の子」等のキャラクタを表示しつつ、最終的に第３図柄が特定の図柄で停止する変動パターンや、特定のランプの点灯や点滅等に伴って、最終的に第３図柄が特定の図柄で停止する変動パターン等が含まれる。
【３４４８】
なお、大当たり時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して決定するものとしたが、他の複数の変動種別カウンタを使用して決定するように構成しても良い。例えば、大当たりやリーチ演出の開始を予告する予告演出を変動開始前や変動演出中に付加するか否かが、他の変動種別カウンタにより決定されても良いし、リーチが成立した場合に、最後に停止する第３図柄を何図柄ずらして停止させる（例えば、１図柄ずれた前後外れ等）かを他の変動種別カウンタにより決定されてもよい。
【３４４９】
また、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１において、２Ｒ確変大当たり専用のグループを設けたが、本パチンコ機１０では、２Ｒ確変大当たりとなった場合に、「２Ｒ変動」の変動パターンのみが選択されるので、２Ｒ確変大当たり専用のグループを設けず、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１では１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりとなった場合の変動種別カウンタＣＳ１と変動パターンとの対応付けのみが規定さ

れてもよい。この場合、大当たり種別として２Ｒ確変大当たりとなった場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照せず、変動パターンとして２Ｒ変動を決定するようにしてもよい。

【３４５０】

また、本パチンコ機１０では、２Ｒ確変大当たりとなった場合に「２Ｒ変動」のみが選択されるが、２Ｒ確変大当たりとなった場合に複数の変動パターンの中から１つ変動パターンが選択されるようにしてもよい。この場合は、１５Ｒ大当たり共通のグループのように、２Ｒ確変大当たり専用のグループにおいても、２Ｒ確変大当たりとなった場合に選択される変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１を対応付け、ある保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定されてもよい。

【３４５１】

図３７６（ｄ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２のうち、保留球数が２の場合に参照される外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図である。

【３４５２】

図３７６（ｄ）に示すように、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２は、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照される完全外れ専用、及び、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照されるリーチ共通と、外れ時の停止種別に基づいてグループ（群）に区分けされており、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【３４５３】

ある保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にあるときは、その第１当たり乱数カウンタＣ１と同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応する停止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンが、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２から決定される。

【３４５４】

完全外れ専用には、変動時間が７秒の変動Ｄと、変動時間が１０秒の変動Ｅとの２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。変動パターンとして変動Ｄ又は変動Ｅが選択された場合、第３図柄表示装置８１では、第３図柄の高速変動が開始された後リーチが成立しないまま停止表示される変動演出が実行される。図３７６（ｄ）に示す通り、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２において、保留球数が２の場合における完全外れ専用の各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ｄが０～９８、変動Ｅが９９～１９８となっている。

【３４５５】

また、リーチ共通には、上述した３つの変動Ａ～Ｃ、即ち、変動時間が３０秒でノーマルリーチを第３図柄表示装置８１にて実行する変動Ａと、変動時間が６０秒でスーパーリーチを第３図柄表示装置８１にて実行する変動Ｂと、変動時間が９０秒でスペシャルリーチを第３図柄表示装置８１にて実行する変動Ｃとの３つの変動パターンが選択可能に用意されている。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２において、保留球数が２の場合におけるリーチ共通の各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ａが０～９８、変動Ｂが９９～１９０、変動Ｃが１９１～１９８となっている。

【３４５６】

図３７６（ｅ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３のうち、保留球数が２の場合に参照される外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。

【３４５７】

図３７６（ｅ）に示すように、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ３は、外れ用（通常）変動パターンテーブルと同様に、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照され、変動Ｄ及び変動Ｅが変動パターンとして選択され得る完全外れ専用と、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照され、変動Ａ～Ｃが変動パターンとして選択され得るリーチ共通とに、外れ時の停止種別に基づいてグループ（群）に区分けされており、その区分けされたグループにおいて、それぞれ選択され得る変動パターンに対し変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【３４５８】

ある保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとならない値、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応する停止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンが、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３から決定される。

【３４５９】

図３７６（ｅ）に示す通り、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３において、保留球数が２の場合の完全外れ専用における各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ｄが０～１９０、変動Ｅが１９１～１９８となっている。また、保留球数が２の場合のリーチ共通における各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ａが０～９８、変動Ｂが９９～１９０、変動Ｃが１９１～１９８となっている。つまり、リーチ共通における各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２と外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３とで同じとなっている。

【３４６０】

一方、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、第２始動口６４ｂに球が入球し易い状態となっており、変動時間の長い完全外れ（変動Ｅ）が多く実行されると、次の変動表示の開始まで時間がかかり、遊技者に待ちの状態を与え不快に感じさせる可能性がある。また、ホールとしても稼働率が低下して好ましくない。

【３４６１】

そこで、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときに完全外れとなる場合は、それ以外の遊技状態（時短状態を除く通常状態）にあるときよりも変動時間の短い完全外れ（変動Ｄ）が選択され易いように、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２と外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３とを構成している。これにより、次の変動表示の開始を早期に行うことで、遊技者に不快感を与える可能性を低下できる。また、稼働率が極端に低下することも抑制できる。

【３４６２】

なお、外れ時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。また、外れ種別の選択を、外れ用（通常）変動パターンテーブルと外れ用（確変）変動パターンテーブルとに分けるように構成したが、遊技状態が通常中であっても、保留球が複数（例えば、最大４個であれば３個以上）の場合は、早期に変動表示を終了しても良いので、外れ用（確変）変動パターンテーブルを参照して選択するものとしても良い。

【３４６３】

また、変動種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に選択される変動Ａ～Ｃと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、遊技状態にかかわらず同じであるので、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２と外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３とにはリーチ共通のグループを含めずに、これらの変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３を停止種別が完全外れの場合にのみ参照されるようにし、遊技状態がどのような状態にあっても停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に参照される変動パターンテーブルを別途用意してもよい。

【３４６４】

なお、本パチンコ機１０では、変動種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に選択される変動Ａ～Ｃと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、遊技状態にかかわらず同じであるとしたが、遊技状態に応じて異なるものとしてもよい。

【３４６５】

更に、図３７６（ｄ）及び図３７６（ｅ）に示す各外れ用の変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３で、変動Ｄ及び変動Ｅを単に「完全外れ変動」とし、その「完全外れ変動」が選択された場合に、他のテーブルを参照して、変動Ｄと変動Ｅとを所定の確率で選択するように構成しても良い。勿論、この場合も、保留球数に対応したテーブルをそれぞれ用意しても良い。

【３４６６】

図３７５に戻り、第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【３４６７】

第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３８２参照）毎に更新され、球が左右何れかのスルーゲート６７を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は１４９あり、その範囲は「５～１５３」となっている。即ち、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～１５３」の範囲にある場合に当たりと判定され、第２図柄表示装置８３に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第２始動口６４ｂの電動役物が作動し、第２始動口６４ｂが所定時間だけ開放される。

【３４６８】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２５０）、タイマ割込処理（図３７８参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３４６９】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１における変動表示（変動演出）の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【３４７０】

図３７４に戻り、説明を続ける。ＲＯＭ２０２の賞球数テーブル２０２ｅは、各入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａに対し、球が入球（入賞）した場合に払い出される賞球の数を規定したテーブルである。ここで、図３７７を参照して、賞球数テーブル２０２ｅの詳細について説明する。図３７７は、賞球数テーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。

【３４７１】

図３７７に示す通り、賞球数テーブル２０２ｅでは、「始動口種別」として、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａが規定され、各々の入賞口に対し、その入賞口に対応する「賞球数」が規定される。具体的には、賞球数テーブル２０２ｅにおいて、第１始動口６４ａに対して賞球数３が対応付けられ、第２始動口６４ｂに対して賞球数２が対応付けられ、第１普通入賞口６３ａに対して賞球数８が対応付けられ、第２普通入賞口６３ｂに対して賞球数８が対応付けられ、大入賞口６５ａに対して賞球数１２が対応付けられている。

【３４７２】

なお、賞球数テーブル２０２ｅは、パチンコ機１０に設けられた全ての入賞口に対して、各入賞口に対応する賞球数を規定するものである。よって、パチンコ機１０において、

上記各入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ以外にも入賞口を設けている場合は、その入賞口に対応する賞球数も含めて、賞球数テーブル２０２ｅが規定される。

【３４７３】

また、本パチンコ機１０では、第１普通入賞口６３ａと第２普通入賞口６３ｂとで、賞球数が同一数である。よって、賞球数テーブル２０２ｅにおいて、第１普通入賞口６３ａ及び第２普通入賞口６３ｂを合わせて「始動口種別」を「普通入賞口」と規定し、その「普通入賞口」に対応付けて賞球数８を規定してもよい。また、仮に第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂの賞球数が「３」と同一である場合は、賞球数テーブル２０２ｅにおいて、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂとを合わせて「始動口種別」を「始動口」と規定し、その「始動口」に対応付けて賞球数３を規定してもよい。

【３４７４】

賞球数テーブル２０２ｅは、主制御装置１１０へ電源が投入された場合に実行されるＭＰＵ２０１の初期化処理の中で、役物比率管理チップ２０７へ送信され、役物比率管理チップ２０７において役物比率を算出する場合に使用される。

【３４７５】

トリガ情報データ２０２ｆは、役物比率管理チップ２０７において役物比率を算出するタイミング（トリガ）を規定するデータである。詳細については後述するが、役物比率管理チップ２０７は、トリガ情報データ２０２ｆで示されるタイミング（トリガ）で、役物比率を算出する。

【３４７６】

役物比率管理チップ２０７では、役物比率を算出するタイミング（トリガ）として、３つのタイミング（トリガ）に対応している。１つ目は、球の発射数であり、役物比率管理チップ２０７は、発射された球数が所定球数となる毎に、役物比率を算出する。２つ目は、時刻であり、役物比率管理チップ２０７は、予め定められた時刻となった場合に役物比率を算出する。３つ目は、遊技時間であり、役物比率管理チップ２０７は、遊技者による遊技時間が所定時間経過した場合に役物比率を算出する。

【３４７７】

トリガ情報データ２０２ｆでは、役物比率管理チップ２０７における役物比率の算出タイミング（トリガ）として、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

【３４７８】

トリガ情報データ２０２ｆは、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「発射数」を示す情報と「所定球数」として５００球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が５００球となる毎に、役物比率管理チップ２０７において役物比率が算出される。

【３４７９】

トリガ情報データ２０２ｆは、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として１２時、１７時、１９時、２２時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が１２時、１７時、１９時、２２時となったタイミングで、役物比率管理チップ２０７において役物比率が算出される。

【３４８０】

トリガ情報データ２０２ｆは、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として２時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が２時間経過する毎に役物比率管理チップ２０７において役物比率が算出される。

【３４８１】

トリガ情報データ２０２ｆは、賞球数テーブル２０２ｅと共に、主制御装置１１０へ電源が投入された場合に実行されるＭＰＵ２０１の初期化処理の中で、役物比率管理チップ２０７へ送信され、役物比率管理チップ２０７において役物比率を算出するトリガを判断する場合に使用される。

【３４８２】

ＲＡＭ２０３は、図３７５に図示したカウンタ用バッファの他、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、全てバックアップされる。

【３４８３】

電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）には、停電監視回路２５２から出力される停電信号ＳＧ１が、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に入力される。この入力により、実行されるＮＭＩ割込処理（図３８３参照）によって、電源断の発生情報が設定される。そして、ＭＰＵ２０１のメイン処理（図３８５）において、電源断の発生情報があると判断されると、その時のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。

【３４８４】

一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３８８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３８７参照）において実行される。

【３４８５】

ＲＡＭ２０３は、更に、保留球数カウンタ２０３ａ、保留球格納エリア２０３ｂ、保留球実行エリア２０３ｃ、始１カウンタ２０３ｄ、始２カウンタ２０３ｅ、普１カウンタ２０３ｆ、普２カウンタ２０３ｇ、大入賞口カウンタ２０３ｈ、アウトカウンタ２０３ｉを少なくとも有している。

【３４８６】

保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３８２参照）の中で検出される第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３８０のＳ２０２，Ｓ２０３参照）。一方、保留球数カウンタ２０３ａは、変動演出が実行される毎に１減算される（図３８１のＳ３０５参照）。

【３４８７】

この保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３８０のＳ２０５参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【３４８８】

音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動演出の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく変動演出の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１

１３において管理される変動演出の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の変動演出の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【３４８９】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、その内部で管理する保留球数が変化する度に、表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数表示領域Ｄｂに保留球数図柄を表示する。

【３４９０】

また、本実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、１加算された保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ（図３７４参照）より取得される第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【３４９１】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファより取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【３４９２】

音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドにより伝えられた第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

【３４９３】

保留球格納エリア２０３ｂは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図３７５参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３７８参照）の中で、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、保留球格納エリア２０３ｂに格納する。保留球格納エリア２０３ｂは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）を有している（図３７５参照）。

【３４９４】

保留球実行エリア２０３ｃは、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【３４９５】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定等の処理を実行するために、上述した保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｃへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３４９６】

ここで、再び図３７５を参照して、保留球格納エリア２０３ｂ及び保留球実行エリア２

０３ｃの詳細について説明する。保留球格納エリア２０３ｂ及び保留球実行エリア２０３ｃは、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３４９７】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定には、大当たり抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する第１当たり種別図柄カウンタＣ２と、外れ時の停止種別の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。保留球格納エリア２０３ｂは、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶する。

【３４９８】

保留球格納エリア２０３ｂは、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値を格納する第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４とが設けられている。

【３４９９】

なお、本実施形態では、第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１と、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｂの中に設けているが、保留球格納エリアを複数設け、４つの各エリア２０３ｂ１，２０３ｂ２，２０３ｂ３，２０３ｂ４をいずれかの保留球格納エリアに設けるようにしてもよい。

【３５００】

上述した通り、保留球格納エリア２０３ｂには、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【３５０１】

一方、保留球実行エリア２０３ｃは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｃには、保留球格納エリア２０３ｂと同様に、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値を格納する第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４とが設けられている。

【３５０２】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに記憶されているデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この保留球実行エリア２０３ｃの各エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４にそれぞれシフトする。そして、保留球実行エリア２０３ｃにシフトされたデータを、変動開始処理（図３８５参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターン及び停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【３５０３】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３へ通知され、また、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドにより通知された変動パターン及び停止種別に基づいて、変動演出が行われる。
【３５０４】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、保留第１エリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｃの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１へシフトする。同様に、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２の乱数値を、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２へシフトし、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３へシフトし、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４へシフトする。
【３５０５】
　そして、保留球実行エリア２０３ｃへのデータのシフトが終了すると、保留第１エリアが空き状態となるため、保留球格納エリア２０３ｂの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、本実施の形態では、保留球格納エリア２０３ｂにおいて、データが記憶（保留）されている保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【３５０６】
　ここで、保留球格納エリア２０３ｂ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、保留球格納エリア２０３ｂの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｃへシフトされ、保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、保留第２エリアのデータを、保留第１エリアへシフトし、保留第３エリアのデータを、保留第２エリアへシフトし、保留第４エリアのデータを、保留第３エリアへシフトする。
【３５０７】
　また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、保留第２エリアのデータのみを、保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、データが記憶（保留）されていない保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【３５０８】
　なお、データの有無に関わらず、保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【３５０９】
　図３７４に戻り、説明を続ける。始１カウンタ２０３ｄは、第１始動口６４ａに入賞した球の数を計数するためのカウンタ、始２カウンタ２０３ｅは、第２始動口６４ｂに入賞した球の数を計数するカウンタ、普１カウンタ２０３ｆは、第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数を計数するカウンタ、普２カウンタ２０３ｇは、第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数を計数するカウンタ、大入賞口カウンタ２０３ｈは、大入賞口６５ａに入賞した球の数を計数するためのカウンタ、アウトカウンタ２０３ｉは、球排出路へ案内された

球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するためのカウンタである。これらのカウンタ２０３ｄ～２０３ｉは、いずれも電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値としてゼロが設定される。

【３５１０】

また、ＭＰＵ２０１は、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）の中で実行されるスイッチ読み込み処理（図３７９参照）において、始１ポート２０５ａ，始２ポート２０５ｂ，普１ポート２０５ｃ，普２ポート２０５ｄ，大入賞口ポート２０５ｅ及びアウトポート２０５ｆを参照し、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口スイッチ２０８ｅ及びアウトスイッチ２０８ｆのそれぞれにおいて、球が検出されたか否かを判断する。そして、いずれかの入賞口に入賞があった（対応するスイッチにおいて球が検出された）場合は、その入賞があった入賞口に対応するカウンタが１カウントアップされ、また、アウトスイッチ２０８ｆにおいて球が検出された場合は、アウトカウンタ２０３ｉが１カウントアップされる。

【３５１１】

カウンタ２０３ｄ～２０３ｉにおける球の数の計数は、０．５秒間継続して行われる。そして、０．５秒が経過すると、カウンタ２０３ｄ～２０３ｈの値が入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ２０７に設定される。役物比率管理チップ２０７への各カウンタ２０３ｄ～２０３ｉの値の設定が完了すると、これらのカウンタ２０３ｄ～２０３ｉの値はゼロに初期化され、再び、次の０．５秒間における各入賞口に入賞した球の数が入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）が計数される。

【３５１２】

このように、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１にて、０．５秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ２０７に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ２０７では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれの値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する。

【３５１３】

このように、ＭＰＵ２０１にて実際に検出された入賞口への入賞の球の数等が、ＭＰＵ２０１より役物比率管理チップ２０７へ入力されるので、役物比率管理チップ２０７では、実際の遊技において入賞と認められた球の数を正確に把握できる。

【３５１４】

また、仮に、ＭＰＵ２０１にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）の計数を行わず、役物比率管理チップ２０７のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ２０７でも短い間隔（例えば、２ミリ秒間隔）で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。

【３５１５】

これに対し、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１の計数によって、０．５秒間隔で役物比率管理チップ２０７にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ２０７では０．５秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行すればよい。よって、役

物比率管理チップ２０７における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。
【３５１６】
一方で、ＭＰＵ２０１は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、例えば２ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと２ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機１０において、球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約０．６秒であるため、０．５秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は０球か１球であり、多くても数球であるため、ＲＡＭ２０３に設けられたカウンタ２０３ｄ～２０３ｉに必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理によりＲＡＭ２０３の容量増大化を抑制できる。従って、ＭＰＵ２０１において、０．５秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。
【３５１７】
役物比率管理チップ２０７には、ＣＰＵ２６１と、バッファ２６２と、第１読書メモリ２６３と、第２読書メモリ２６４と、設定レジスタ２６５と，リアルタイムクロック（以下「ＲＴＣ」という）２６６とが設けられており、これらはバス２０６を介して互いに接続されている。また、バス２０６は、ＭＰＵ２０１及び検査端子２０７ａにも接続されている。
【３５１８】
また、役物比率管理チップ２０７には、大容量のコンデンサ２６７が接続されている。主制御装置１１０に電力が供給されている間、コンデンサ２６７が充電されるようになっており、停電などにより主制御装置１１０への電力供給が停止されると、役物比率管理チップ２０７は、コンデンサ２６７に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する。なお、コンデンサ２６７に代えて、充放電可能な二次電池が役物比率管理チップ２０７に接続されてもよい。
【３５１９】
ＣＰＵ２６１は、役物比率管理チップ２０７の動作を制御する演算装置であり、役物比率管理チップ２０７内に設けられた図示しないＲＯＭに記憶される制御プログラムを実行することにより、パチンコ機１０における役物比率の管理等を役物比率管理チップ２０７にて行う。役物比率管理チップ２０７における役物比率の管理等をＣＰＵ２６１にて行うことにより、ソフトウェアを変更することで、役物比率管理チップ２０７の機能変更や仕様変更に柔軟に対応できる。
【３５２０】
ＲＴＣ２６６は、現在の時刻を出力するものである。ＲＴＣ２６６には、充放電可能な二次電池（図示せず）が内蔵されており、その二次電池を電源として、ＲＴＣ２６６は常に現在の時刻を刻みながら、その時刻を出力する。ＲＴＣ２６６にて出力される時刻は、トリガ設定エリア２６５ｂにより設定された役物比率を算出するタイミング（トリガ）が「時刻」である場合にＣＰＵ２６１により参照され、ＲＴＣ２６６にて示される時刻がトリガ設定エリア２６５ｂに設定された「予め定められた時刻」と一致するか超えた場合に、役物比率を算出する処理が実行される。また、詳細は後述するが、第１読書メモリ２６３に大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ、時間外データ２６３ｊに対して、それぞれ大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報又は時間外情報が追加される場合に、その時の時刻がＲＴＣ２６６より読み出され、その読み出された時刻が各情報とあわせて各データに追加される。
【３５２１】
バッファ２６２は、ＭＰＵ２０１により設定された各種情報を一時的に記憶するための

メモリであり、データを読み書き可能な揮発性のメモリであるＳＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）によって構成される。バッファ２６２には、始１バッファ２６２ａ、始２バッファ２６２ｂ、普１バッファ２６２ｃ、普２バッファ２６２ｄ、大入賞口バッファ２６２ｅ、アウトバッファ２６２ｆ、大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉ等が少なくとも設けられている。

【３５２２】

始１バッファ２６２ａには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される始１カウンタ２０３ｄの値が格納される。始２バッファ２６２ｂには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される始２カウンタ２０３ｅの値が格納される。普１バッファ２６２ｃには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される普１カウンタ２０３ｆの値が格納される。普２バッファ２６２ｄには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される普２カウンタ２０３ｇの値が格納される。大入賞口バッファ２６２ｅには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される大入賞口カウンタ２０３ｈの値が格納される。アウトバッファ２６２ｆには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定されるアウトカウンタ２０３ｉの値が格納される。

【３５２３】

大当たり中バッファ２６２ｇには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される遊技状態が大当たり中であった場合に、その情報（大当たり情報）が格納される。開放中バッファ２６２ｈには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される遊技状態が内枠１２又は前面枠１４の開放中であった場合に、その情報（扉開放中情報）が格納される。エラー中バッファ２６２ｉには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される遊技状態がエラー中であった場合に、その情報（エラー中情報）が格納される。

【３５２４】

役物比率管理チップ２０７では、バッファ２６２に設けられた各種バッファに対してＭＰＵ２０１による設定（書き込み）が行われ、ＭＰＵ２０１から割込信号を受信すると、ＣＰＵ２６１は、後述する設定情報受信処理（図３８７参照）を実行する。設定情報受信処理は、バッファ２６２に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第１読書メモリ２６３に格納すると共に、パチンコ機１０の遊技状態に関する情報も第１読書メモリ２６３に格納する。

【３５２５】

設定レジスタ２６５は、役物比率管理チップ２０７の動作に必要な設定値を設定するためのレジスタである。設定レジスタ２６５には、賞球数データ設定エリア２６５ａと、トリガ設定エリア２６５ｂとが少なくとも設けられている。

【３５２６】

賞球数データ設定エリア２６５ａには、ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に格納された賞球数テーブル２０２ｅ（図３７７参照）が設定される。トリガ設定エリア２６５ｂは、ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に格納されたトリガ情報データ２０２ｆが設定される。主制御装置１１０に電源が投入されると、賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆが役物比率管理チップ２０７へ送信される。そして、ＣＰＵ２６１により、賞球数テーブル２０２ｅが賞球数データ設定エリア２６５ａに設定され、トリガ情報データ２０２ｆがトリガ設定エリア２６５ｂに設定される。

【３５２７】

賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅは、役物比率を算出する場合にＣＰＵ２６１によって参照される。ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報はＲＯＭ２０２に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２に格納された賞球数テーブル２０２ｅを役物比率管理チップ２０７へ送信し、役物比率管理チップ２０７の賞球数データ設定エリア２６５ａに設定することにより、機

種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ２０７のＲＯＭに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ２０７の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はＲＯＭ２０２を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ２０７を用いても、役物比率を正確に算出できる。

【３５２８】

トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆもＣＰＵ２６１により参照され、トリガ情報データ２０２ｆにて示された役物比率を算出するタイミング（トリガ）となったか否か判定され、該タイミングとなったと判定された場合に、役物比率を算出する処理を実行する。ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ２０７において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ２０７にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機１０のように、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ２０２ｆをＲＯＭ２０２に格納しておき、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２にトリガ情報データ２０２ｆを役物比率管理チップ２０７へ送信することで、役物比率管理チップ２０７では、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第２読書メモリ２６４へ記録させておくことができる。

【３５２９】

なお、主制御装置１１０に電源が投入されたときにＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（所謂ブート処理）の中で送信される賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆだけが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂへ設定されるように構成されている。立ち上げ処理は、所謂ブート処理であって、ユーザにてプログラムされない非ユーザプログラムである。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂに対して設定されることを抑制できる。

【３５３０】

第１読書メモリ２６３は、役物比率の算出タイミングとなるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納するためのメモリである。第１読書メモリ２６３は、データを読み書き可能で揮発性のメモリ、例えばＳＲＡＭによって構成される。なお、より大容量のデータを読み書き可能な揮発性のメモリであるＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）によって第１読書メモリ２６３を構成してもよい。

【３５３１】

第１読書メモリ２６３には、始１カウンタ２６３ａ、始２カウンタ２６３ｂ、普１カウンタ２６３ｃ、普２カウンタ２６３ｄ、大入賞口カウンタ２６３ｅ、アウトカウンタ２６３ｆ、大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ、時間外データ２６３ｊが少なくとも格納される。第１読書メモリ２６３に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、主制御装置１１０に電源がオンされた場合にＭＰＵ２０１より送信される初期化信号に基づいて、ＣＰＵ２６１により全て０に初期化される（図３８６のＳ７１０参照）。

【３５３２】

また、第１読書メモリ２６３に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、役物比率を算出するタイミングとなった場合にＣＰＵ２６１により実行される役物比率算出処理によって参照され、必要な処理が実行された後、再びＣＰＵ２６１によって全て０に初期化される（図３８９のＳ７４４）。これにより、第１読書メモリ２６３では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【３５３３】
始１カウンタ２６３ａは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第１始動口６４ａに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって始１バッファ２６２ａに、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数を示す始１カウンタ２０３ｄの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その始１バッファ２６２ａに設定された値（つまり、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数）が始１カウンタ２６３ａに加算される。
【３５３４】
始２カウンタ２６３ｂは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第２始動口６４ｂに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって始２バッファ２６２ｂに、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数を示す始２カウンタ２０３ｅの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その始２バッファ２６２ｂに設定された値（つまり、０．５秒間第２始動口６４ｂに入賞した球の数）が始２カウンタ２６３ｂに加算される。
【３５３５】
普１カウンタ２６３ｃは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって普１バッファ２６２ｃに、０．５秒間第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数を示す普１カウンタ２０３ｆの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その普１バッファ２６２ｃに設定された値（つまり、０．５秒間第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数）が普１カウンタ２６３ｃに加算される。
【３５３６】
普２カウンタ２６３ｄは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって普２バッファ２６２ｄに、０．５秒間第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数を示す普２カウンタ２０３ｇの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その普２バッファ２６２ｄに設定された値（つまり、０．５秒間第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数）が普２カウンタ２６３ｄに加算される。
【３５３７】
大入賞口カウンタ２６３ｅは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに大入賞口６５ａに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって大入賞口バッファ２６２ｅに、０．５秒間大入賞口６５ａに入賞した球の数を示す大入賞口カウンタ２０３ｈの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その大入賞口バッファ２６２ｅに設定された値（つまり、０．５秒間大入賞口６５ａに入賞した球の数）が大入賞口カウンタ２６３ｅに加算される。
【３５３８】
アウトカウンタ２６３ｆは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに球排出路へ誘導された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によってアウトバッファ２６２ｆに、０．５秒間球排出路へ誘導された球の数を示すアウトカウンタ２０３ｉの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、そのアウトバッファ２６２ｆに設定された値（つまり、０．５秒間球排出路へ誘導された球の数）がアウトカウンタ２６３ｆに加算される。トリガ設定エリア２６５ｂに設定された役物比率を算出するトリガが「発射数」である場合、このアウトカウンタ２６３ｆが参照され、アウトカウンタ２６３ｆで示される球の数（発射数）が、トリガ設定エリア２６５ｂに設定された「所定球数」以上となった場合に、ＣＰＵ２６１により役物比率を算出処理が実行される。
【３５３９】
大当たり中データ２６３ｇは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなった場合に、パチンコ機１０が大当たりとなったことを示す大当たり情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によっ

て、大当たり中バッファ２６２ｇに、パチンコ機１０の遊技状態として大当たり中であることを示す大当たり情報が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その大当たり情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、大当たり中データ２６３ｇに追加される。

【３５４０】

開放中データ２６３ｈは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機１０の遊技状態が、内枠１２又は前面枠１４（扉）の開放中となった場合に、パチンコ機１０が扉開放状態となったことを示す扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によって、開放中バッファ２６２ｈに、パチンコ機１０の遊技状態として、内枠１２又は前面枠１４が開放中であることを示す扉開放中情報が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その扉開放中情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、開放中データ２６３ｈに追加される。

【３５４１】

エラー中データ２６３ｉは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機１０の遊技状態がエラー中となった場合に、パチンコ機１０がエラー中となったことを示すエラー中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によって、エラー中バッファ２６２ｉに、パチンコ機１０の遊技状態としてエラー中であることを示すエラー中情報が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、そのエラー中情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、エラー中データ２６３ｉに追加される。

【３５４２】

時間外データ２６３ｊは、ＭＰＵ２０１によるバッファ２６２への設定（書き込み）が、通常は営業時間外である深夜時間帯（例えば、深夜０時～早朝６時の間）に行われた場合に、パチンコ機１０において深夜に何らかの動作が行われたことを示す時間外情報を、そのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によってバッファ２６２への設定（書き込み）が行われた場合に、そのときの時刻がＣＰＵ２６１によってＲＴＣ２６６から読み出され、その時刻が深夜時間帯であると判断された場合に、時間外情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、時間外データ２６３ｊに追加される。

【３５４３】

第２読書メモリ２６４は、データを読み書き可能な不揮発性のメモリ、例えば、フラッシュメモリで構成される。この第２読書メモリ２６４は、電源が断されている間も記憶されたデータが保持されていればよく、フラッシュメモリ以外でも、強誘電体メモリ（ＦｅＲＡＭ：Ｆｅｒｒｏｅｌｅｃｔｒｉｃ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）や、磁気抵抗ＲＡＭ（ＭＲＡＭ：Ｍａｇｎｅｔｏｒｅｓｉｓｔｉｖｅ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）、抵抗変化型メモリ（ＲｅＲＡＭ：Ｒｅｓｉｓｔｉｖｅ ＲａｎｄｏｍＡｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）などで構成されてもよい。また、第２読書メモリ２６４をＤＲＡＭで構成しつつ、当該ＤＲＡＭに、電源が断されている間もバックアップ電圧を電源装置１１５より供給し続けることで、電源が断されている間もデータを保持するようにしてもよい。

【３５４４】

第２読書メモリ２６４には、役物比率データ２６４ａと、連続役物比率データ２６４ｂと、発射球数データ２６４ｃと、遊技状態データ２６４ｄとが少なくとも記憶される。

【３５４５】

役物比率データ２６４ａは、役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に算出された役物比率を表すデータを、その算出した時刻と合わせて記録したデータである。連続役物比率データ２６４ｂは、同タイミング（トリガ）で算出された連続役物比率を表すデータを、その算出した時刻と合わせて記録したデータである。

【３５４６】

ここで、役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、役物が作動する第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比

率を示したものであり、７０％以下と定められている。また、連続役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、連続して役物が作動する大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率を示したものであり、６０％以下と定められている。

【３５４７】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を１０時間行った場合における上記の比率をいうが、ここでは、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、ＣＰＵ２６１により、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ２６４ｂに記録される。

【３５４８】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ２６７に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａ又は連続役物比率データ２６４ｂに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

【３５４９】

第１読書メモリ２６３に格納された始１カウンタ２６３ａにより示される第１始動口６４ａに入賞した球の数と、始２カウンタ２６３ｂにより示される第２始動口６４ｂに入賞した球の数と、普１カウンタ２６３ｃにより示される第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数と、普２カウンタ２６３ｄにより示される第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにより示される大入賞口６５ａに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅ（図３７７参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数が算出できる。そして、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数が算出できる。

【３５５０】

これにより、その遊技者に払い出された球の総数に対する、第２始動口６４ｂへの入賞に伴って払い出された球の数と大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数との合計の比率を算出することで、役物比率が算出できる。また、遊技者に払い出された球の総数に対する、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数の比率を算出することで、連続役物比率が算出できる。

【３５５１】

発射球数データ２６４ｃは、第１読書メモリ２６３のアウトカウンタ２６３ｆにて計数された遊技領域へ発射された球の総数を、役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録したデータである。電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技領域へ発射された球の総数は、アウトカウンタ２６３ｆにより示される。役物比率を算出するタイミングとなった場合に、そのときのアウトカウンタ２６３ｆの値が、ＲＴＣ２６６により示されるその時の時刻とあわせて、発射球数データ２６４ｃに記録される。

【３５５２】

遊技状態データ２６４ｄは、第１読書メモリ２６３の大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ及び時間外データ２６３ｊ記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を、各々の情報に対応付けられた時刻と合わせて記録したデータである。役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３の大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ及び時間外データ２６３ｊ記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた時刻とが、ＣＰＵ２６１によって、遊技状態データ２６４ｄに記録される。

【３５５３】

このとき、例えば、大当たり情報が１秒未満ずつの間隔で大当たり中データ２６３ｇに記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味するので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、各々の情報が１秒未満ずつの間隔で各データ２６３ｈ～ｊに記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。これにより、遊技状態データ２６４ｄに必要な記憶容量を小さく抑えることができる。

【３５５４】

遊技状態データ２６４ｄに、大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を記録する場合は、ＣＰＵ２６１は、各情報を古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ２６４ｄへ記録する。そして、検査装置３００へ遊技状態データ２６４ｄに記録された情報を出力する場合に、ＣＰＵ２６１は、記録された順に情報を出力する。これにより、各情報は、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置３００は、その出力された順に情報を解析することにより、時刻の経過に伴う遊技状態の変化を容易に解析できる。

【３５５５】

ただし、ＣＰＵ２６１は、必ずしも各情報を古い時刻の情報から並べて遊技状態データ２６４ｄに格納しなくてもよい。この場合、検査装置３００へ遊技状態データ２６４ｄに記録された情報を出力する場合に、ＣＰＵ２６１が古い時刻の情報から順に遊技状態データ２６４ｄより読み出して検査装置３００へ送信してもよいし、ＣＰＵ２６１は、記録された順に各情報を検査装置３００へ出力しておき、検査装置３００にて、受信した各情報を古い時刻の情報から並べ直すようにしてもよい。

【３５５６】

なお、第１読書メモリ２６３の大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ及び時間外データ２６３ｊ記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を、各々対応付けられた時刻と合わせて、全て遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。遊技状態データ２６４ｄに必要な記憶容量は大きくなるが、これを検査装置３００へ出力することにより、遊技状態の細かな変化を見ながら、パチンコ機１０の動作状態を解析できる。

【３５５７】

ここで、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ及び発射球数データ２６４ｃに記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、１０２４）に限定される。また、遊技状態データ２６４ｄに記録できる大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、１６３８４）に限定される。役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ又は遊技状態データ２６４ｄに、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。例えば、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ及び遊技状態データ２６４ｄをそれぞれリングバッファのように構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを第２読書メモリ２６４内又は第２読書メモリ２６４とは別に設けられた不揮発性メモリ内に別途用意して、情報の書き

込みを行う毎に書き込みを行う位置を１ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第２読書メモリ２６４の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。なお、リングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを第２読書メモリ２６４内に用意することにより、電源が途中で断された場合であっても、電源が供給された後に、これまでに格納された情報の続きから、新たな情報を追加して記録することができる。

【３５５８】

検査端子２０７ａに検査装置３００が接続されると、ＣＰＵ２６１に対して割込みが発生し、ＣＰＵ２６１によって、第２読書メモリ２６４に記録された役物比率データ２６４ａと、連続役物比率データ２６４ｂと、発射球数データ２６４ｃと、遊技状態データ２６４ｄとが、順に検査装置３００へ送信される。各データ２６４ａ～ｄを検査装置３００へ送信する場合、ＣＰＵ２６１は、各々のデータ２６４ａ～ｄにおいて記録された各情報（各情報に対応付けられた記録された時刻情報を含む）を、記録された順番に読み出して、検査装置３００へ送信する。検査端子２０７ａに検査装置３００を接続するだけで、割込みが発生し、第２読書メモリ２６４に記録された各情報を検査装置３００へ送信する処理が実行されるので、その送信を素早く実行し、完了させることができる。よって、検査装置３００によって、パチンコ機１０より受信した情報から役物比率や連続役物比率を解析して、これら役物比率や連続役物比率から不正行為を素早く容易に発見できる。

【３５５９】

具体的には、これから検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、そのデータに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に情報が出力されることになる。

【３５６０】

第２読書メモリ２６４は、不揮発性のメモリによって構成されているため、途中で電源が断された場合であっても、第２読書メモリ２６４にはパチンコ機１０における役物比率等に関する情報が記録され続ける。よって、検査装置３００は、電源が断される前の情報も含めて役物比率等に関する情報を受信でき、解析することができる。

【３５６１】

ここで、不正行為者の中には、第２始動口６４ｂの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第２始動口６４ｂへ球を誘導したりすることで、第２始動口６４ｂへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがいる。また、大入賞口６５ａの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口６５ａへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがいる。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

【３５６２】

これに対し、本パチンコ機１０では、主制御装置１１０に役物比率管理チップ２０７を設け、役物比率管理チップ２０７において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１から各入賞口への入賞情報を得ることにより、パチンコ機１０における役物比率及び連続役物比率を

所定のタイミングで算出し、記録し続ける。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率管理チップ２０７に記録された役物比率及び連続役物比率が検査装置３００に出力される。これにより、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【３５６３】

また、本パチンコ機１０では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ２０７において記録され、検査装置３００へ出力される。よって、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【３５６４】

また、役物比率管理チップ２０７は、主制御装置１１０に設けられ、ＭＰＵ２０１，ＲＯＭ２０２等と共に、１つの基板ボックス１００のなかに収納されている。これにより、不正行為者が役物比率管理チップ２０７に入力される入賞情報等を改変することが困難である。また、役物比率管理チップ２０７にて記録された役物比率及び連続役物比率を改ざんしたり、消去したりすることも困難である。よって、役物比率管理チップ２０７により算出され、出力される役物比率及び連続役物比率に対し、高い信頼性を保たせることができる。

【３５６５】

また、役物比率管理チップ２０７は、第１読書メモリ２６３と第２読書メモリ２６４とを設け、第１読書メモリ２６３にて入賞口毎に入賞した球の数をカウントし、第１読書メモリ２６３にてカウントされた入賞口毎の入賞した球の数に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第２読書メモリ２６４へ記録する。ここで、第２読書メモリ２６４は不揮発性のメモリで構成されるが、一般的に不揮発性のメモリは、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込みに時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりする。本実施形態は、揮発性のメモリで構成される第１読書メモリ２６３と不揮発性のメモリで構成される第２読書メモリ２６４とを分けることで、まずは、第１読書メモリ２６３を用いて、入賞口毎に入賞した球の数をカウントして記憶させる処理を高速に行うことで、各入賞口に入賞した球を取りこぼしなくカウントできる。そして、後に、第１読書メモリ２６３に記憶された入賞口毎に入賞した球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録する処理を所定のタイミング（トリガ）毎に実行することで、第２読書メモリ２６４への書き込み回数を少なくできるので、不揮発性メモリで構成することによる上記問題点が顕在化することを抑制できる。

【３５６６】

図３７３に戻り、説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【３５６７】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、全てバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３８３参照）が即座に実行される。

【３５６８】

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

【３５６９】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約０．６秒間隔で、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【３５７０】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【３５７１】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【３５７２】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【３５７３】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出態様を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。

【３５７４】

ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。

【３５７５】

スーパーリーチの演出態様を変更する等、ステージの変更以外の目的で枠ボタン２２が操作された場合は、表示制御装置１１４へ枠ボタン操作コマンドを送信する。表示制御装置１１４では、枠ボタン操作コマンドを受信することで、枠ボタン２２の操作に応じた画像を第３図柄表示装置８１に表示する。

【３５７６】

ＲＡＭ２２３は、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、オン状態で変動演出を開始すべきことを示す変動開始フラグ（図示せず）などを有している。

【３５７７】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３９３参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３５７８】

変動開始フラグは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３９３のＳ１００５参照）。そして、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３９４のＳ１１０２参照）。

【３５７９】

表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置（ＬＣＤ）８１の画面表示を制御する装置であり、第３図柄の変動表示（変動演出）や大当たり時の大当たり演出といった種々の画面表示を、音声ランプ制御装置１１３（主制御装置１１０）から送信されるコマンドに従って制御するものである。

【３５８０】

表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ＲＯＭ（プログラムＲＯＭ）２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、ビデオＲＡＭ２３４と、キャラクタＲＯＭ２３５と、画像コントローラ２３６と、入力ポート２３７と、出力ポート２３８と、バスライン２３９，２４０とを有している。入力ポート２３７の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３７の出力側には、ＭＰＵ２３１、ＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、画像コントローラ２３６が接続されている。画像コントローラ２３６には、ビデオＲＡＭ２３４、キャラクタＲＯＭ２３５が接続されると共に、バスライン２４０を介して出力ポート２３８が接続されている。出力ポート２３８の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【３５８１】

表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドやその他の各種コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御する。ＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリである。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【３５８２】

キャラクタＲＯＭ２３５は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や第３図柄）などの演出用のデータ（キャラクタ情報）を圧縮された形式で記憶したメモリである。ビデオＲＡＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を生成するためにキャラクタＲＯＭ２３５から読み出された複数のキャラクタ情報を解凍した形式で記憶する領域（図示せず）と、その解凍した複数のキャラクタ情報の少なくとも一部を用いて生成した１フレーム分の表示データを、その表示がなされるまで一時的に記憶するフレームバッファ領域（図示せず）とを有するメモリである。

【３５８３】

画像コントローラ２３６は、ＭＰＵ２３１、ビデオＲＡＭ２３４、出力ポート２３８のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きを介在すると共に、ビデオＲＡＭ２３４のフレームバッファ領域に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して第３図柄表示装置８１に表示させるものである。

【３５８４】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停

電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【３５８５】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図３８６参照）を正常に実行し完了することができる。

【３５８６】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【３５８７】

次に、図３７８から図３８５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【３５８８】

図３７８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【３５８９】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０１）。タイマ割込処理やメイン処理では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等へ送信すべきコマンド等を生成し、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶する。Ｓ１０１の外部出力処理では、このコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。

【３５９０】

例えば、始動入賞処理（図３８０参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制

御装置１１３に送信する。また、変動処理（図３８１参照）や変動処理の一処理である変動開始処理（図３８２）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。その他、後述のＳ１１１の処理において球の発射を行う場合に設定された球発射信号を、発射制御装置１１２に送信する。

【３５９１】

次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置６５の大入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する（Ｓ１０３）。即ち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口６５ａを開放し、大入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これらいずれかの条件が成立すると大入賞口６５ａを閉鎖する。この大入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【３５９２】

次に、第２図柄表示装置８３による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ１０５）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３にて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第２当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、第２始動口６４ｂに付随する電動役物を所定時間開放する。

【３５９３】

次いで、スイッチ読み込み処理を実行する（Ｓ１０６）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。スイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）の詳細については、図３７９を参照して後述する。

【３５９４】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０７）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では８９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２５０）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【３５９５】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０８）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、８９９，９９，９９，１９８，２５０）に達した際、それぞれ０にクリアする。また、第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【３５９６】

次に、第１図柄表示装置３７による表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する変動処理を実行し（Ｓ１０９）、次いで、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１１０）。なお、変動処理の詳細は図３８１を参照して後述し、始動入賞処理の詳細は図３８０を参照して後述する。

【３５９７】

始動入賞処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【３５９８】

また、その他の処理（Ｓ１１２）においては、パチンコ機１０がエラー状態にあるか否かを判断する処理が含まれる。例えば、Ｓ１１１の処理において球発射信号の情報を設定しているにもかかわらず、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）がアウトスイッチ２０８ｆにより所定時間以上検出されなかった場合は、球詰まりの可能性があるとしてエラー状態にあると判断する。また、Ｓ１０２の処理において払出異常信号が読み込まれた場合は、球の払い出しがエラー状態にあると判断する。更に、パチンコ機１０に大きな振動が与えられた場合や、パチンコ機１０に磁石が近づけられたと判断された場合も、遊技に不正行為が行われた可能性があるとしてエラー状態にあると判断する。

【３５９９】

なお、パチンコ機１０に大きな振動が与えられたか否かの判断は、パチンコ機１０に振動を感知する振動感知センサを設け、振動感知センサの出力が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へ入力されるように構成しておき、Ｓ１１２の処理の中で、振動感知センサの出力を読み込むことにより行われる。また、パチンコ機１０に磁石が近づけられたか否かの判断は、パチンコ機１０に磁気の変化を感知する磁気感知センサを設け、磁気感知センサの出力が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へ入力されるように構成しておき、Ｓ１１２の処理の中で、磁気感知センサの出力を読み込むことにより行われる。

【３６００】

Ｓ１１２の処理において、エラー状態にあると判断された場合は、そのエラー種別に関する情報を含むエラーコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、エラーコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。そして、エラー種別に応じた警告音を音声出力装置２２６より出力させ、また、表示ランプ３４を点灯・点滅させ、また、第３図柄表示装置８１にエラー種別に応じた画像を表示させることができる。

【３６０１】

次に、図３７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）を説明する。図３７９は、このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。

【３６０２】

スイッチ読み込み処理では、まず、第１始動口スイッチ２０８ａ，第２始動口スイッチ２０８ｂ，第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ，第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ，大入賞口スイッチ２０８ｅ及びアウトスイッチ２０８ｆの各スイッチの出力を、入出力ポート２０５の始１ポート２０５ａ，始２ポート２０５ｂ，普１ポート２０５ｃ，普２ポート２０５ｄ，大入賞口ポート２０５ｅ及びアウトポート２０５ｆを参照することで読み込み、第

１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報（入賞検知情報）を保存する（Ｓ１５１）。１球の入賞及び球排出路へ案内された１球の判定は、各スイッチ２０８ａ～２０８ｆの出力に基づいて、３回のタイマ割込処理に亘って行われる。

【３６０３】

次いで、入賞検知情報に基づいて、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａのうち、Ｓ１５１の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数（即ち、賞球数テーブル２０２ｅにより規定された数）の賞球が払い出されるように、獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ１５２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【３６０４】

そして、入賞検知情報に基づいて、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａのうち、Ｓ１５１の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈのうち、入賞のあった入賞口に対応するカウンタを１カウントアップすると共に、球排出路へ案内された球があったと判定された場合は、アウトカウンタ２０３ｉを１カウントアップする（Ｓ１５３）。

【３６０５】

次に、前回役物比率管理チップ２０７へ入賞情報（各カウンタ２０３ｄ～ｉの値及びパチンコ機１０の遊技状態に関する情報）を設定してから、０．５秒経過したか否かを判断する（Ｓ１５４）。その結果、０．５秒経過していなければ（Ｓ１５４：Ｎｏ）、そのままスイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理に戻る。

【３６０６】

一方、０．５秒経過していると判断される場合は（Ｓ１５４：Ｙｅｓ）、Ｓ１５５～Ｓ１５７の処理が実行される。まず、Ｓ１５５の処理では、始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈの値を入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値をアウト情報として、その時のパチンコ機１０の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ２０７に設定する（Ｓ１５５）。

【３６０７】

これにより、始１カウンタ２０３ｄの値が役物比率管理チップ２０７の始１バッファ２６２ａに設定され、始２カウンタ２０３ｅの値が役物比率管理チップ２０７の始２バッファ２６２ｂに設定され、普１カウンタ２０３ｆの値が役物比率管理チップ２０７の普１バッファ２６２ｃに設定され、普２カウンタ２０３ｇの値が役物比率管理チップ２０７の普２バッファ２６２ｄに設定され、大入賞口カウンタ２０３ｈの値が役物比率管理チップ２０７の大入賞口バッファ２６２ｅに設定され、アウトカウンタ２０３ｉの値が役物比率管理チップ２０７のアウトバッファ２６２ｆに設定される。

【３６０８】

このように、カウンタ２０３ｄ～２０３ｉにおける球の数の計数は、０．５秒間継続して行われ、０．５秒が経過すると、カウンタ２０３ｄ～２０３ｈの値が入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ２０７に設定される。即ち、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１にて、０．５秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ２０７に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ２０７では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれ

の値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する。

【３６０９】

仮に、ＭＰＵ２０１にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）の計数を行わず、役物比率管理チップ２０７のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ２０７でも短い間隔（例えば、２ミリ秒間隔）で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。

【３６１０】

これに対し、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１の計数によって、０．５秒間隔で役物比率管理チップ２０７にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ２０７では０．５秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行すればよい。よって、役物比率管理チップ２０７における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。

【３６１１】

一方で、ＭＰＵ２０１は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、タイマ割込処理が実行される２ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと２ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機１０において、球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約０．６秒であるため、０．５秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は０球か１球であり、多くても数球であるため、ＲＡＭ２０３に設けられたカウンタ２０３ｄ～２０３ｉに必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理によりＲＡＭ２０３の容量増大化を抑制できる。従って、ＭＰＵ２０１において、０．５秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

【３６１２】

Ｓ１５５の処理により設定される遊技状態としては、例えば、大当たり中と、内枠１２又は前面枠１４の開放中と、エラー中とが含まれる。内枠１２又は前面枠１４が開放中であるか否かは、ＭＰＵ２０１が扉開放ポート２０５ｇを参照し、扉開放スイッチ２０８ｇの出力を確認することにより判断される。

【３６１３】

また、遊技状態がエラー中であるか否かは、タイマ割込処理のＳ１１２の処理により判断された結果に基づく。Ｓ１５５の処理では、Ｓ１１２の処理においてエラー状態にあると判断された場合に、遊技状態としてエラー中であることを示す情報を役物比率管理チップ２０７に設定する。

【３６１４】

Ｓ１５５の処理により設定された遊技状態に大当たり中が含まれる場合は、大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報が格納され、その遊技状態に内枠１２又は前面枠１４の開放中が含まれる場合は、開放中バッファ２６２ｈに扉開放中情報が格納され、その遊技状態にエラー中が含まれる場合は、エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報が格納される。そして、役物比率管理チップ２０７において、これらの情報が最終的に第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録されることになる。検査装置３００が検査端子

２０７ａに接続された場合には、その遊技状態に関する情報が役物比率に関する情報とあわせて検査装置３００へ送信される。よって、検査装置３００は、パチンコ機１０の役物比率の解析を行うなかで、役物比率に不可解な傾向が認められる場合は、遊技状態を示す情報を参照することで、その原因を探ることができる。

【３６１５】

Ｓ１５５の処理の後、役物比率管理チップ２０７に割込信号を送信する（Ｓ１５６）。役物比率管理チップ２０７は、この割込信号に基づいて、後述する設定情報受信処理（図３８７参照）を実行し、バッファ２６２に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第１読書メモリ２６３に格納すると共に、パチンコ機１０の遊技状態に関する情報も第１読書メモリ２６３に格納する。

【３６１６】

Ｓ１５６の処理の後、各入賞口に対応する始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈと、アウトスイッチ２０８ｆに対応するアウトカウンタ２０３ｉを０の初期化して（Ｓ１５７）、スイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理へ戻る。Ｓ１５７の処理により、これらのカウンタ２０３ｄ～２０３ｉが０に初期化されると、再び、次の０．５秒間における各入賞口に入賞した球の数がカウンタ２０３ｄ～２０３ｈによって入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）がアウトカウンタ２０３ｉによって計数される。

【３６１７】

なお、Ｓ１５４の処理では、主制御装置１１０に電源が供給されてから初めて本処理が実行される場合には、前回役物比率管理チップ２０７へ入賞情報（各カウンタ２０３ｄ～ｉの値及びパチンコ機１０の遊技状態に関する情報）を設定してから、０．５秒経過したもの（Ｓ１５４：Ｙｅｓ）と見なして、Ｓ１５５の処理へ移行する。これにより、電源が断される前に検出された各入賞口へ入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数であって、電源断時点で役物比率管理チップ２０７に設定されなかった、ＲＡＭ２０３の各カウンタ２０３ｄ～２０３ｉの値が、電源断中も保持されていることを条件に、電源が供給された直後に、役物比率管理チップ２０７へ設定できる。よって、役物比率管理チップ２０７において、電源断に伴う入賞情報やアウト情報の記録漏れを抑制することができる。

【３６１８】

次に、図３８０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である始動入賞処理（Ｓ１１０）を説明する。図３８０は、この始動入賞処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。始動入賞処理は、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球格納エリア２０３ｂに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【３６１９】

ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理を実行すると、まず、球が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３７９参照）のＳ１５１の処理により、第１始動口６４ａへの入賞を検出する第１始動口スイッチ２０８ａと、第２始動口６４ｂへの入賞を検出する第２始動口スイッチ２０８ｂとの出力信号とに基づいて判断された、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞の有無の結果を利用する。

【３６２０】

球が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数Ｎ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否

かを判別する（Ｓ２０２）。そして、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれの始動口へも入賞がないか（Ｓ２０１：Ｎｏ）、或いは、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞があっても保留球数Ｎ＜４でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、タイマ割込処理へ戻る。

【３６２１】

一方、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞があり（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、且つ、保留球数Ｎ＜４であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）を１加算する（Ｓ２０３）。そして、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ（図３７５参照）から読み出し、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち、保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に各々保留（格納）する（Ｓ２０４）。

【３６２２】

具体的には、Ｓ２０３の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【３６２３】

次に、Ｓ２０３の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）と、Ｓ２０４の処理により保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留）した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ２０５）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。

【３６２４】

音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドを受信することにより、保留球数Ｎに対応した保留球数図柄を保留球数表示領域Ｄｂ（図３７２参照）に表示させるべく表示制御装置１１４に指示する。また、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を用いて、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

【３６２５】

なお、Ｓ２０５の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ２０４の処理によりカウンタ用バッファから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ２０４の処理において保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【３６２６】

Ｓ２０５の処理を終えると、タイマ割込処理に戻る。

【３６２７】

次に、図３８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である変動処理（Ｓ１０９）について説明する。図３８１は、この変動処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。変動処理（Ｓ１０９）は、第１図柄表示装置３７における変動表示や第３図柄表示装置８１にて行う変動演出を制御するものである。

【３６２８】
この変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ３０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び第１図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【３６２９】
大当たり中でなければ（Ｓ３０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ３０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、次いで、第１図柄表示装置３７における変動表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ３０３）。その結果、変動停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これにより、変動演出における停止図柄が所定時間だけ第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【３６３０】
一方、Ｓ３０３の処理の結果、変動停止後、所定時間経過していれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている変動表示の保留球数Ｎ）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ３０４）。その結果、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）が０でなければ（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、変動演出の実行開始タイミングであると判断し、まず、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）を１減算する（Ｓ３０５）。これは、変動開始処理（Ｓ３０７）によって、保留されていた変動演出のうち１の変動演出の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。
【３６３１】
次いで、保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ３０６）。このデータシフト処理は、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｃへ向けて順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｃ、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【３６３２】
Ｓ３０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｃに格納された各種カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ３０７）、タイマ割込処理に戻る。なお、変動開始処理については、図３８２を参照して後述する。
【３６３３】
Ｓ３０４の処理において、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）が０であると判別されると（Ｓ３０４：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）の値が０より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。
【３６３４】
そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ３０８：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ３０９）、タイマ割込処理に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理に戻る。Ｓ３０９の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８２のＳ１０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように表示制御装置１１４に指示する。

【３６３５】
ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動表示が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。
【３６３６】
なお、Ｓ３０８の処理においてデモ中ではない（Ｓ３０８：Ｎｏ）と判断された場合に、更に、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ３０９の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。
【３６３７】
Ｓ３０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であると判別されると（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ３１０）。第１図柄表示装置３７の変動中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ３１０：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新して（Ｓ３１１）、タイマ割込処理に戻る。
【３６３８】
本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる表示態様が設定される。
【３６３９】
なお、変動処理は２ミリ秒毎に実行されるが、その変動処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、変動処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが２００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４秒毎にＬＥＤの点灯色の変更を行っている。なお、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。
【３６４０】
一方、第１図柄表示装置３７の変動時間が経過していれば（Ｓ３１０：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ３１２）。停止図柄は、図３８２を参照して後述する変動開始処理（Ｓ３０７）によって予め設定される。変動開始処理では、Ｓ３０６の処理によって保留球実行エリア２０３ｃに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に１５Ｒ確変大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する確変大当たり）となる図柄か、２Ｒ確変大当たり（最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する確変大当たり）となる図柄か、１５Ｒ通常大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行する大当たり）となる図柄かが決定される。
【３６４１】
本実施形態では、大当たり後に１５Ｒ確変大当たりになる場合には青色のＬＥＤを点灯させ、２Ｒ確変大当たりになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、１５Ｒ通常大当たりになる場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯さる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤは、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。
【３６４２】
Ｓ３１２の処理で停止図柄に対応した第１図柄表示装置３７の表示態様が設定されると

、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、第１図柄表示装置３７におけるＬＥＤの点灯と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ３１３）、タイマ割込処理に戻る。音声ランプ制御装置１１３は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示を停止して、停止図柄を確定表示するように指示を行う。

【３６４３】

次に、図３８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動処理の一処理である変動開始処理（Ｓ３０７）について説明する。図３８２は、変動開始処理（Ｓ３０７）を示したフローチャートである。この変動開始処理（Ｓ３０７）は、保留球格納エリアの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づき、「大当たり」又は「外れ」の抽選（大当たり抽選）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）等を決定する。

【３６４４】

変動開始処理では、まず、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と大当たり乱数テーブル２０２ａ（図３７６（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ４０１）。

【３６４５】

大当たりか否かは第１当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態にある場合には、「７，３０７，５８２」が大当たり乱数値として規定される。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態にある場合には「２８，５８，８５，１２２，１４４，１７８，２１３，２３８，２７６，２９８，３２２，３５４，３９０，４２０，４４８，４８６，５０６，５３４，５６７，５９６，６１８，６５６，６８１，７１６，７５０，７７２，８０９，８３６，８６６，８９２」が大当たり乱数値として規定される。

【３６４６】

Ｓ４０１の処理では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ４０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図３７６（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ４０２）。

【３６４７】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する１５Ｒ確変大当たりか、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行する１５Ｒ通常大当たりか、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する２Ｒ確変大当たりか、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、第１図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。

【３６４８】

また、第３図柄表示装置８１において、大当たり種別に対応した各種大当たり図柄を停止表示させるべく、大当たり種別（１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり）をそのまま停止種別として設定することにより、第３図柄表示装置８１における大当たり時の表示態様を設定する。

【３６４９】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ４０３）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様で停止表示されるまでの変動時間が決定される。大当たり時の変動パターンの決

定では、まず、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に応じて、使用する大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図３７６（ｃ）参照）を選択する。そして、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の「１５Ｒ大当たり共通」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃのうちいずれかが選択される。

【３６５０】

また、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として２Ｒ確変大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の「２Ｒ確変大当たり専用」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。本実施形態では、この場合、２Ｒ変動のみが選択される。なお、変動パターン（変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃ，２Ｒ変動）と変動時間との関係は、テーブル等により予め規定されている。

【３６５１】

一方、Ｓ４０１の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ４０４）。Ｓ４０４の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれかを設定する。本実施形態では、上述したように、パチンコ機１０の遊技状態が高確率状態であるか、低確率状態であるかに応じて、各停止種別に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるようにテーブルが設定されている。

【３６５２】

次に、外れ時の変動パターンを決定し（Ｓ４０５）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、外れ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。このとき、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図３７６（ｄ）参照）が選択される。また、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図３７６（ｅ）参照）が選択される。

【３６５３】

そして、Ｓ４０４の処理において停止種別として完全外れが設定された場合は、選択した外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２又は外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３の「完全外れ専用」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動Ｄ又は変動Ｅが選択される。

【３６５４】

また、Ｓ４０２の処理において停止種別として前後外れリーチ，前後外れ以外リーチが設定された場合は、選択した外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２又は外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３の「リーチ共通」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃが選択される。そして、予めテーブル等により規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【３６５５】

Ｓ４０６の処理では、Ｓ４０３及びＳ４０５の処理によって決定された変動パターンに基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。また、Ｓ４０２又はＳ４０４の

処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ４１５）、変動処理へ戻る。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図３８２）のＳ１０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【３６５６】

図３８３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ５０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【３６５７】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【３６５８】

次に、図３８４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３８４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ６０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ６０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ６０３）。

【３６５９】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ６０４）、オンされていれば（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ６１４へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ６０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ６０５）、記憶されていなければ（Ｓ６０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ６１４へ移行する。

【３６６０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ６０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ６０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ６１４へ移行する。

【３６６１】

なお、図３８５のＳ７０６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【３６６２】
　Ｓ６１４の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ６１４）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２０３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）を実行する。
【３６６３】
　上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ６１５）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値を設定する（Ｓ６１６）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ６１０の処理へ移行する。
【３６６４】
　一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ６０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ６０８）。そして、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ６０９）、Ｓ６１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。
【３６６５】
　Ｓ６１０の処理では、初期化信号を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ６１０）。これにより、役物比率管理チップ２０７では、初期化信号を受信することにより、バッファ２６２及び第１読書メモリ２６３を全て０に初期化する等の初期設定処理を実行し（図３８６のＳ７１１）、役物比率管理チップ２０７が役物比率の管理が行えるように初期化する。
【３６６６】
　次いで、賞球数テーブル２０２ｅの情報を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ６１１）。これにより、役物比率管理チップ２０７において、賞球数テーブル２０２ｅが賞球数データ設定エリア２６５ａに設定され、賞球数テーブル２０２ｅにより示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。
【３６６７】
　ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報はＲＯＭ２０２に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２に格納された賞球数テーブル２０２ｅを役物比率管理チップ２０７へ送信し、役物比率管理チップ２０７の賞球数データ設定エリア２６５ａに設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ２０７のＲＯＭに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ２０７の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はＲＯＭ２０２を変更するだけでよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ２０７を用いても、役物比率を正確に算出できる。
【３６６８】
　次いで、トリガ情報データ２０２ｆの情報を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ

６１２）。これにより、役物比率管理チップ２０７において、トリガ情報データ２０２ｆがトリガ設定エリア２６５ｂに設定され、トリガ情報データ２０２ｆにより示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６６９】

ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ２０７において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ２０７にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機１０のように、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ２０２ｆをＲＯＭ２０２に格納しておき、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２にトリガ情報データ２０２ｆを役物比率管理チップ２０７へ送信することで、役物比率管理チップ２０７では、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第２読書メモリ２６４へ記録させておくことができる。

【３６７０】

Ｓ６１２の処理の後、割込みを許可する（Ｓ６１３）。そして、後述するメイン処理に移行する。

【３６７１】

次に、図３８４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３８４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【３６７２】

メイン処理では、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ７０１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ７０２，Ｓ７０３）。

【３６７３】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ７０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では８９９、２５０）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１０８（図３７８参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ７０３）、Ｓ７０１の処理へ移行する。

【３６７４】

ここで、このメイン処理が実行されている間、図３７８を参照して説明したタイマ割込処理が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口６５ａの開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、第２図柄表示装置８３による第２図柄の表示制御が行われる。また、第１図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。

【３６７５】
メイン処理の一処理である上記のＳ７０２，Ｓ７０３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する第１当たり乱数カウンタＣ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【３６７６】
Ｓ７０１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３８３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ７０４以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ７０４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信すると共に、電源断情報を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ７０５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ７０６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ７０７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【３６７７】
なお、Ｓ７０１の処理は、タイマ割込処理の残余時間内に行われるＳ７０２とＳ７０３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ７０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ７０１の処理から開始することができる。
【３６７８】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ６０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ７０１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【３６７９】
本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ１０２）、大開放口開閉処理（Ｓ１０３）、第２図柄制御処理（Ｓ１０５）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【３６８０】
この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、

各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。

【３６８１】

次に、図３８６～図３９０を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される各制御処理を説明する。かかるＣＰＵ２６１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される役物比率管理メイン処理と、ＭＰＵ２０１より入賞情報等が設定され、その後ＭＰＵ２０１より受信した割込信号に基づいて実行される設定情報受信処理と、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されたことに基づいて実行される検査結果出力処理とがある。

【３６８２】

まず、図３８６を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される役物比率管理メイン処理を説明する。図３８６は、この役物比率管理メイン処理を示したフローチャートである。この役物比率管理メイン処理は、役物比率管理チップ２０７に電源が供給された場合に起動される。

【３６８３】

役物比率管理メイン処理が実行されると、まず、ＭＰＵ２０１より初期化信号を受信したか否かを判断する（Ｓ７１０）。初期化信号を受信していないと判断される間は（Ｓ７１０：Ｎｏ）、Ｓ７１０の判断を継続して行う。そして、初期化信号を受信したと判断される場合は（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、Ｓ７１１の処理へ進み、初期設定を行う（Ｓ７１１）。これにより、役物比率管理チップ２０７では、少なくともＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の初期化が完了し、ＭＰＵ２０１による遊技の制御が開始可能な段階となるのを待って、役物比率管理チップ２０７の初期設定を実行することになる。

【３６８４】

Ｓ７１１の初期設定では、役物比率管理チップ２０７の動作を開始するにあたって、役物比率管理チップ２０７内にある各々のデバイスに必要な初期化を実行する。例えば、バッファ２６２と第１読書メモリ２６３とを全て０に初期化する。これにより、バッファ２６２においては、各バッファ２６２ａ～２６２ｉに対してＭＰＵ２０１により設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第１読書メモリ２６３へ記憶されることを防止できる。また、第１読書メモリ２６３では、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されてから役物比率を算出するタイミングとなるまでに、各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技領域へ発射された球の数）を累積してカウントし、また、その間の遊技状態に関する情報を記憶しておくことができる。

【３６８５】

次いで、ＭＰＵ２０１より賞球数テーブル２０２ｅの情報を受信したか否かを判断する（Ｓ７１２）。そして、受信していない間は（Ｓ７１２：Ｎｏ）、Ｓ７１２の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、受信した賞球数テーブル２０２ｅを賞球数データ設定エリア２６５ａに設定する（Ｓ７１３）。これにより、役物比率管理チップ２０７において、賞球数テーブル２０２ｅが賞球数データ設定エリア２６５ａに設定され、賞球数テーブル２０２ｅにより示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６８６】

次に、ＭＰＵ２０１よりトリガ情報データ２０２ｆの情報を受信したか否かを判断する（Ｓ７１４）。そして、受信していない間は（Ｓ７１４：Ｎｏ）、Ｓ７１４の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は（Ｓ７１４：Ｙｅｓ）、受信したトリ

ガ情報データ２０２ｆをトリガ設定エリア２６５ｂに設定する。これにより、役物比率管理チップ２０７において、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６８７】

このように、主制御装置１１０に電源が投入されたときにＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（所謂ブート処理）の中で送信される賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆだけが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂへ設定されるように構成されている。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂに対して設定されることを抑制できる。

【３６８８】

次に、Ｓ７１０～Ｓ７１５の処理が終了すると、割り込み許可を設定する（Ｓ７１６）。これにより、以後、ＭＰＵ２０１より入賞情報等が設定された後に送信された割込信号を受信すると、設定情報受信処理が実行され、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されたことに基づいて発生した割込信号によって、検査結果出力処理が実行される。

【３６８９】

なお、割込信号が同時に入力された場合は、設定情報受信処理が検査結果出力処理よりも優先して実行される。これにより、ＭＰＵ２０１から入力される最新の入賞情報、アウト情報及び遊技状態に関する情報を役物比率管理チップ２０７にて累積して記憶させた上で、検査装置３００に役物比率等の情報を送信できるので、検査装置３００での解析を最新の情報を含めて行わせることができる。一方で、割込信号が同時に入力された場合は、検査結果出力処理が検査装置出力処理よりも優先して実行されてもよい。この場合、検査装置３００を検査端子２０７ａに接続した場合に、役物比率等に関する情報を検査装置３００へ送信できる。

【３６９０】

次に、ＭＰＵ２０１より電源断情報を受信したか否かを判断し（Ｓ７１７）、電源断情報を受信しない限り（Ｓ７１７：Ｎｏ）、Ｓ７１７を継続して実行する。また、その間、ＭＰＵ２０１より割込信号をＣＰＵ２６１が受信した場合は、Ｓ７１７の処理に優先して設定情報受信処理を実行し、検査端子２０７ａに検査装置３００が接続されたことに基づいて発生する割込信号を受信した場合は、検査結果出力処理を実行する。

【３６９１】

Ｓ７１７の処理の結果、電源断情報を受信した場合は（Ｓ７１７：Ｙｅｓ）、停電等によって主制御装置１１０（役物比率管理チップ２０７）への電源が断される状態である。そこで、役物比率算出処理を実行し（Ｓ７１８）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。役物比率算出処理の詳細については、図３８９を参照して後述する。

【３６９２】

次いで、図３８７及び図３８８を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される設定情報受信処理を説明する。図３８７は、この設定情報受信処理を示したフローチャートである。この設定情報受信処理は、ＭＰＵ２０１より入賞情報等が設定された後、ＭＰＵ２０１より受信した割込信号に基づいて実行される。

【３６９３】

設定情報受信処理は、ＭＰＵ２０１により各バッファ２６２ａ～２６２ｅに設定された入賞情報（始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈの各値）及びアウトバッファ２６２ｆに設定されたアウト情報（アウトカウンタ２０３ｉの値）と、各バッファ２６２ｇ～２６２ｉに設定された遊技状態とを、第１読書メモリ２６３に記憶させる処理である。また、役物比率の算出タイミングである場合は、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅに基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、発射球数や遊技状態に関

するデータと合わせて、第２読書メモリ２６４に記録する処理も行う。
【３６９４】
まず、図３８７を参照する。設定情報受信処理では、まず、開放中バッファ２６２ｈに扉解放中情報があるか否かを判断する（Ｓ７２０）。開放中バッファ２６２ｈに扉解放中情報がある場合は（Ｓ７２０：Ｙｅｓ）、開放中データ２６３ｈに、扉解放中情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２１）。
【３６９５】
Ｓ７２０の処理により、開放中バッファ２６２ｈに扉解放中情報がないと判断される場合（Ｓ７２０：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２１の処理の後、次いで、エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報があるか否かを判断する（Ｓ７２２）。エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報がある場合は（Ｓ７２２：Ｙｅｓ）、エラー中データ２６３ｉに、エラー中情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２３）。
【３６９６】
Ｓ７２２の処理により、エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報がないと判断される場合（Ｓ７２２：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２３の処理の後、次いで、ＲＴＣ２６６により示される現在の時刻が深夜時間帯（深夜０時～早朝６時の間）にあるか否かを判断する（Ｓ７２４）。通常、深夜時間帯は営業時間外であるため、この深夜時間帯にＭＰＵ２０１から割込信号が送信されて、本設定情報受信処理が実行されたということは、何らかの不正行為が深夜時間帯に行われたとも考えられる。そこで、Ｓ７２４の処理により、深夜時間帯であると判断される場合は（Ｓ７２４：Ｙｅｓ）、その旨の記録を残しておくため、時間外データ２６３ｊに、時間外情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２５）。
【３６９７】
Ｓ７２４の処理により、深夜時間帯でないと判断される場合（Ｓ７２４：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２５の処理の後、次いで、大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報があるか否かを判断する（Ｓ７２６）。大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報がある場合は（Ｓ７２６：Ｙｅｓ）、大当たり中データ２６３ｇに、大当たり情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２７）。
【３６９８】
Ｓ７２６の処理により、大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報がないと判断される場合（Ｓ７２６：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２７の処理の後、各入賞口及びアウトスイッチ２０８ｆに対応するバッファ２６２ａ～２６２ｆに設定された値を、それぞれ第１読書メモリ２６３の対応するカウンタ２６３ａ～２６３ｆに加算する（Ｓ７２８）。
【３６９９】
具体的には、第１始動口６４ａに対応する始１バッファ２６２ａに設定された値（つまり、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数）を始１カウンタ２６３ａに加算する。これにより、第１始動口６４ａへ入賞した球の数が始１カウンタ２６３ａに累積される。第２始動口６４ｂに対応する始２バッファ２６２ｂに設定された値（つまり、０．５秒間第２始動口６４ｂに入賞した球の数）を始２カウンタ２６３ｂに加算する。これにより、第２始動口６４ｂへ入賞した球の数が始２カウンタ２６３ｂに累積される。
【３７００】
第１普通入賞口６３ａに対応する普１バッファ２６２ｃに設定された値（つまり、０．５秒間第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数）を普１カウンタ２６３ｃに加算する。これにより、第１普通入賞口６３ａへ入賞した球の数が普１カウンタ２６３ｃに累積される。第２普通入賞口６３ｂに対応する普２バッファ２６２ｄに設定された値（つまり、０．５秒間第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数）を普２カウンタ２６３ｄに加算する。これにより、第２普通入賞口６３ｂへ入賞した球の数が普２カウンタ２６３ｄに累積される。大入賞口６５ａに対応する大入賞口バッファ２６２ｅに設定された値（つまり、０．５

秒間大入賞口６５ａに入賞した球の数）を大入賞口カウンタ２６３ｅに加算する。これにより、大入賞口６５ａへ入賞した球の数が大入賞口カウンタ２６３ｅに累積される。

【３７０１】

第１読書メモリ２６３の各カウンタ２６３ａ～２６４ｆ及び各データ２６３ｇ～２６４ｊは、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されたときに実行される初期設定処理（図３８６参照）と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述のＳ７４４（図３８９参照）とにおいて０に初期化される。これにより、第１読書メモリ２６３では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【３７０２】

続いて、図３８８を参照して、設定情報入賞処理の説明を続ける。Ｓ７２８の処理の後、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆを参照する（Ｓ７２９）。そして、そのトリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「発射数」であった場合（Ｓ７２９：「発射数」）、アウトカウンタ２６３ｆの値（即ち、遊技領域へ発射された球の数）が、トリガ情報データ２０２ｆに含まれる「所定球数」（設定値）以上となっているか否かを判断する（Ｓ７３０）。アウトカウンタ２６３ｆの値が「所定球数」以上となっている場合は（Ｓ７３０：Ｙｅｓ）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（Ｓ７３３）、Ｓ７３４へ移行する。なお、役物比率算出処理の詳細については図３８９を参照して後述する。一方、アウトカウンタ２６３ｆの値が「所定球数」以上となっていない場合は（Ｓ７３０：Ｎｏ）、そのままＳ７３４の処理へ移行する。

【３７０３】

役物比率を算出するトリガ（タイミング）を発射球数によって規定することにより、必ず所定の球が発射された中での役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、多くの球が、種々の入賞口に入賞し賞球が行われた段階での役物比率及び連続役物比率を算出できるので、平均化された役物比率及び連続役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率及び連続役物比率の変動を排除できるので、検査装置３００における不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【３７０４】

Ｓ７２９の処理において、トリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「時刻」であった場合（Ｓ７２９：「時刻」）、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻が、トリガ情報データ２０２ｆに含まれる「予め定められた時刻」（設定値）に到達しているか否かを判断する（Ｓ７３１）。ここで、到達しているとは、ＲＴＣ２６６にて示される現在時刻が、「予め定められた時刻」と一致する場合だけでなく、「予め定められた時刻」を初めて過ぎた場合を含むものである。

【３７０５】

Ｓ７３１の処理により、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達していると判断される場合は（Ｓ７３１：Ｙｅｓ）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（Ｓ７３３）、Ｓ７３４へ移行する。一方、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達してない場合は（Ｓ７３１：Ｎｏ）、そのままＳ７３４の処理へ移行する。

【３７０６】

役物比率を算出するトリガ（タイミング）を現在の時刻によって規定することにより、パチンコ機１０においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、予め定められた時刻の到来によって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置３００に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

【３７０７】

Ｓ７２９の処理において、トリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「遊技時間」であった場合（Ｓ７２９：「遊技時間」）、パ

チンコ機１０にて遊技者により遊技が行われた累計時間（遊技時間）が、トリガ情報データ２０２ｆに含まれる「所定時間」以上となったかを判断する（Ｓ７３２）。

【３７０８】

ここで、遊技時間は、例えば次の方法で算出できる。即ち、第１読書メモリ２６３に遊技時間カウンタを設けておく。遊技時間カウンタは、第１読書メモリ２６３に記憶される他のカウンタやデータと同様に、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されたときに実行される初期設定処理（図３８６参照）と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述のＳ７４４（図３８９参照）とにおいて０に初期化される。そして、設定情報受信処理において、アウトバッファ２６２ｆの値を確認し、１以上の値が設定されている場合には、球排出路に案内された球が検出された、即ち、遊技領域に球が発射されたことを意味するので、遊技時間カウンタを１カウントアップする。設定情報受信カウンタは、ＭＰＵ２０１より０．５秒間隔で送信される割込信号によって起動されるものである。よって、遊技時間カウンタの値に０．５秒を積算することで、遊技時間を算出できる。

【３７０９】

Ｓ７３２の処理により、遊技時間が「所定時間」以上となった判断される場合は（Ｓ７３２：Ｙｅｓ）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（Ｓ７３３）、Ｓ７３４へ移行する。一方、遊技時間が「所定時間」未満である場合は（Ｓ７３１：Ｎｏ）、そのままＳ７３４の処理へ移行する。

【３７１０】

役物比率及び連続役物比率は、本来的には遊技球の試射試験を１０時間行って算出されるものである。役物比率を算出するトリガ（タイミング）を遊技時間によって規定することにより、本来の定義に近い役物比率及び連続役物比率を役物比率管理チップにて算出できるので、検査装置３００に対し、この本来の定義に近い役物比率及び連続役物比率を用いて解析を行わせることができる。

【３７１１】

Ｓ７３４の処理では、バッファ２６２をすべて０に初期化する（Ｓ７３４）。これにより、次回のＭＰＵ２０１からの入賞情報，アウト情報及び遊技情報の設定において、各バッファ２６２ａ～２６２ｉに対し設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第１読書メモリ２６３へ記憶されることを防止できる。Ｓ７３４の処理の後、設定情報受信処理を終了する。

【３７１２】

次いで、図３８９を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される役物比率算出処理（Ｓ７１８，Ｓ７３３）について説明する。図３８９は、この役物比率算出処理を示したフローチャートである。役物比率算出処理は、第１読書メモリ２６３に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録する処理であり、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に実行される（図３８８参照）ほか、電源が断される場合にも実行される（図３８６参照）。

【３７１３】

役物比率算出処理では、まず、第１読書メモリ２６３に格納されたカウンタ２６３ａ～２６３ｆの値から役物比率を算出し、ＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて役物比率データ２６４ａに追加して記録する（Ｓ７４０）。次いで、第１読書メモリ２６３に格納されたカウンタ２６３ａ～２６３ｆの値から連続役物比率を算出し、ＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて連続役物比率データ２６４ｂに追加して記録する（Ｓ７４１）。

【３７１４】

役物比率及び連続役物比率は、次のようにして算出される。即ち、第１読書メモリ２６３に格納された始１カウンタ２６３ａにより示される第１始動口６４ａに入賞した球の数と、始２カウンタ２６３ｂにより示される第２始動口６４ｂに入賞した球の数と、普１カウンタ２６３ｃにより示される第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数と、普２カウンタ

２６３ｄにより示される第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにより示される大入賞口６５ａに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅ（図３７７参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数を算出する。次いで、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数を算出する。

【３７１５】

そして、その遊技者に払い出された球の総数に対する、第２始動口６４ｂへの入賞に伴って払い出された球の数と大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数との合計の比率を算出することで、役物比率を算出する。また、遊技者に払い出された球の総数に対する、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数の比率を算出することで、連続役物比率を算出する。

【３７１６】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を１０時間行った場合における上記の比率をいうが、本実施形態では、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が連続役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ２６４ｂに記録される。

【３７１７】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ２６７に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａ又は連続役物比率データ２６４ｂに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

【３７１８】

次に、遊技領域へ発射された球の総数を示すアウトカウンタ２６３ｆの値をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて発射球数データ２６４ｃに追加して記録する（Ｓ７４２）。さらに、大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ、時間外データ２６３ｊに記憶された各種大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報と、各々の情報に対応付けれた時刻（その情報が記憶された時刻）とを、古い時刻の情報から順に並べて（ソートして）、遊技状態データ２６４ｄに追加して記録する（Ｓ７４３）。

【３７１９】

Ｓ７４３の処理では、例えば、大当たり情報が１秒未満ずつの間隔で大当たり中データ２６３ｇに記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味するので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、おのおのの情報が１秒未満ずつの間隔で各データ２６３ｈ～ｊに記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。これにより、遊技状態データ２６４ｄに必要な記憶容量を小さく抑えることができる。

【３７２０】

以上のように、役物比率管理チップ２０７では、ＭＰＵ２０１から入賞情報やアウト情報、及び遊技状態に関する情報を受信すると、第１読書メモリ２６３にてこれらの情報を累積して一時的に記憶し、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となる毎に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第２読書メモリ２６４へ追加して記録する。これにより、少ない記憶容量で役物比率等を管理し、検査装置３００へ役物比率等に関する情報を送信できる。

【３７２１】

また、第２読書メモリ２６４には、役物比率及び連続役物比率に対し、それらが第２読書メモリ２６４に記録された時刻も記憶される。さらに、第２読書メモリ２６４には、役物比率及び連続役物比率だけでなく、遊技領域へ発射された球の総数を示す情報が、その情報が第２読書メモリ２６４に記録される時刻と合わせて記録され、さらに、遊技状態に関する情報（大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報）が、各情報が第１読書メモリ２６３に記憶された時間とあわせて第２読書メモリ２６４に記憶される。よって、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率が第２読書メモリ２６４に記録された時刻付近での、遊技領域に発射された球の総数や、遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。

【３７２２】

ここで、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ及び発射球数データ２６４ｃに記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、１０２４）に限定される。また、遊技状態データ２６４ｄに記録できる当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、１６３８４）に限定される。役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ又は遊技状態データ２６４ｄに、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。

【３７２３】

具体的には、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ及び遊技状態データ２６４ｄをそれぞれリングバッファで構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を１ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。

【３７２４】

このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第２読書メモリ２６４の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。

【３７２５】

Ｓ７４３の処理の後、第１読書メモリ２６３をすべて０に初期化する（Ｓ７４４）。これにより、第１読書メモリ２６３により、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【３７２６】

Ｓ７４４の処理を終了すると、役物比率算出処理を終了する。

【３７２７】

次に、図３９０を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される検査結果出力処理を説明する。図３９０は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、検査端子２０７ａに検査装置３００を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合にＣＰＵ２６１に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第２読書メモリ２６４のデータを検査装置３００へ出

力する。
【３７２８】
検査結果出力処理が実行されると、まず、役物比率データ２６４ａに記録された全ての役物比率と、各役物比率に対応付けられた、その役物比率が第２読書メモリ２６４に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５１）。
【３７２９】
具体的には、役物比率データ２６４ａにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その役物比率データ２６４ａに最初に役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている役物比率の情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、役物比率データ２６４ａにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の役物比率の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に役物比率の情報が出力されることになる。
【３７３０】
次に、連続役物比率データ２６４ｂに記録された全ての連続役物比率と、各連続役物比率に対応付けられた、その連続役物比率が第２読書メモリ２６４に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５２）。
【３７３１】
具体的には、連続役物比率データ２６４ｂにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その連続役物比率データ２６４ｂに最初に連続役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている連続役物比率の情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、連続役物比率データ２６４ｂにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に連続役物比率の情報が出力されることになる。
【３７３２】
次いで、発射球数データ２６４ｃに記録された全ての遊技領域へ発射された球数（発射球数）に関する情報と、各発射球数の情報に対応付けられた、その発射球数の情報が第２読書メモリ２６４に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５３）。
【３７３３】
具体的には、発射球数データ２６４ｃにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その発射球数データ２６４ｃに最初に発射球数の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置）までに記録されている発射球数の情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、発射球数データ２６４ｃにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の発射球数の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込

みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に発射球数の情報が出力されることになる。

【３７３４】

次いで、遊技状態データ２６４ｄに記録された全ての大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶された時刻とを、その時刻が古い情報から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５４）。

【３７３５】

具体的には、遊技状態データ２６４ｄにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その遊技状態データ２６４ｄに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、遊技状態データ２６４ｄにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。上述した通り、遊技状態データ２６４ｄには、遊技状態に関する各情報が古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ２６４ｄへ記録されている。よって、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に遊技状態に関する情報が出力されることになる。

【３７３６】

Ｓ７５１～Ｓ７５４の処理により、各情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置３００は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率、連続役物比率、発射球数及び遊技状態の変化を容易に解析できる。

【３７３７】

Ｓ７５４の処理の後、検査結果出力処理を終了する。

【３７３８】

以上の通り、本パチンコ機１０では、主制御装置１１０に役物比率管理チップ２０７を設け、ＭＰＵ２０１から入賞情報を得て、役物比率管理チップ２０７にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率管理チップ２０７に記録された役物比率及び連続役物比率に関する情報が、検査装置３００へ出力される。

【３７３９】

ここで、不正行為者の中には、第２始動口６４ｂの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第２始動口６４ｂへ球を誘導したりすることで、第２始動口６４ｂへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがいる。また、大入賞口６５ａの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口６５ａへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがいる。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

【３７４０】

これに対し、本パチンコ機１０では、上述のように構成されているので、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【３７４１】

また、本パチンコ機１０では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ２０７において記録され、検査装置３００へ出力される。よって、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなってい

る場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【３７４２】

また、役物比率管理チップ２０７は、主制御装置１１０に設けられ、ＭＰＵ２０１，ＲＯＭ２０２等と共に、１つの基板ボックス１００のなかに収納されている。これにより、不正行為者が役物比率管理チップ２０７に入力される入賞情報等を改変することが困難である。よって、役物比率管理チップ２０７により算出され、出力される役物比率及び連続役物比率に対し、高い信頼性を保たせることができる。

【３７４３】

また、ＭＰＵ２０１に役物比率等の管理を行わせるのではなく、役物比率等を管理する専用の役物比率管理チップ２０７を設けたので、ＭＰＵ２０１の処理負担の増加を抑制でき、遊技の主な制御にＭＰＵ２０１を専念させることができる。

【３７４４】

また、役物比率管理チップ２０７には、賞球数データ設定エリア２６５ａを設け、電源が供給された段階で、ＲＯＭ２０２に格納されている賞球数テーブル２０２ｅを賞球数データ設定エリア２６５ａに設定し、役物比率管理チップ２０７は、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを用いて役物比率及び連続役物比率を算出する。これにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ２０７のＲＯＭに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ２０７の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はＲＯＭ２０２を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ２０７を用いても、役物比率を正確に算出できる。

【３７４５】

次に、図３９１から図３９５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【３７４６】

まず、図３９１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３９１は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【３７４７】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ８０１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ９１５の電源断処理（図３９２参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ８０２）。図３９２を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３９２のＳ９１２参照）、Ｓ９１５の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ９１５の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【３７４８】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ８０２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ９１５の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ８０３）。

【３７４９】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ８０６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、Ｓ８０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０８へ移行する。

【３７５０】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、Ｓ８０４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ９１５の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０８へ移行する。

【３７５１】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ９１５の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ８０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【３７５２】

Ｓ８０４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ８０４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【３７５３】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ８０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ８０６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ８０５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ８０７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【３７５４】

Ｓ８０８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０８）。電源断フラグはＳ９１５の電源断処理の実行時にオンされる（図３９２のＳ９１４参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ９１５の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ８０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ９１５の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の

各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ８０９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ８１０）、割込み許可を設定して（Ｓ８１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【３７５５】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ８０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ８０４からＳ８０６の処理を経由してＳ８０８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ８０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ８０９をスキップして、処理をＳ８１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ８１０）、割込み許可を設定して（Ｓ８１１）、メイン処理へ移行する。

【３７５６】

なお、Ｓ８０９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ８０４からＳ８０６の処理を経由してＳ８０８の処理へ至った場合には、Ｓ８０４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【３７５７】

次に、図３９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３９０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ９０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ９０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ９０１：Ｎｏ）、Ｓ９０２～Ｓ９０８の処理を行わずにＳ９１０の処理へ移行する。Ｓ９０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ９０２～Ｓ９０８が短い周期（１ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ９１０の変動表示処理やＳ９１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ９１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ９１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【３７５８】

Ｓ９０１の処理において、前回Ｓ９０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上経過していると判断される場合は（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、Ｓ９０２の処理へ移行する。なお、Ｓ９０１の処理が、図３８９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ９０２の処理へ移行する。

【３７５９】

Ｓ９０２の処理では、Ｓ９０３～Ｓ９１１の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ９０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ９０６の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ９０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ９０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ９０５の処理へ移行する。

【３７６０】

次いで、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ９０５）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【３７６１】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｓ９０５の処理は省略される。

【３７６２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ９０５）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ９０６）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ９０７）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【３７６３】

Ｓ９０７の処理後、液晶演出実行管理処理を実行する（Ｓ９０８）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ９０６のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ９０７の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。Ｓ９０８の処理の後、Ｓ９１０の処理へ移行する。

【３７６４】

Ｓ９１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示処理を実行する。この変動表示処理の詳細については、図３９４を参照して後述する。そして、変動表示処理の後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ９１１）。このコマンド判定処理の詳細については、図３９３を参照して後述する。

【３７６５】

Ｓ９１１の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ９１２）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ９１２の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９１２：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ９１４）、電源断処理を実行する（Ｓ９１５）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ９１６）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【３７６６】

一方、Ｓ９１２の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９１２：Ｎｏ）

、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ９１３）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ９１３：Ｎｏ）、Ｓ９０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ９１３：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【３７６７】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【３７６８】

次に、図３９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ９１１）について説明する。図３９１は、このコマンド判定処理（Ｓ９１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ９１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３９２参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【３７６９】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１００１）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、該変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して（Ｓ１００２）、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターンは、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示処理（図３９４参照）において、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターンを通知する表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【３７７０】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１００３）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、該停止種別コマンドから停止種別を抽出し（Ｓ１００４）、変動開始フラグをオンに設定して（Ｓ１００５）、メイン処理に戻る。

【３７７１】

なお、停止種別コマンドは、変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が変動パターンコマンドを送信後、その変動パターンコマンドによって変動パターンが示された変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１００５の処理によって変動開始フラグをオンに設定することにより、後に実行される変動表示処理において、先に受信した変動パターンコマンドより抽出した変動パターンと、停止種別コマンドより抽出した停止種別とに基づいて、これらの変動パターンと停止種別とを表示制御装置１１４へ通知する表示用変動パターンコマンドと表示用停止種別コマンドとを生成し、表示制御装置１１４へ送信するための処理を実行する。

【３７７２】

Ｓ１００３の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１００３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１００６）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１００６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留された変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に格納する（Ｓ１００７）。

【３７７３】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１００７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶された保留球数の値を、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の保留球数の値が主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３の保留球数カウンタ２２３ａの値を修正し、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。

【３７７４】

次いで、受信した保留球数コマンドに含まれる第１当たり乱数カウンタＣ１，第１当たり種別カウンタＣ２，停止パターン選択カウンタＣ３，変動種別カウンタＣＳ１の各値を抽出し、ＲＡＭ２２３に格納する（Ｓ１００８）。

【３７７５】

保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０においてカウンタ用バッファより取得されたものである。音声ランプ制御装置１１３は、ＲＡＭ２２３に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【３７７６】

次いで、Ｓ１００７の処理によってＲＡＭ２２３に格納された保留球数の値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定し（Ｓ１００９）、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【３７７７】

Ｓ１００６の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１００６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１０１０）。確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１０１０：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して確定コマンドの受信を通知するための表示用確定コマンドを設定して（Ｓ１０１１）、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用確定コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用確定コマンドを受信することにより、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を停止させ、先に表示用停止種別コマンドにて示された停止種別に対応する停止図柄を表示することで、確定表示させる。

【３７７８】

Ｓ１０１０の処理の結果、確定コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１０１０：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したか否かを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ１０１２）、メイン処理に移行する。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１０１３の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に

対して送信される。
【３７７９】
次に、図３９４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示処理（Ｓ９１０）について説明する。図３９４は、この変動表示処理（Ｓ９１０）を示したフローチャートである。
【３７８０】
この変動表示処理（Ｓ９１０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３９２参照）の中で実行され、上述したように、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを生成し、これらのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。
【３７８１】
変動表示処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグがオンか否かを判別する（Ｓ１１０１）。そして、変動開始フラグがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示処理を終了して、メイン処理に戻る。
【３７８２】
一方、変動開始フラグがオンであると判別された場合（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグをオフし（Ｓ１１０２）、コマンド判定処理（図３９３参照）のＳ１００２の処理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ１１０３）。ここで抽出された変動パターンは、変動時間である。音声ランプ制御装置１１３では、変動時間毎に複数の詳細な変動パターンが用意されており、抽出された変動パターン（変動時間）に用意された複数の詳細な変動パターンの中から１の詳細な変動パターンを抽選にて決定して、決定された詳細な変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１１０４）。
【３７８３】
ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される詳細な変動パターンで第３図柄表示装置８１に第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御を開始する。
【３７８４】
次いで、コマンド判定処理（図３９１参照）のＳ１００４の処理において停止種別コマンドより抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ１１０５）。そして、抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ１１０４）。ここで設定された表示用停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１１０５の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【３７８５】
次いで、表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、保留球が消費される（即ち、保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、ＲＡＭ２２３の保留球数の値を１減らし（Ｓ１１０７）、更新後の保留球数の値を表示制御装置１１４に対して通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ１１０８）。そして、メイン処理へ戻る。
【３７８６】

Ｓ１１０８の処理により設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４は、表示用保留球数コマンドにより示される保留球数に応じた数の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。よって、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示された保留球数図柄の数をカウントすることによって、保留された球の数を認識することができる。

【３７８７】

次に、図３９５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３６より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。尚、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【３７８８】

まず、図３９５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図３９５（ａ）は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源が投入された場合に起動され、電源が断されるまで実行され続けるものである。

【３７８９】

電源が投入されてＭＰＵ２３１によりメイン処理が実行されると、まず、初期設定処理を実行する（Ｓ１４０１）。具体的には、まず、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、ビデオＲＡＭ２３４の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲＯＭ２３５に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ２３４に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ２３４に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、解凍したキャラクタ情報を記憶したビデオＲＡＭ２３４内の領域とは異なるビデオＲＡＭ２３４内の領域に用意されたフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他、初期化に必要な設定を行う。

【３７９０】

初期設定処理が完了すると、次いで、割込許可を設定し（Ｓ１４０２）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ１４０２の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【３７９１】

次いで、図３９５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図３９５（ｂ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【３７９２】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ１５０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３７９３】

次いで、図３９５（ｃ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図３９５（ｃ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画および表示を画像コントローラ２３６に対して指示するものである。

【３７９４】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３６からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３６において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３６に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３６では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【３７９５】

このＶ割込処理では、図３９５（ｃ）に示すように、まず、コマンド判定処理（Ｓ１６０２）を実行する。この、コマンド判定処理（Ｓ１６０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。例えば、表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、その表示用変動パターンテーブルコマンドにより示された詳細な変動パターンによって変動演出が第３図柄表示装置８１に実行されるように、画像の描画および表示の制御を開始する。

【３７９６】

表示用停止種別コマンドが格納されていた場合は、その表示用停止種別コマンドにより示される停止図柄で第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出が停止表示されるように、高速変動中（第３図柄の内容が遊技者に認識できないように第３図柄の変動表示が行われている間）に、表示中の第３図柄の入れ替えを行う。表示用確定コマンドが格納されていた場合は、第３図柄表示装置８１にて実行されている変動演出において確定表示がなされるように画像の描画および表示の制御を行う。

【３７９７】

さて、このコマンド判定処理（Ｓ１６０２）では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出やその他の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【３７９８】

コマンド判定処理（Ｓ１６０２）が終了すると、次いで、表示設定処理（Ｓ１６０３）を実行する。表示設定処理（Ｓ１６０３）では、コマンド判定処理（Ｓ１６０２）などによって定められた第３図柄表示装置８１に表示すべき画面の種別に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を、具体的に特定する。

【３７９９】

表示設定処理（Ｓ１６０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ１０

６４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ１６０３）によって特定された、第３表示装置２８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクタ（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクタ（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった、描画に必要な各種パラメータを決定する。

【３８００】

そして、描画処理を実行する（Ｓ１５０４）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ１５０３）で決定された、１フレームを構成する各種キャラクタの種別やそれぞれのキャラクタの描画に必要なパラメータを、画像コントローラ２３６に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３６では、これらの情報に従って、画像の描画処理を実行すると共に、１Ｖ前に受信した情報に従って描画した画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを第３図柄表示装置８１へ送信する制御を行う。

【３８０１】

その後、その他の必要な処理、例えば、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行した後（Ｓ１５０５）、Ｖ割込処理を終了する。

【３８０２】

以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０によれば、主制御装置１１０に役物比率管理チップ２０７を設け、ＭＰＵ２０１から入賞情報を得て、役物比率管理チップ２０７にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率管理チップ２０７に記録された役物比率及び連続役物比率に関する情報が、検査装置３００へ出力される。

【３８０３】

ここで、不正行為者の中には、第２始動口６４ｂの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第２始動口６４ｂへ球を誘導したりすることで、第２始動口６４ｂへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがいる。また、大入賞口６５ａの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口６５ａへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがいる。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

【３８０４】

これに対し、本パチンコ機１０では、上述のように構成されているので、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【３８０５】

また、本パチンコ機１０では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ２０７において記録され、検査装置３００へ出力される。よって、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【３８０６】

＜第１７実施形態＞

次いで、図３９６～図３９８を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３に格納された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、第２読書メモリ２６４に記録していく場合について説明した。これに対し、第１７実施形態のパチンコ機１０では、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるトリガ（タイミング）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記録された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値をそのまま第２読書メモリ２６４に記録し、検査装置３００には、その第２読書メモリ２６４に記録された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値をそのまま出力する。

【３８０７】

以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８０８】

図３９６は、第１７実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の電気的構成を示すブロック図である。第１７実施形態の主制御装置１１０の電気的構成において、第１６実施形態と相違する点は、役物比率管理チップ２０７の第２読書メモリ２６４において、第１６実施形態の役物比率データ２６４ａ及び連続役物比率データ２６４ｂに代えて、入賞カウンタデータ２６４ｅを記録する点である。

【３８０９】

また、第１７実施形態では、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆの意味合いが、第１６実施形態と異なる。即ち、第１７実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆは、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するトリガ（タイミング）を示すものとなる。なお、トリガ情報データ２０２ｆの意味合いが第１６実施形態と異なるだけであり、その内容そのものは第１６実施形態と同一である。

【３８１０】

つまり、トリガ情報データ２０２ｆでは、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するトリガ（タイミング）として、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

【３８１１】

トリガ情報データ２０２ｆは、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「発射数」を示す情報と「所定球数」として５００球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が５００球となる毎に、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４へ記録される。

【３８１２】

トリガ情報データ２０２ｆは、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として１２時、１７時、１９時、２２時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が１２時、１７時、１９時、２２時となったタイミングで、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４へ記録される。

【３８１３】

トリガ情報データ２０２ｆは、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として２時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が２時間経過する毎に、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４へ記録される。

【３８１４】

入賞カウンタデータ２６４ｅは、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）毎に、第１読書メモリ２６３の始１カウンタ２６３ａにて計数された第１始動口６４ａに入賞した球の総数と、始２カウンタ２６３ｂにて計数された第２始動口６４ｂに入賞した球の総数と、普１カウンタ２６３ｃにて計数された第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数と、普２カウンタ２６３ｄにて計数された第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにて計数された大入賞口６５ａに入賞した球の総数とを、その記録するタイミングにおける時刻と合わせて記録したデータである。

【３８１５】

電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に各入賞口に入賞した球総数は、各入賞口毎に対応するカウンタ２６３ａ～２６３ｅにより示される。第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するタイミングとなった場合に、そのときの各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、ＲＴＣ２６６により示されるその時の時刻とあわせて、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録される。

【３８１６】

入賞カウンタデータ２６４ｅは、１つの時刻に対応付けて、その時刻における第１始動口６４ａに入賞した球の総数，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するようにしてもよい。

【３８１７】

また、入賞カウンタデータ２６４ｅに、第１始動口６４ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するエリアとを設け、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）となった場合に、各エリア毎に、対応する入賞口に入賞した球の総数を、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録させるように、入賞カウンタデータ２６４ｅを構成してもよい。

【３８１８】

ここで、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録できる各入賞口へ入賞した球の総数に関する情報は、所定数（例えば、１６３８４）に限定される。例えば、１つの時刻に対応付けて、その時刻における第１始動口６４ａに入賞した球の総数，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するように入賞カウンタデータ２６４ｅを構成した場合において、入賞カウンタデータ２６４ｅに既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い時刻の情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。例えば、入賞カウンタデータ２６４ｅをリングバッファのように構成し、リングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを別途用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を１ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。このように、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第２読書メモリ２６４の記憶容量が増大することを抑制できる。また、入賞カウンタデータ２６４ｅにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。

【３８１９】

なお、第１始動口６４ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ２６４ｅを構成した場合は、各エリア毎にリングバッファを構成し、各エリアで記録可能な情報の数に上限を設けて、上記のように制御してもよい。これにより、各エリアにおいて、記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。

【３８２０】

検査端子２０７ａに検査装置３００が接続されると、ＣＰＵ２６１に対して割込みが発生し、ＣＰＵ２６１によって、第２読書メモリ２６４に記録された入賞カウンタデータ２６４ｅと、発射球数データ２６４ｃと、遊技状態データ２６４ｄとが、順に検査装置３００へ送信される。各データ２６４ｅ，２６４ｃ，２６４ｄを検査装置３００へ送信する場

合、ＣＰＵ２６１は、各々のデータ２６４ｅ，２６４ｃ，２６４ｄにおいて記録された各情報（各情報に対応付けられた記録された時刻情報を含む）を、記録された順番に読み出して、検査装置３００へ送信する。

【３８２１】

具体的には、これから検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、そのデータに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に情報が出力されることになる。

【３８２２】

なお、第１始動口６４ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ２６４ｅを構成した場合は、各エリア毎に上記の通りに情報を読み出すことで、各入賞口毎に、その入賞口へ入賞した球の総数が、検査装置３００に対して、古い時刻の情報から順に出力されることになる。

【３８２３】

次いで、図３９７を参照して、第１７実施形態における役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される入賞情報保存処理（Ｓ７１８，Ｓ７３３）について説明する。図３９７は、この入賞情報保存処理を示したフローチャートである。第１６実施形態では、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合と（図３８８参照）、電源が断される場合に（図３８６参照）、第１読書メモリ２６３に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録する役物比率算出処理を実行したが（図３８９参照）、第１７実施形態では、第１読書メモリ２６３に記憶された各情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）となった場合と（図３８８参照）、電源が断される場合に（図３８６参照）、役物比率算出処理に代えて、入賞情報保存処理を実行する。この入賞情報保存処理は、第１読書メモリ２６３に記憶された各情報を第２読書メモリ２６４へ記録する処理である。

【３８２４】

入賞情報保存処理では、まず、第１読書メモリ２６３に記憶された、入賞口に対応する各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅに追加して記録する（Ｓ７６１）。これにより、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示される役タイミング（トリガ）毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に、第１読書メモリ２６３の始１カウンタ２６３ａにて計数された第１始動口６４ａに入賞した球の総数と、始２カウンタ２６３ｂにて計数された第２始動口６４ｂに入賞した球の総数と、普１カウンタ２６３ｃにて計数された第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数と、普２カウンタ２６３ｄにて計数された第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにて計数された大入賞口６５ａに入賞した球の総数とが、第２読書メモリ２６４に追加して記録される。

【３８２５】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ２６７に充電された電力を利用して、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に、第１読書メモリ２６３の始１カウンタ２６３ａにて計数された第１始動口６４ａに入賞した球の総数と、始２カウンタ２６３ｂにて計数された第２始動口６４ｂに入賞した球の総数と、普１カウンタ２６３ｃにて計数された第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数と、普２カウンタ２６３ｄにて計数された第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにて計数された大入賞口６５ａに入賞した球の総数とが、第２読書メモリ２６４に追加して記録される。これにより、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞に対しても、漏れることなく、その入賞のあった球の総数を各入賞口毎に第２読書メモリ２６４へ記録することができる。

【３８２６】

続くＳ７４２～Ｓ７４４では、第１６実施形態の役物比率算出処理のＳ７４２～Ｓ７４４と同一の処理（図３８９参照）を実行し、入賞情報保存処理を終了する。

【３８２７】

次に、図３９８を参照して、第１７実施形態における役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される検査結果出力処理を説明する。図３９８は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、第１６実施形態と同様に、検査端子２０７ａに検査装置３００を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合にＣＰＵ２６１に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第２読書メモリ２６４のデータを検査装置３００へ出力する。

【３８２８】

第１７実施形態における検査結果出力処理が実行されると、まず、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ出力する（Ｓ７７１）。次いで、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報を全て、各情報に対応付けられた、その情報が第２読書メモリ２６４に記録された時刻と共に、記録時刻が古い情報から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７７２）。Ｓ７７２の処理に続いて実行されるＳ７５３、Ｓ７５４では、第１６実施形態の検査結果出力処理のＳ７５３、Ｓ７５４と同一の処理を実行し、検査結果出力処理を終了する。

【３８２９】

検査装置３００は、Ｓ７７２にて出力された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報と、Ｓ７７１にて出力された賞球数テーブル２０２ｅに基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出し、算出した役物比率及び連続役物比率を解析する。そして、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、Ｓ７７２の処理により、各入賞口における入賞した球の総数を示す情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置３００は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率及び連続役物比率の変化を容易に解析できる。

【３８３０】

以上説明した通り、第１７実施形態のパチンコ機１０によれば、役物比率管理チップ２０７において、トリガ設定エリア２６５ｂに格納されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となる毎に、第１読書メモリ２６３に格納された、各入賞口毎に入賞した球の総数を計数する各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅへ順次記録される。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅに記録された各入賞口毎の入賞した球の総数を示す情報が、賞球数テーブル２０２ｅと合わせて、検査装置３００へ送信される。

【３８３１】

このように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、全ての入賞口に対してそれぞれ、該当の入賞口に入賞された球の総数を求め、第２読書メモリ２６４に記録する。よって、第１６実施形態のように算出した役物比率及び連続役物比率を第２読書メモリ２６４に記録する場合と比して、第２読書メモリ２６４に必要な記憶容量が大きくなるが、検査装置３００には、各入賞口毎の入賞した球の総数が送信されるため、検査装置３００による解析の結果、役物比率や連続役物比率に大きな変化があった場合には、検査装置３００により、各入賞口毎の入賞した球の総数を参照することで、より正確にその原因を把握できる。

【３８３２】

また、検査装置３００に送信される各入賞口に入賞された球の総数を示す情報には、その情報が第２読書メモリ２６４に記録された時刻が対応付けられて、検査装置３００に送信される。よって、検査装置３００において、各入賞口に入賞した球の総数を示す情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率の算出に使用された各入賞口に入賞した球の総数を第２読書メモリ２６４に記録された時刻を特定し、その時刻付近での、各入賞口に入賞した球の総数や、遊技領域に発射された球の総数又は遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。

【３８３３】

そのほか、第１６実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３８３４】

＜第１８実施形態＞

次いで、図３９９～図４０２を参照して、本発明を適用した第１８実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１及び第１７実施形態のパチンコ機１０では、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０に設け、その役物比率管理チップ２０７にてパチンコ機１０における役物比率に関する情報を管理する場合について説明した。これに対し、第１８実施形態のパチンコ機１０は、役物比率に関する情報の管理をＭＰＵ２０１にて行う。また、第１８実施形態のパチンコ機１０は、役比表示装置４００を設け、役物比率に関する情報をその役比表示装置４００に表示する。

【３８３５】

以下、第１８実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態又は第１７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態又は第１７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態又は第１７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８３６】

図３９９は、第１８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１８実施形態のパチンコ機１０が、第１６実施形態及び第１７実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、主制御装置１１０の構成が異なっている点である。その他の構成は、第１６実施形態及び第１７実施形態のパチンコ機１０と同一である。

【３８３７】

第１８実施形態の主制御装置１１０は、上述した通り、役物比率管理チップ２０７が設けられておらず、役物比率に関する情報の管理をＭＰＵ２０１にて行う。具体的には、第１６実施形態又は第１７実施形態の役物比率管理チップ２０７のＣＰＵ２６１が実行していた役物比率管理メイン処理を、ＭＰＵ２０１にて実行するタイマ割込処理の中で実行する。このとき、役物比率管理チップ２０７の第１読書メモリ２６３に記憶される各カウンタやデータは、第１８実施形態では、ＲＡＭ２０３に記憶される。

【３８３８】

また、役物比率管理チップ２０７に設けられた第２読書メモリ２６４は、入出力ポート２０５に接続される形で、主制御装置１１０に設けられる。また、第１６実施形態及び第

１７実施形態において役物比率管理チップ２０７に設けられたＲＴＣ２６６は、第１８実施形態では、ＭＰＵ２０１に内蔵（図示せず）されたものを利用する。

【３８３９】

更に、検査装置３００が接続される検査端子２０７ａは、入出力ポート２０５に接続される。検査端子２０７ａにケーブル及びコネクタを介して検査装置３００が接続されると、ＭＰＵ２０１は検査結果出力処理を実行し、役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が検査装置３００へ送信される。

【３８４０】

また、役比表示装置４００は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される。この役比表示装置４００は、例えば、複数の７セグメント表示器にて構成され、主制御装置１１０を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機１０の背面側を見たときに、役比表示装置４００の表示画面が見えるように組付けられている。なお、パチンコ機１０の正面側から役比表示装置４００の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

【３８４１】

役比表示装置４００には、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報（例えば、ベース値等）が表示される。役比表示装置４００に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、役比表示装置４００に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい。役比表示装置４００は、７セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ－Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報が表示されるようにしてもよい。

【３８４２】

ＭＰＵ２０１は、ＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３が内蔵されているほか、ＭＰＵ２０１の心臓部であるＡＬＵ（Ａｒｉｔｈｍｅｔｉｃ Ｌｏｇｉｃ Ｕｎｉｔ）に最も近い階層で各種データを記憶する複数のレジスタ２００を有している。複数のレジスタ２００には、演算途中の値を一時的に保持したり、処理に必要なメモリのアドレスを格納したりするなど、特定の目的をもたずに種々の状況で汎用的に用いられる汎用レジスタや、ＡＬＵの演算結果を累積し総和をとるためのアキュムレータレジスタ等の種々のレジスタが含まれる。

【３８４３】

また、複数のレジスタ２００には、ＡＬＵの演算による桁あふれを示すフラグや、割込みの状態を示すフラグ等により構成されるフラグレジスタ２００ａ（ステータスレジスタ等ともいう）も含まれる。フラグレジスタ２００ａは、そのレジスタの性格上、命令が１つ実行される度にその内容が更新され得るものである。

【３８４４】

ＲＡＭ２０３は、使用領域内エリア２０３ｘと、使用領域外エリア２０３ｙとが設けられており、各々、作業エリア（内作業エリア２０３ｘ１、外作業エリア２０３ｙ１）とスタックエリア（内スタックエリア２０３ｘ２、外スタックエリア２０３ｙ２）とが設けられている。

【３８４５】

これは、ＭＰＵ２０１が遊技の主な制御を行う一方、このＭＰＵ２０１にて役物比率に関する情報の管理が行われるように構成した場合、ＲＡＭ２０３に記憶され、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータが、ＲＡＭ２０３に記憶され、役物比率に関する情報の管理に用いられる各種カウンタやデータによって誤って破壊されることを抑制する必要があるためである。即ち、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータは、遊

技者の利益を保護するために、確実に優先して保護しなければならない。また、遊技の主な制御を行う際にＲＡＭ２０３のスタックエリアに退避されたデータも、途中で役物比率に関する情報の管理に関する処理が行われた後に遊技の主な制御が再び問題なく継続して行われるよう、確実に保護しなければならない。

【３８４６】

そこで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータを使用領域内エリア２０３ｘの内作業エリア２０３ｘ１に記憶し、また、遊技の主な制御を行う際にスタックエリアに退避すべきデータを、使用領域内エリア２０３ｘの内スタックエリア２０３ｘ２に退避する。一方、ＭＰＵ２０１は、役物比率に関する情報の管理に用いられる各種カウンタやデータを使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１に記憶し、また、役物比率に関する情報の管理を行う際にスタックエリアに退避すべきデータを使用領域外エリア２０３ｙの外スタックエリア２０３ｙ２に退避する。これにより、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータ、その制御を行う際にスタックエリアに退避されるデータを、確実に保護できる。

【３８４７】

次いで、図４００を参照して、第１８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば４ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【３８４８】

このタイマ割込処理では、まず、遊技の主な制御を行う遊技処理を実行する（Ｓ２００１）。例えば、第１６実施形態において説明した主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）のＳ１０１～Ｓ１１１等の処理が、Ｓ２００１の処理で実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）６５ａの開閉制御、及び、第２図柄表示装置８３の当たり抽選等が含まれる。上述した通り、ＭＰＵ２０１は、Ｓ２００１の処理を実行している間、ＲＡＭ２０３の中で使用領域内エリア２０３ｘ（内作業エリア２０３ｘ１及び内スタックエリア２０３ｘ２）を使用する。

【３８４９】

次いで、役物比率に関する情報の管理を行う役比処理を実行する（Ｓ２００２）。役比処理の詳細は図４０１を参照して後述する。Ｓ２００２の処理の後、タイマ割込処理を終了する。

【３８５０】

このように、本実施形態のタイマ割込処理では、遊技処理を先に行い、その後、役比処理を行うことで、重要な制御である遊技の主な制御が優先して実行される。

【３８５１】

次いで、図４０１を参照して、タイマ割込処理（図４００参照）で実行される役比処理（Ｓ２００２）の詳細について説明する。図４０１は、その役比処理を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、割込を禁止し（Ｓ２０１１）、次いで、ＰＵＳＨ命令にてフラグレジスタ２００ａを内スタックエリア２０３ｘ２に退避し（Ｓ２０１２）、その後、ＣＡＬＬ命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する（Ｓ２０１３）。役比メイン処理の詳細については、図４０１を参照して後述する。なお、Ｓ２０１１及びＳ２０１２の処理の段階では、ＭＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３の使用領域内エリア２０３ｘを使用して処理を実行する。

【３８５２】

Ｓ２０１３の処理が終了し、役比メイン処理のサブルーチンプログラムからこの役比処理に戻ってくると、次いで、内スタックエリア２０３ｘ２に退避されたフラグレジスタ２００ａをＰＯＰ命令にて復帰し（Ｓ２０１５）、割込を許可して（Ｓ２０１６）、その後、役比処理を終了する。なお、Ｓ２０１５及びＳ２０１６の処理も、ＭＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３の使用領域内エリア２０３ｘを使用して処理を実行する。

【３８５３】
なお、Ｓ２０１２の処理において、ロード（ＬＤ）命令を用いて、フラグレジスタ２００ａを内作業エリア２０３ｘ１に退避し、Ｓ２０１４の処理において、ロード（ＬＤ）命令を用いて、内作業エリア２０３ｘ１に退避されたフラグレジスタ２００ａを復帰させてもよい。
【３８５４】
次いで、図４０２を参照して、役比処理（Ｓ２００２）（図４０１参照）により、サブルーチンプログラムが読み出されることによって実行される役比メイン処理（Ｓ２０１３）の詳細について説明する。図４０２は、その役比メイン処理を示すフローチャートである。
【３８５５】
役比メイン処理では、まず、ロード（ＬＤ）命令にて、ＭＰＵ２０１のスタックポインタ（図示せず）を、外スタックエリア２０３ｙ２の開始位置に設定する（Ｓ２０２１）。これにより、以後の処理において、外スタックエリア２０３ｙ２にデータが退避される。また、ＭＰＵ２０１は、この処理以後、ＲＡＭ２０３の作業エリアとして外作業エリア２０３ｙ１を使用する。即ち、ＭＰＵ２０１は、外作業エリア２０３ｙ１を用いて各種カウンタやデータを記憶し、また、必要に応じて外スタックエリア２０３ｙ２を使用する。
【３８５６】
次いで、レジスタ２００のうち、役物比率に関する処理で使用するレジスタ２００（ただし、フラグレジスタ２００ａを除く）を個々に、外作業エリア２０３ｙ１の各々に決められた領域に、ロード（ＬＤ）命令にて退避させる（Ｓ２０２２）。そして、役物比率に関する処理を実行する（Ｓ２０２３）。
【３８５７】
このＳ２０２３の処理では、例えば、第１６実施形態又は第１７実施形態において、役物比率管理チップ２０７のＣＰＵ２６１にて実行される役物比率管理メイン処理（図３８６参照）と同様の処理を実行し、また、役比表示装置４００の表示を制御する処理を実行する。また、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、第１６実施形態又は第１７実施形態の役物比率管理チップ２０７のＣＰＵ２６１にて実行される検査結果出力処理（図３９０，３０参照）と同様の処理が、Ｓ２０２３の処理の中で実行されるようにしてもよい。
【３８５８】
Ｓ２０２３の処理が終了すると、次いで、ＭＰＵ２０１のスタックポインタ（図示せず）を、内スタックエリア２０３ｘ２内の固定アドレスにロード（ＬＤ）命令にて設定する（Ｓ２０２４）。これにより、以後の処理において、再び内スタックエリア２０３ｘ２にデータが開始される。
【３８５９】
ここで、この役比メイン処理（Ｓ２０１３）が実行される役比処理（Ｓ２００２）は、図３９９に示すタイマ割込処理の中で遊技の主な制御を実行する遊技処理（Ｓ２００１）が一通り終了した後に行われる。また、タイマ割込処理は、ＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図３８５）の無限ループ（Ｓ７０１～Ｓ７０３のループ）の中で、カウンタ更新処理（Ｓ７０２～Ｓ７０３）が非実行のときに読み出され、実行される。
【３８６０】
よって、上記Ｓ２０２４の処理が実行されるときに、内スタックエリア２０３ｘ２には、メイン処理からタイマ割込処理へ移行するときに退避されたデータと、Ｓ２０１２の処理により退避されたフラグレジスタ２００ａとが退避されており（ただし、ロード命令によりフラグレジスタ２００ａが内作業エリア２０３ｘ１に退避された場合は内スタックエリア２０３ｘ２には存在しない）、この退避されているデータの数は固定されている。従って、Ｓ２０１２の処理において、スタックポインタを、内スタックエリア２０３ｘ２内にスタックされている位置に指定する場合に、スタックポインタに対してその固定アドレスを設定するだけで、確実にその位置を指定できる。そして、スタックポインタを内スタ

ックエリア２０３ｘ２から外スタックエリア２０３ｙ２へ移行する前（Ｓ２０１２の処理を実行する前）に、内スタックエリア２０３ｘ２内を示すスタックポインタの値を退避させておく必要がないため、その退避のためにＲＡＭ２０３の容量が増加することを抑制できる。

【３８６１】

次いで、Ｓ２０２２の処理により、個々に外作業エリア２０３ｙ１の決められた領域に退避された各レジスタ２００の値を、各々、ロード（ＬＤ）命令にて対応する外作業エリア２０３ｙ１の決められた領域から読み出して対応のレジスタ２００に設定することで、復帰させる（Ｓ２０２５）。そして、Ｓ２０２５の処理の後、役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻る。また、Ｓ２０２５の処理が終了した後、ＭＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３の作業エリアとして内作業エリア２０３ｘ１を使用する。即ち、ＭＰＵ２０１は、内作業エリア２０３ｘ１を用いて各種カウンタやデータを記憶し、また、必要に応じて内スタックエリア２０３ｘ２を使用する。

【３８６２】

このように、ＭＰＵ２０１では、役物比率に関する処理（Ｓ２０２３）を実行する場合に、使用領域外エリア２０３ｙ（外作業エリア２０３ｙ１及び外スタックエリア２０３ｙ２）を使用して各処理を実行するが、その使用領域外エリア２０３ｙを使用するＳ２０２３の処理へ移行する段階で、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００をＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１へ個々に退避する。そして、Ｓ２０２３の処理が終了しＭＰＵ２０１が使用領域内エリア２０３ｘを用いる処理へ戻る前に、その外作業エリア２０３ｙ１に退避させたレジスタ２００を、個々に対応するレジスタ２００へ復帰させる。その後、使用領域内エリア２０３ｘ（内作業エリア２０３ｘ１及び内スタックエリア２０３ｘ２）を使用する、遊技の主な制御を行う遊技処理が実行される。

【３８６３】

ここで、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理を行って、再び、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理に戻る場合、遊技者の利益の保護と、遊技の主な制御が再び問題なく継続して行われなければならないことと、から、遊技の主な制御を行う遊技処理が、役物比率に関する処理に影響を受けてはならない。そのため、ＲＡＭ２０３は、遊技の主な制御の処理に用いられる使用領域内エリア２０３ｘと、役物比率に関する処理に用いられる使用領域外エリア２０３ｙとで分かれている。しかしながら、レジスタ２００は、ＲＡＭ２０３と比較して容量も少なく、また、使用目的が特定されたレジスタ２００も存在するため、遊技の主な制御の処理と役物比率に関する処理とで、使用するレジスタ２００を分けることは不可能又は困難である。

【３８６４】

また、役物比率に関する処理を行う前と後、換言すれば、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とで、レジスタ２００の内容を同一とすることで、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保したい、という要望もある。

【３８６５】

一方、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理を行う前に、全てのレジスタ２００の内容を、ＰＵＳＨ命令を用いて一括して外スタックエリア２０３ｙ２に退避させ、役物比率に関する処理を行った後に、全てのレジスタ２００に対して、ＰＯＰ命令を用いて一括して外スタックエリア２０３ｙ２から復帰させる方法も考えられる。しかしながら、この場合は、全てのレジスタ２００の内容を退避させるために、外スタックエリア２０３ｙ２の容量を予め大きく設定しておく必要があり、外作業エリア２０３ｙ１

の容量が小さくなるか、ＲＡＭ２０３を大容量化しなければならない。

【３８６６】

これに対し、本実施形態では、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する場合に、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００をＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１へ個々に退避するとともに、役比処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する（戻る）場合に、外作業エリア２０３ｙ１へ退避されたレジスタ２００を個々に復帰させる。これにより、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とでレジスタ２００の内容を同一とすることができるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。

【３８６７】

また、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とで、全てのレジスタ２００の内容を退避／復帰させるのではなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ２００のみの内容を退避／復帰させるので、そのレジスタの内容を退避するために必要なＲＡＭ２０３（外作業エリア２０３ｙ１）の容量を抑制できる。よって、ＲＡＭ２０３を小容量化したり、外作業エリア２０３ｙ１において他のデータ等を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。

【３８６８】

なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ２００については、そもそも役物比率に関する処理により影響を受けることがなく、その内容は、役物比率に関する処理を実行する前と後で保持され続ける。よって、その役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ２００の内容を退避／復帰させることなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ２００のみの内容を退避／復帰させるだけで、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。

【３８６９】

ただし、フラグレジスタ２００ａは、ＭＰＵ２０１にて実行される全ての命令で用いられるレジスタであるため、当然、役物比率に関する処理にも使用されるレジスタとなるが、Ｓ２０２２の処理では、フラグレジスタ２００ａについては例外的に退避を行っていない。これは、図４０１に示す役比処理において役比メイン処理（Ｓ２０１３）を読み出すだけでフラグレジスタ２００ａの内容が変わってしまい、遊技の主な制御を実行する遊技処理から役物比率に関する処理へ移行するときのその遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ２００ａの値を、Ｓ２０２２の処理の段階では退避させることができないためである。

【３８７０】

そこで、本実施形態では、図４０１に示す役比処理において役比メイン処理（Ｓ２０１３）を読み出す前に、フラグレジスタ２００ａだけを内スタックエリア２０３ｘ２へ退避し、役比メイン処理（Ｓ２０１３）の終了後、そのフラグレジスタ２００ａだけを内スタックエリア２０３ｘ２から復帰させる。これにより、遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ２００ａの値を、役物比率に関する処理の実行後に確実に復帰させることができる。

【３８７１】

また、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とでの、レジスタ２００の退避／復帰は、個々のレジスタ毎に個別で行うので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを担保するために退避／復帰が必要なレジスタ２００のみ（即ち、役物比率に関する処理に使用されるレジスタ２００のみ）を個々に指定して、その退避／復帰を行わせることができる。

【３８７２】

また、レジスタ２００を、外スタックエリア２０３ｙ２ではなく、外作業エリア２０３ｙ１に退避させるので、外スタックエリア２０３ｙ２に必要な容量を少なくし、外作業エリア２０３ｙ１の容量を大きく確保できる。また、ＭＰＵ２０１の中には、その機種（種類）によって、スタックエリアと作業エリアとを予め指定するものがある。そのようなＭＰＵ２０１には、その予め指定されたスタックエリアの領域を超えて、データが更に退避されスタックされると、ＲＡＭ２０３の内容そのものをクリア（０に初期化）してしまう機能を有するものがある。これに対し、レジスタ２００を、外スタックエリア２０３ｙ２ではなく外作業エリア２０３ｙ１に退避させることで、外スタックエリア２０３ｙ２がすぐにスタックされたデータで一杯になることを抑制できる。よって、このような機能を有するＭＰＵ２０１において、外スタックエリア２０３ｙ２の予め指定された領域を超えてデータが更にスタックされたために、ＲＡＭ２０３がクリアされることを抑制できる。

【３８７３】

また、レジスタ２００を、ＰＵＳＨ命令／ＰＯＰ命令を用いて退避させるのではなく、ロード（ＬＤ）命令を用いて退避させるので、その退避させる場所を、プログラムによって固定させることができる。よって、役物比率に関する処理を行っている間、レジスタ２００が退避されている領域を明確に避けて、外作業エリア２０３ｙ１を使用するようにプログラムを組むことで、遊技の主な制御を行う遊技処理で用いられていたレジスタ２００の内容を確実に保護できる。

【３８７４】

なお、役物比率に関する処理において、全てのレジスタ２００が使用される場合は、その全てのレジスタ２００を、個々にロード（ＬＤ）命令を用いて外作業エリア２０３ｙ１の決められた領域に退避／復帰させるようにしてもよい。これによっても、レジスタ２００を外作業エリア２０３ｙ１に退避させる場合の効果を享受できる。

【３８７５】

また、役物比率に関する処理において使用される一部のレジスタ２００を退避させる場合に、個々にＰＵＳＨ命令を用いて外スタックエリア２０３ｙ２の決められた領域に退避し、その外スタックエリア２０３ｙ２の決められた領域に退避されたレジスタ２００を、個々にＰＯＰ命令を用いて復帰させてもよい。これにより、レジスタの内容を退避するために必要なＲＡＭ２０３の容量を抑制できる。よって、ＲＡＭ２０３を小容量化したり、外作業エリア２０３ｙ１を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。なお、この場合、ＰＯＰ命令を用いて退避されたレジスタ２００を復帰される場合は、ＬＩＦＯ方式、即ち、後にＰＵＳＨ命令にて退避させたレジスタ２００を、先にＰＯＰ命令にて復帰させる必要がある。

【３８７６】

そのほか、第１６実施形態，第１７実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３８７７】

＜第１９実施形態＞

次いで、図４０３、図４０４を参照して、本発明を適用した第１９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０において、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領

域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個別に退避し、役物比率に関する処理の終了後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その退避させたレジスタ２００を個別に復帰させる場合について説明した。これに対し、第１９実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０において、タイマ割込処理（図４００）の中で実行される役物処理（Ｓ２００２）において、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理を実行する役物メイン処理（Ｓ２０１３）をＣＡＬＬ命令にて読み出す段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアして、役物メイン処理（Ｓ２０１３）をＣＡＬＬ命令にて読み出す。また、役物メイン処理（Ｓ２０１３）において、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物メイン処理（Ｓ２０１３）を終了させ、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ２００を個々に０にクリアしたうえで、役比処理へ戻る。

【３８７８】

以下、第１９実施形態のパチンコ機１０について、第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第１８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第１８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８７９】

この第１９実施形態のパチンコ機１０は、第１８実施形態のパチンコ機１０と比して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である役比処理（Ｓ２００２）の一部処理と、その役比処理（Ｓ２００２）の一処理である役比メイン処理（Ｓ２０１３）の一部処理が異なっている。

【３８８０】

図４０３は、第１９実施形態における役比処理（Ｓ２００２）を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、第１８実施形態と同一のＳ２０１１，Ｓ２０１２の処理を実行した後、次いで、役物比率に関する処理にて使用される全てのレジスタ２００（ただし、フラグレジスタ２００ａを除く）に対して、個々にロード（ＬＤ）命令を用いて０にクリアする。そして、Ｓ２０１３の処理へ移行し、ＣＡＬＬ命令にて使用領域外エリア２０３ｙを使用する役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する。そして、第１８実施形態と同一のＳ２０１４，Ｓ２０１５の処理を実行して、その後、役比処理を終了する。

【３８８１】

次に、図４０４は、第１９実施形態における役比メイン処理（Ｓ２０１３）を示すフローチャートである。この役比メイン処理では、まず、第１８実施形態と同一のＳ２０２１の処理を実行し、次に、第１８実施形態と同一のＳ２０２３の処理（即ち、役物比率に関する処理）を実行した後、次いで、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ２００を個々に０にクリアする（Ｓ２０４１）。そして、第１８実施形態と同一のＳ２０２４の処理を実行して、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻って、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理を実行する。

【３８８２】

この第１９実施形態では、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００において、役物比率に関する処理によって値が変更され、その値がそのまま対応するレジスタ２００に残されつつ、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理をＭＰＵ２０１が実行したとしても、その遊技処理に何ら影響を与えないことが前提となる。この場合、本来であれば、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００を退避させ、役物比率に

関する処理を実行後、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、退避させたレジスタ２００を復帰させなくても、問題はない。しかしながら、これでは、役物比率に関する処理の前後でレジスタ２００の値は変わってしまうので、外部の人間が、本当にこれで問題ないか否かを判断することはできない。

【３８８３】

そこで、本実施形態のように、まず、役比処理では、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階、即ち、ＣＡＬＬ命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出す前に、一度、その役比メイン処理で行われる役物比率に関する処理において使用される全てのレジスタ２００を個々に０にクリアする。そして、役比メイン処理において、役物比率に関する処理を実行後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理において使用された全てのレジスタ２００（つまり、役比メイン処理を実行する前に０にクリアされたレジスタ２００と同一のレジスタ２００）を個々に０にクリアする。これにより、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階（役比メイン処理を読み出す段階）と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階（役比メイン処理から役比処理へ戻る段階）とで、レジスタ２００の内容を一見して同一とすることができる。よって、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ２００は、役物比率に関する処理の前後で内容が変化せず、保持され続けるので、この使用されないレジスタ２００は、０にクリアされていなくても、両者の段階で同一となる。

【３８８４】

ここで、本第１９実施形態では、Ｓ２０３１及びＳ２０４１の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアする場合について説明したが、必ずしも０にクリアする必要はなく、例えば、Ｓ２０３１及びＳ２０４１の処理で、同一の所定の値を記憶させるようにしても、上記効果を享受できる。ただし、電源が投入され、ＭＰＵ２０１に入力されたリセットが解除された直後（ソフトウェア的な初期化が実行されていない段階）では、全レジスタが０に初期化されることに鑑みて、Ｓ２０３１及びＳ２０４１の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアする（初期化する）ことが望ましい。また、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアすることによって、一見してそのレジスタ２００が０にクリアされたものであることを把握できる。

【３８８５】

そのほか、第１６実施形態～第１８実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３８８６】

＜第２０実施形態＞

次いで、図４０５～図４１２を参照して、本発明を適用した第２０実施形態のパチンコ機１０について説明する。この第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１８実施形態又は第１９実施形態のパチンコ機１０に設けられた役比表示装置４００に代えて、４つの７セグメント表示器（７セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを含むもの）４０１ａ，４０１ｂ，４０１ｃ，４０１ｄで構成されたベース表示装置４０１（図４０６（ａ）参照）が設けられている。このベース表示装置４０１には、役物比率に関する情報の１つとして、パチンコ機１０のベース値が表示される。

【３８８７】

ベース値とは、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において、１００

発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【３８８８】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値（以下「前回ベース値」と称す）とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値（以下「前々回ベース値」と称す）と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値（以下「前々々回ベース値」と称す）とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【３８８９】

また、第２０実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯するように構成される。ベース表示装置４０１において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを所定期間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【３８９０】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０は、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３８９１】

以下、第２０実施形態のパチンコ機１０について、第１６～第１９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第１９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第１９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８９２】

図４０５は、第２０実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２０実施形態のパチンコ機１０が、第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、第１８実施形態では役比表示装置４００が主制御装置１１０に接続されているのに対し、第２０実施形態では、ベース表示装置４０１が主制御装置１１０に接続されている点であ

る。このベース表示装置４０１は、上述した通り、パチンコ機１０のベース値を表示するためのものである。

【３８９３】

なお、第１８実施形態における役比表示装置４００にて、パチンコ機１０の役物比率と併せて、パチンコ機１０のベース値を所定期間毎に切り替えて表示するようにしてもよい。また、本実施形態において、検査端子２０７ａを必ずしも設ける必要はなく、検査装置３００に対して役物比率に関する情報を出力する構成としなくてもよい。また、検査装置３００に対して役物比率に関する情報を出力しない場合、第２読書メモリ２６４を省略してもよい。

【３８９４】

ここで、図４０６を参照して、ベース表示装置４０１の詳細について説明する。まず、図４０６（ａ）は、ベース表示装置４０１を模式的に示した模式図である。このベース表示装置４０１は、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄが横一列に並んで構成され、主制御装置１１０を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機１０の背面側を見たときに、ベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられ、４桁の数字又は英字が確認できるようになっている。なお、パチンコ機１０の正面側からベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

【３８９５】

各７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄは、それぞれ、７セグメント部の他に７セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを有するものである。ベース表示装置４０１は、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄのうち、左側２つの７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂを識別セグとして使用し、右側２つの７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄを比率セグとして使用する。識別セグは、比率セグに表示する内容を特定するための識別情報を示すために用いられる。比率セグは、識別セグで示された識別情報により特定される内容の比率を表示するために用いられる。

【３８９６】

図４０６（ｂ）は、ベース表示装置４０１における表示内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、５秒毎に切り替えて表示される。

【３８９７】

ベース表示装置４０１において、リアルタイムベース値を表示する場合、識別セグに「ｂＬ．」を表示して、比率セグにその計測中のリアルタイムベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂＬ．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字がリアルタイムベース値であることを見た者に認識させることができる。

【３８９８】

ベース表示装置４０１において、前回ベース値を表示する場合、識別セグに「ｂ１．」を表示して、比率セグに前回ベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂ１．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

【３８９９】

ベース表示装置４０１において、前々回ベース値を表示する場合、識別セグに「ｂ２．」を表示して、比率セグに前々回ベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂ２．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

【３９００】

ベース表示装置４０１において、前々々回ベース値を表示する場合、識別セグに「ｂ３

．」を表示して、比率セグに前々々回ベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂ３．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

【３９０１】

このように、ベース表示装置４０１には、リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示する。ここで、リアルタイムベース値は、上述した通り、総アウト個数が６００００個に満たすまでの期間、リアルタイムに計測しているベース値である。ここで、一般的にホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日当たり約１００００～２００００個の球が打ち出されて遊技が行われる。即ち、６００００個の球に対して計測された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値を示したものになる。仮に、リアルタイムベース値をベース表示装置４０１に非表示とすると、６００００個の球の対するベース値の計測が行われるまでに３～６日程度かかることとなるため、前回ベース値であっても、それは３～６日前のベース値である可能性がある。よって、前回ベース値の計測が行われた後に何らかの不正行為があった場合に、次の６００００個の球に対するベース値が計測されてベース表示装置４０１に表示される３～６日の間、その不正行為が発見できないおそれがある。これに対し、リアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示することにより、現在のベース値を速報値として見せることができるので、何らかの不正行為が行われた場合に、リアルタイムベース値から即座にその不正行為があった可能性を発見できる。

【３９０２】

一方、リアルタイムベース値は、上述した通り、総アウト個数が６００００個に満たない状態でリアルタイムに計測しているベース値である。ベース値は、上述した通り、通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）であるため、パチンコ機１０の遊技状態がどのような変遷をたどったか（例えば、通常状態がたまたま長時間継続した、大当たり状態がたまたま頻発した、確変状態がたまたま長時間継続した、等）によって、リアルタイムベース値が変動するおそれがある。よって、リアルタイムベース値だけをベース表示装置４０１に表示したのでは、不正行為があったか否かの判断が難しい場合が起こり得る。

【３９０３】

これに対して、６００００個の球に対して計測された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値を示したものになるので、パチンコ機１０が、対応する数日間、どのような遊技状態をたどったとしても、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、平均化されたものとなり得る。よって、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値だけでなく、前回ベース値等の６００００個の球に対して計測されたベース値を表示することで、より正確な不正行為の有無の判断を行うことができる。

【３９０４】

一方で、６００００個の球に対して計測されたベース値として前回ベース値だけを表示した場合、その前回ベース値が計測された期間中、たまたまパチンコ機１０に慣れた遊技者が遊技を行ったとすると、一般的にそのベース値が低くなる。よって、リアルタイムベース値と前回ベース値だけをベース表示装置４０１に表示させた場合にも、不正行為があったか否かの判断が難しい場合が起こり得る。これに対し、６００００個の球に対して計測されたベース値として前回ベース値だけでなく、前々回ベース値、前々々回ベース値などの複数のベース値を表示することで、各々のベース値において、遊技を行った遊技者の慣れに基づくベース値の変動があったかどうかを見極めることができる。よって、より正確な不正行為の有無の判断を行うことができる。

【３９０５】

なお、本実施形態では、ベース表示装置４０１において、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値を５秒毎に切り替えて表示するが、例えば

、７セグメント表示器の数を増やし、リアルタイムベース値及び前回ベース値を同時に表示する態様と、前々回ベース値及び前々々回ベース値を同時に表示する態様を、所定期間毎に切り替えて表示してもよい。また、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値を全て同時にベース表示装置４０１に表示するようにしてもよい。

【３９０６】

また、本実施形態では、ベース表示装置４０１に表示させる、６００００個の球に対して計測されたベース値として、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の３つを表示する場合について説明したが、前回ベース値、前々回ベース値の２つを表示するようにしてもよいし、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に加えて、前々々回ベース値よりも１つ前に（前々々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々々々回ベース値を更に表示するようにしてもよい。即ち、ベース表示装置４０１に表示させる、６００００個の球に対して計測されたベース値として、２以上の任意の数のベース値を表示するようにしてもよい。

【３９０７】

図４０５に戻り説明を続ける。ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄを駆動・制御して、図４０６（ｂ）に示したような各種表示を行うものである。

【３９０８】

ベース表示装置４０１にベース値を表示させるための処理では、ＲＡＭ２０３の使用領域外エリア２０３ｙを用いてその処理が行われる。即ち、ベース表示装置４０１にベース値を表示させるために必要な情報は、使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１に記憶される。ここで、図４０７を参照して、外作業エリア２０３ｙ１に記憶される、ベース表示装置４０１にベース値を表示させるために必要な情報の詳細について説明する。まず、図４０７（ａ）は、ＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図である。

【３９０９】

外作業エリア２０３ｙ１に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報として、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐ、表示種別カウンタ２０３ｑが少なくとも用意されている。

【３９１０】

このうち、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されながら電源がオンされた場合であっても初期化（クリア）されずに、情報が保持され続けるようになっている。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【３９１１】

一方、第２０実施形態では、主基板が収納された基板ボックス１００の中にＲＡＭ全消去スイッチ（図示せず）を設け、そのＲＡＭ全消去スイッチが操作されながら電源がオンされた場合に限り、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値デー

タ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐも含めてＲＡＭ２０３が初期化（クリア）されるようになっている。製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、ＲＡＭ全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス１００の中に設けられているので、基板ボックス１００の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【３９１２】

なお、ＲＡＭ全消去スイッチに代えて、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐが初期化されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、ベース値の表示に必要な情報を消去できるので、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【３９１３】

総アウト個数カウンタ２０３ｊは、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）である総アウト個数を計数するためのカウンタである。総アウト個数カウンタ２０３ｊは、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にゼロに初期化され、アウトスイッチ２０８ｆにおいて球が検出された場合に、球排出路へ球が案内されたものとして１が加算される。そして、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００となった場合に、ＭＰＵ２０１は、総アウト個数が６００００個に達したと判断し、後述する所定の処理を実行するとともに、総アウト個数カウンタ２０３ｊをゼロに初期化する。これにより、再び、総アウト個数カウンタ２０３ｊによって、総アウト個数が６００００個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

【３９１４】

低確払出個数カウンタ２０３ｋは、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数を計数するためのカウンタである。低確払出個数カウンタ２０３ｋは、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にゼロに初期化される。そして、遊技状態が通常時である場合に球の払い出し（賞球）があると、その払い出された球の数だけ低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算される。

【３９１５】

例えば、本実施形態では、通常時に、開口部が常に開放された所謂「ヘソ」と呼ばれる第１始動口６４ａや、一般入賞口である第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂに対して入球があったことが、第１始動口スイッチ２０８ａ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄによって検出されると、対応する入賞口に対して設定された賞球数が賞球数テーブル２０２ｅ（図３７４、図３７７参照）によって判断され、その賞球数が低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算される。

【３９１６】

なお、パチンコ機１０において、「外れ」の一態様として「小当たり」を設け、「小当たり」となった場合に大入賞口６５ａが数秒且つ数開放されるように構成した場合に、遊技状態が通常時に、「小当たり」における大入賞口６５ａに開放に伴って、その大入賞口

６５ａに入球があり、賞球が行われた場合は、その賞球数が低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算されてもよい。また、遊技状態が通常時において第２始動口６４ｂに入球があり賞球が行われた場合にその賞球数が低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算されてもよい。

【３９１７】

低確払出個数カウンタ２０３ｋへの賞球数の加算は、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となるまで累積して行われる。即ち、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となったときの低確払出個数カウンタ２０３ｋの値は、遊技領域へ打ち出された６００００個の球に対して、遊技状態が通常時に払い出された球の個数となる。

【３９１８】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となると、総アウト個数カウンタ２０３ｊと共に、低確払出個数カウンタ２０３ｋがゼロに初期化される。これにより、再び、総アウト個数が６００００個に達するまでの期間、遊技状態が通常時において払い出された球の個数が、低確払出個数カウンタ２０３ｋによってカウントされる。

【３９１９】

ＭＰＵ２０１は、リアルタイムベース値を、所定期間毎（例えば、タイマ割込処理が実行される４ミリ秒毎）に、次の（１）式を用いて算出する。

リアルタイムベース値＝低確払出個数カウンタ２０３ｋの値／総アウト個数カウンタ２０３ｊの値×１００・・・（１）

（１）式により算出されたリアルタイムベース値はリアルタイムベース値データ２０３ｌに格納される。

【３９２０】

即ち、リアルタイムベース値データ２０３ｌは、計測（算出）されたリアルタイムベース値を示すデータである。また、前回ベース値データ２０３ｍは、前回ベース値を示すデータ、前々回ベース値データ２０３ｎは、前々回ベース値を示すデータ、前々々回ベース値データ２０３ｏは、前々々回ベース値を示すデータである。

【３９２１】

ここで、図４０７（ｂ）を参照して、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏの構成について説明する。図４０７（ｂ）は、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏの構成を模式的に示した模式図である。

【３９２２】

図４０７（ｂ）に示す通り、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、８ビット（１バイト）で構成され、ＭＳＢ側の第７ビット（最上位ビット）が、有効データフラグとなっており、残りの第０～第６ビット（下位７ビット）にベース値が格納される。各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、有効データフラグが１である場合に、有効なベース値が第０～第６ビットに格納されていることを意味する。一方、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、有効データフラグが０である場合に、第０～第６ビットに有効なベース値が格納されていないことを意味する。

【３９２３】

各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合に、全て有効データフラグ及びベース値ともゼロに初期化される。即ち、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた直後は、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値ともすべて有効なデータが格納されていない状態となる。

【３９２４】

その後、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００になるまで、リアルタイムベース値には、（１）式にて算出されたベース値がリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値に格納される一方、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは０のままとする。そして、この場合、ベース表示装置４０１において、リアルタイムベース値を表示するときに、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベ

ース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する。

【３９２５】

上述した通り、ＲＡＭ全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に操作されるものである。そして、パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が３００個となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。なお、この特殊表示態様において、識別セグの「８８．」及び比率セグのリアルタイムベース値を共に点灯させてもよいし、点滅させてもよい。また、識別セグの「８８．」を点灯させ、比率セグのリアルタイムベース値を点滅させてもよいし、逆に、識別セグの「８８．」を点滅させ、比率セグのリアルタイムベース値を点灯させてもよい。

【３９２６】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個になると、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１に設定される。これにより、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたベース値が有効なベース値となる。よって、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１となったことに基づいて、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂＬ．」を点灯させ、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を表示することで、有効なリアルタイムベース値を報知することができる。

【３９２７】

一方、この段階では、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏは、いずれも有効データフラグが０のままである。このとき、所定期間毎に切り替えて前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、各ベース値に対応する表示を行う一方、比率セグには「－－」を点灯させる。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９２８】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個になると、その時にリアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されているベース値が、総アウト個数６００００個に対するベース値となる。そこで、前々回ベース値データ２０３ｎを前々々回ベース値データ２０３ｏにシフトさせ、前回ベース値データ２０３ｍを前々回ベース値データ２０３ｎにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ２０３ｌを前回ベース値データ２０３ｍにシフトさせる。これにより、総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値が、前回ベース値として保持される。

【３９２９】

ここで、前回ベース値データ２０３ｍへデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは「１」となっており、シフト後の前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグも「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ２０３ｍに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【３９３０】

また、前々回ベース値データ２０３ｎに前回ベース値データ２０３ｍをシフトさせる場合、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全

消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に２回目に達した場合に該当）、シフト後の前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ２０３ｎに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【３９３１】

更に、前々々回ベース値データ２０３ｏに前々回ベース値データ２０３ｎをシフトさせる場合、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に３回目に達した場合に該当）、シフト後の前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ２０３ｏに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【３９３２】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となり、リアルタイムベース値データ２０３ｌが前回ベース値データ２０３ｍへシフトされると、総アウト個数カウンタ２０３ｊが０に初期化されるのにあわせて、リアルタイムベース値データ２０３ｌも有効データフラグを含めて０に初期化される。そして、再び総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個となるまで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは０のまま保持され、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個となると、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに１が格納される。以後、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となるまで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに１が保持される。

【３９３３】

ここで、総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値となり、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が０～３００の間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを０とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点灯する一方、比率セグには「－－」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。なお、この場合、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点滅させて、比率セグにはリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を表示させてもよい。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができると共に、参考として、そのときのリアルタイムベース値を報知できる。

【３９３４】

一方、総アウト個数が３００個となった以降は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを１とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点灯する一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたベース値を有効なベース値として表示する。

【３９３５】

図４０７（ａ）に戻り、新規立上フラグ２０３ｐは、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを示すフラグである。新規立上フラグ２０３ｐがオンの場合に、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを示し、オフの場合に、パチンコ機１０が新規立上げ期間中ではないことを示す。

【３９３６】

新規立上フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０を新規立上げする場合に操作されるＲＡＭ

全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にオンに初期化され、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることが示される。そして、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個となるまで、新規立上フラグ２０３ｐはオンに保持され、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００異なると、新規立上フラグ２０３ｐがオフに設定される。以後、新規立上フラグ２０３ｐは、オフのまま維持される。

【３９３７】

新規立上フラグ２０３ｐがオンの場合に、ベース表示装置４０１には、上述した特殊表示態様、即ち、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）し、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を点滅（又は点灯）表示する態様で、リアルタイムベース値を表示する。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３９３８】

表示種別カウンタ２０３ｑは、ベース表示装置４０１に表示させるベース値の種別を決定するためのカウンタである。表示種別カウンタ２０３ｑが０の場合に、ベース表示装置４０１にはリアルタイムベース値を表示させ、表示種別カウンタ２０３ｑが１の場合に、ベース表示装置４０１には前回ベース値を表示させ、表示種別カウンタ２０３ｑが２の場合に、ベース表示装置４０１には前々回ベース値を表示させ、表示種別カウンタ２０３ｑが３の場合に、ベース表示装置４０１には前々々回ベース値を表示させる。

【３９３９】

表示種別カウンタ２０３ｑは、新規立上フラグ２０３ｐがオフに設定されるとき、即ち、パチンコ機１０の新規立上げが行われてから総アウト個数が３００個となって新規立上げ期間が終了するときに、０に初期化される。そして、表示種別カウンタ２０３ｑは、５秒毎に１ずつカウントアップされ、カウントアップするときに表示種別カウンタ２０３ｑの値が３のときは、０に戻される。これにより、ベース表示装置４０１に表示されるベース値が、５秒毎に、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の順に変わり、前々々回ベース値の表示の後、リアルタイムベース値に戻って、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の表示が５秒毎に切り替わりながら繰り返される。

【３９４０】

次いで、図４０８を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４０８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。ここでは、この立ち上げ処理について、第１６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図３８４参照）と相違する点を中心に説明する。なお、上述した通り、第１６実施形態の立ち上げ処理と同一の処理が実行されるところについては、同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３９４１】

まず、Ｓ６０４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断された場合と（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、Ｓ６０５の処理により、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていないと判断された場合と（Ｓ６０５：Ｎｏ）、Ｓ６０７の処理により、算出したＲＡＭ判定値が正常でないと判断された場合とにおいて（Ｓ６０７：Ｎｏ）、払出制御装置１１１へ払出初期化コマンドを送信した後（Ｓ６１４）、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース値の表示に必要な情報である総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを除いた領域を０クリアし（Ｓ３００１）、ベース値の表示に必要な情報等を除くそのクリアしたＲＡＭ２０３のエリアに対して初期値を設定する（Ｓ３００２）。

【３９４２】

これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアル

タイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。そして、不正行為者が、その証拠を抹消しようとＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作したとしても、ベース値の表示に必要な情報は保持され続けるので、不正行為の証拠が消されることを抑制できる。

【３９４３】

Ｓ６０４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断された場合は（Ｓ６０４）、次いで、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされたか否かを判断する（Ｓ３００３）。そして、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされていなければ（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ６０５の処理へ移行する。

【３９４４】

一方、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされていれば（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ６１４の処理と同様に、払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信し（Ｓ３００４）、次いで、ＲＡＭ２０３の全初期化処理（Ｓ３００５，Ｓ３００６）を実行する。ＲＡＭ２０３の全初期化処理（Ｓ３００５，Ｓ３００６）では、ベース値の表示に必要な情報である総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを含めてＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ３００５）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値を設定する（Ｓ３００６）。

【３９４５】

上述した通り、ＲＡＭ全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、操作されるようになっている。そして、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、ＲＡＭ全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス１００の中に設けられているので、基板ボックス１００の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【３９４６】

Ｓ６０９，Ｓ３００２，Ｓ３００６のいずれかの処理が実行されると、次いで、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し（Ｓ３００７）、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する（Ｓ３００８）。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯される。

【３９４７】

ベース表示装置４０１において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを少なくとも５秒間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【３９４８】
　また、この点灯が行われる５秒間、立ち上げ処理の進行がウエイトされ、通常の遊技処理の開始が待たされる。これにより、ベース表示装置４０１においてベース値が正しく表示できない状態にあった場合に、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制でき、仮に不正行為があった場合に、遊技者やホール等に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。
【３９４９】
　なお、本実施形態では、電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを点灯している間、５秒間、遊技が進行しないように停止するが、その点灯を行っている間に、通常の遊技処理を開始して、遊技を進行させてもよい。この場合、遊技の進行にあわせてリアルタイムベース値を計測しつつ、ベース表示装置４０１におけるベース値の表示のみを待機させるようにしてもよい。これにより、瞬間的な停電が発生したときに、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを点灯する処理が行われたとしても、遊技者はすぐに遊技を再開できる。
【３９５０】
　立ち上げ処理では、Ｓ３００８の処理の後、Ｓ６１３の処理へ移行する。
【３９５１】
　次いで、図４０９を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理について説明する。図４０９は、そのベース値処理を示すフローチャートである。このベース値処理は、第１８実施形態にて示した、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により定期的（例えば４ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理（図４００参照）の、役比処理（Ｓ２００２）の一処理として実行されもので、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行うものである。
【３９５２】
　このベース値処理では、まず、ベース値算出処理を実行し（Ｓ３１０１）、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏ間のシフト処理等を実行する。このベース値算出処理の詳細については、図４１０を参照して後述する。
【３９５３】
　次いで、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過したか否かを判断し（Ｓ３１０２）、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過したと判断される場合は（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）、ベース値表示処理を実行して（Ｓ３１０３）、ベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。なお、ベース値表示処理の詳細については、図４１１及び図４１２を参照して後述する。
【３９５４】
　Ｓ３１０３の処理が完了すると、ベース値処理を終了する。一方、Ｓ３１０２の処理の結果、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過していないと判断される場合は（Ｓ３１０２：Ｎｏ）、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）をスキップしてベース値処理を終了する。これにより、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）は１秒間隔で実行され、ベース表示装置４０１の表示が１秒毎に駆動制御される。
【３９５５】
　なお、Ｓ３１０２の判断処理において、主制御装置１１０の電源が投入された後（即ち、図４０８に示す立ち上げ処理が実行された後）に初めてＳ３１０２の処理が実行された場合は、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過したか否かを行わず、そのまま肯定判断（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）して、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行する。これにより、図４０８に示す立ち上げ処理が実行された後、速やかに、ベース表示装置４０１の駆動制御処理を実行できる。
【３９５６】
　次いで、図４１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベ

ース値処理の一処理である上述のベース値算出処理（Ｓ３１０１）の詳細について説明する。図４１０は、そのベース値算出処理を示すフローチャートである。

【３９５７】

ベース値算出処理（Ｓ３１０１）では、まず、第１始動口スイッチ２０８ａ，第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ，第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ及びアウトスイッチ２０８ｆの各スイッチの出力を少なくとも読み込み、第１始動口６４ａ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報（入賞検知情報）を保存する（Ｓ３２０１）。なお、１球の入賞及び球排出路へ案内された１球の判定は、各スイッチ２０８ａ，２０８ｃ，２０８ｄ，２０８ｆの出力に基づいて、３回のタイマ割込処理に亘って行われる。

【３９５８】

次いで、アウトスイッチ２０８ｆがオンであったか否かを判断し（Ｓ３２０１）、アウトスイッチ２０８ｆがオンであり、球排出路へ案内された球があったと判断される場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、総アウト個数カウンタ２０３ｊに１を加算する（Ｓ３２０３）。これにより、球排出路へ案内された球の個数（即ち、打ち出された球の個数）である総アウト個数が、総アウト個数カウンタ２０３ｊにて計数される。

【３９５９】

Ｓ３２０３の処理の後、又は、Ｓ３２０１の処理により、アウトスイッチ２０８ｆがオンではなく、球排出路へ案内された球がないと判断される場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、次いで、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でないか、即ち、遊技状態が通常時であるか否かを判断する（Ｓ３２０４）。そして、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でない、即ち、遊技状態が通常時であると判断される場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、Ｓ３２０５の処理を実行する。

【３９６０】

即ち、Ｓ３２０５の処理では、Ｓ３２０１の処理により保存された入賞検知情報に基づいて、第１始動口６４ａ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂのうち入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数（即ち、賞球数テーブル２０２ｅにより規定された数）の賞球数を、低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算する。これにより、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数が、低確払出個数カウンタ２０３ｋによって計数される。

【３９６１】

Ｓ３２０５の処理の後、又は、Ｓ３２０４の処理によって、遊技状態が大当たり時、高確率（確変）時、又は、時短時である、即ち、遊技状態が通常時でないと判断される場合は（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、次いで、上記した（１）式によりリアルタイムベース値を算出し、算出したリアルタイムベース値を、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値として格納する（Ｓ３２０６）。この処理により、ベース値の計測がリアルタイムで行われる。

【３９６２】

次いで、総アウト個数カウンタ２０３ｊの値が６００００であるか否か、即ち、総アウト個数が６００００個に達したか否かを判断する（Ｓ３２０７）。その結果、総アウト個数が６００００個に達していない場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、Ｓ３２０８～Ｓ３２１０の処理をスキップし、Ｓ３２１１の処理へ移行する。一方、総アウト個数が６００００個に達している場合は（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）は、Ｓ３２０８～Ｓ３２１０の処理を実行して、Ｓ３２１１の処理へ移行する。

【３９６３】

Ｓ３２０８の処理では、まず、前々回ベース値データ２０３ｎを前々々回ベース値データ２０３ｏにシフトさせ、前回ベース値データ２０３ｍを前々回ベース値データ２０３ｎにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ２０３ｌを前回ベース値データ２０３ｍにシフトさせる（Ｓ３２０８）。これにより、総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたリアルタイムベース値が、前回ベース値として保持され、以後、そのベ

ース値が前回ベース値としてベース表示装置４０１に表示される。また、これまで前回ベース値及び前々回ベース値として表示された各ベース値が、以後、前々回ベース値及び前々々回ベース値としてベース表示装置４０１に表示される。

【３９６４】

なお、各ベース値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式のリングバッファに格納してもよい。この場合は、Ｓ３２０８の処理において、リアルタイムベース値を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。ただし、ＦＩＦＯ方式リングバッファにベース値を格納した場合、一旦リングバッファポインタが、ノイズ等の何らかの影響によって壊れてしまった場合、以後、ベース値を正しくＲＡＭ２０３に格納し、また、表示できなくなるおそれがある。これに対し、本実施形態のように、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値及び前々々回ベース値を格納するＲＡＭ２０３の領域を固定し、総アウト個数が６００００個となるたびに、その間をデータシフトさせることで、ＦＩＦＯ方式リングバッファにベース値を格納した場合に生じ得る上記問題を回避できる。

【３９６５】

また、Ｓ３２０８の処理では、ＬＤＩＲ命令１つで、これらのシフト処理を実行する。ＬＤＩＲ命令は、転送したいデータの先頭アドレス（ＨＬ）と、転送先の先頭アドレス（ＤＥ）と、転送バイト数（ＢＣ）を設定するだけで、データのブロック転送が可能となる。即ち、（ＨＬ）から（ＤＥ）へデータを転送し、（ＨＬ）と（ＤＥ）を共に１加算すると共に、（ＢＣ）を１減算する。そして、これを（ＢＣ）が０になるまで繰り返す。そこで、前々々回ベース値データ２０３ｏをアドレス（ＡＡ）に格納し（ＡＡはＲＡＭ２０３の一アドレス）、前々回ベース値データ２０３ｎをアドレス（ＡＡ＋１）に格納し、前回ベース値データ２０３ｍをアドレス（ＡＡ＋２）に格納し、リアルタイムベース値データ２０３ｌをアドレス（ＡＡ＋３）に格納しておき、転送したいデータの先頭アドレス（ＨＬ）を（ＡＡ）と設定し、転送先のアドレスを（ＡＡ＋１）と設定し、転送バイト数を３バイトと設定して、ＬＤＩＲ命令を１つ実行するだけで、容易にＳ３２０８のシフト処理を実現できる。

【３９６６】

続くＳ３２０９の処理では、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値と有効データフラグとを０に初期化する（Ｓ３２０９）。これにより、再び、総アウト個数が６０００００個となるまで、新たにベース値がリアルタイムに計測される一方、総アウト個数が３００個となるまでの間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが０のまま保持される。総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値となり、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が０～３００の間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを０とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点灯する一方、比率セグには「－－」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９６７】

続くＳ３２１０の処理では、総アウト個数カウンタ２０３ｊを０の初期化する（Ｓ３２１０）。これにより、再び、総アウト個数カウンタ２０３ｊによって、総アウト個数が６００００個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

【３９６８】

Ｓ３２１１の処理では、総アウト個数カウンタ２０３ｊの値が３００であるか否か、即ち、総アウト個数が３００個に達したか否かを判断する（Ｓ３２１１）。その結果、総アウト個数が３００個に達していない場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、Ｓ３２１２～Ｓ３２１５の処理をスキップし、そのままベース値算出処理を終了する。一方、総アウト個数が３００個に達している場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）は、Ｓ３２１２～Ｓ３２１５の処理を

実行した後、本ベース値算出処理を終了する。
【３９６９】
　Ｓ３２１２の処理では、新規立上フラグ２０３ｐがオンか否かを判断する（Ｓ３２１２）。その結果、新規立上フラグ２０３ｐがオンである場合（Ｓ３２１２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを意味する。そして、先のＳ３２１１の処理の結果、総アウト個数が３００個に達したことから、その新規立上げ期間を終了するタイミングであるので、新規立上フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ３２１３）。そして、表示種別カウンタ２０３ｑをゼロに初期化する（Ｓ３２１４）。これにより、以後、ベース表示装置４０１には、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が５秒毎に切り替わって表示される。
【３９７０】
　Ｓ３２１４の処理の後、又は、Ｓ３２１２の処理によって、新規立上フラグ２０３ｐがオフであると判断された場合は（Ｓ３２１２：Ｎｏ）、次いで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに１が設定される。これにより、総アウト個数が３００個となった以降は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを１とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」が点灯される一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたベース値が有効なベース値として表示される。
【３９７１】
　次いで、図４１１及び図４１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理の一処理であり、１秒間隔で実行される上述のベース値表示処理（Ｓ３１０３）の詳細について説明する。図４１１及び図４１２は、そのベース値算出処理（Ｓ３１０３）を示すフローチャートである。
【３９７２】
　まず、図４１１を参照し、ベース値算出処理（Ｓ３１０３）が開始されると、新規立上フラグ２０３ｐがオンか否かを判断する（Ｓ３３０１）。そして、新規立上フラグ２０３ｐがオンである場合（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを意味する。そこで、ベース表示装置４０１の識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）表示させ、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を点滅（又は点灯）表示させるよう、ベース表示装置制御回路４０２に制御信号を送信する（Ｓ３３０２）。そして、ベース値表示処理を終了する。
【３９７３】
　上述した通り、パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げ期間中は、ベース表示装置４０１の表示を、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。
【３９７４】
　一方、Ｓ３３０２の処理の結果、新規立上フラグ２０３ｐがオフである場合（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、次いで、表示種別カウンタ２０３ｑを更新又は初期化してから５秒経過したかを判断する（Ｓ３３０３）。その結果、５秒経過している場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、表示種別カウンタ２０３ｑを更新し（Ｓ３３０４）、図４１２に示すＳ３３０５の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０３の処理の結果、５秒経過していない場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、Ｓ３３０４の処理をスキップして、図４１２に示すＳ３３０５の処理へ移行す

る。
【３９７５】
　Ｓ３３０４の表示種別カウンタ２０３ｑの更新では、表示種別カウンタ２０３ｑが３以外である場合、その表示種別カウンタ２０３ｑに１を加算する。また、表示種別カウンタ２０３ｑが３である場合は、表示種別カウンタ２０３ｑを０に初期化する。表示種別カウンタ２０３ｑを５秒毎に更新することで、ベース表示装置４０１に表示されるベース値の種類が、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値、リアルタイムベース値、前回ベース値、…の順に５秒毎に切り替えられる。
【３９７６】
　図４１２を参照して、Ｓ３３０５の処理では、表示種別カウンタ２０３ｑの値を判断する（Ｓ３３０５）。そして、表示種別カウンタ２０３ｑが０の場合は（Ｓ３３０５：「０」）、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する期間である。そこで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３０６）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３０６：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂＬ．」を点灯表示し、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３０７）。上述した通り、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値が、総アウト個数３００以上に対して計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものとしてリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１に設定される。よって、有効なベース値として計測されたリアルタイムベース値を、ベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。
【３９７７】
　一方、Ｓ３３０６の処理の結果、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが０である場合（Ｓ３３０６：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂＬ．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３０８）。
【３９７８】
　上述した通り、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値が、総アウト個数３００に満たないときに計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものではないとしてリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに０が設定される。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。
【３９７９】
　また、Ｓ３３０５の処理の結果、表示種別カウンタ２０３ｑが１の場合は（Ｓ３３０５：「１」）、ベース表示装置４０１に前回ベース値を表示する期間である。そこで、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３０９）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３０９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ１．」を点灯表示し、比率セグに前回ベース値データ２０３ｍのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１０）。これにより、前回ベース値データ２０３ｍに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前回ベース値をベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。
【３９８０】
　また、総アウト個数が６００００個に達し、前回ベース値データ２０３ｍへデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは「１」となっており、シフト後の前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグも「１」となる。よって、パチンコ機１０の新規立上げが行われてから総アウト個数が最初に６００００個に達して以降、ベース表示装置４０１に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ２０３ｍに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。
【３９８１】

一方、Ｓ３３０９の処理の結果、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが０である場合は（Ｓ３３０９：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ１．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１１）。これにより、前回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「－－」によって、有効な前回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９８２】

Ｓ３３０５の処理の結果、表示種別カウンタ２０３ｑが２の場合は（Ｓ３３０５：「２」）、ベース表示装置４０１に前々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３１２）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３１２：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ２．」を点灯表示し、比率セグに前々回ベース値データ２０３ｎのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１３）。これにより、前々回ベース値データ２０３ｎに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々回ベース値をベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。

【３９８３】

また、前々回ベース値データ２０３ｎに前回ベース値データ２０３ｍをシフトさせる場合、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に２回目に達した場合に該当）、シフト後の前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ２０３ｎに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【３９８４】

一方、Ｓ３３１２の処理の結果、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが０である場合は（Ｓ３３１２：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ２．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１３）。これにより、前々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「－－」によって、有効な前々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９８５】

Ｓ３３０５の処理の結果、表示種別カウンタ２０３ｑが３の場合は（Ｓ３３０５：「３」）、ベース表示装置４０１に前々々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３１５）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３１５：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ３．」を点灯表示し、比率セグに前々々回ベース値データ２０３ｏのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１６）。これにより、前々々回ベース値データ２０３ｏに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。

【３９８６】

また、前々々回ベース値データ２０３ｏに前々回ベース値データ２０３ｎをシフトさせる場合、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に３回目に達した場合に該当）、シフト後の前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ２０３ｏに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【３９８７】

一方、Ｓ３３１５の処理の結果、前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが０である場合は（Ｓ３３１５：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ２．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１７）。これにより、前々々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「－－」によって、有効な前々々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９８８】

Ｓ３３０７，Ｓ３３０８，Ｓ３３１０，Ｓ３３１１，Ｓ３３１３，Ｓ３３１４，Ｓ３３１６，Ｓ３３７１のいずれかの処理が終了すると、図４１１に示す通り、ベース値表示処理を終了する。

【３９８９】

以上説明した通り、第２０実施形態のパチンコ機１０によれば、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、所定期間毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【３９９０】

また、第２０実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯する。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【３９９１】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０は、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３９９２】

そのほか、第１６実施形態～第１９実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３９９３】

＜第２１実施形態＞

次いで、図４１３～図４２６を参照して、本発明を適用した第２１実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態～第２０実施形態に係るパチンコ機１０では、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が、主制御装置１１０にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できないようにしていた。これに対し、第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、ホール関係者等によ

り大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を、複数段階（本実施形態では、設定値「１」～「６」の６段階）に変更できるように構成される。そして、第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の設定値（以下「確率設定値」という）を変更する場合（以下「設定変更モード」という）や、その確率設定値を確認する場合（以下「設定確認モード」という）に、その確率設定値を、第２０実施形態に係るパチンコ機１０に設けたベース表示装置４０１に表示させる。また、第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、ベース表示装置４０１において、パチンコ機１０にて生じたエラーの履歴（以下「エラー履歴」という）を表示可能に構成される。

【３９９４】

以下、第２１実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３９９５】

図４１３は、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の背面図である。第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、ベース表示装置４０１が主制御装置１１０を構成する主基板上に配設され、図４１３に示す通り、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【３９９６】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【３９９７】

ここで、図４１４を参照して、設定キー５０１について説明する。図４１４（ａ）は、設定キー５０１がオフ状態にある場合を示した設定キー５０１の正面図であり、図４１４（ｂ）は、設定キー５０１がオン状態にある場合を示した設定キー５０１の正面図である。設定キー５０１は、専用の鍵を設定キー５０１に設けられた鍵穴に挿入することによって、「ＯＦＦ」で示されたオフ側と「ＯＮ」で示されたオン側との２つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー５０１は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、温側に位置している場合にオン状態となる。

【３９９８】

第２１実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１と、扉開放スイッチ（図示せず）との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。なお、扉開放スイッチは、内枠１２が開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出するスイッチである。

【３９９９】

図４７は、パチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ１２２、設定キー５０１及び扉開放スイッチ（図示せず）の各々の状態とを示した図である。

【４０００】

パチンコ機１０の立ち上げモードには、通常モードと、ＲＡＭクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。ＲＡＭクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモ

ードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【４００１】

通常モードは、これらＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に格納されていない場合や、ＲＡＭ２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。

【４００２】

そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０は通常モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０はＲＡＭクリアモードで立ち上がる。

【４００３】

一方、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。

【４００４】

このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、設定キー５０１をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【４００５】

一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠１２を開錠して開放した上で設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４００６】

即ち、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４００７】

ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、パチンコ機１０が所定の遊技性能を発揮できなくなるおそれがある。このため、パチンコ機１０は、設定変更モードで確率設定値の変更を行うと、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）する。一方、設定確認モードは、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持させる（クリアしない）。

【４００８】

そこで、本実施形態では、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされる設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げる場合は、内枠１２を開錠して開放した上で設定キー５０１をオン状態にしつつＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンする

こととし、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされない設定確認モードにてパチンコ機１０を立ち上げる場合は、内枠１２を開錠して開放した上で設定キー５０１をオン状態にしつつＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフのままパチンコ機１０の電源をオンすることとした。

【４００９】

このように、確率設定値に関係する設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合は、パチンコ機１０の電源を入れる前に、設定キー５０１をオン状態にしておく。そして、ＲＡＭ２０３に格納されたデータをクリアするＲＡＭクリアモード又は設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら（オンしながら）、パチンコ機１０の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機１０への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

【４０１０】

また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げるためには、設定キー５０１に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機１０を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。

【４０１１】

また、同時に操作すべきスイッチ等は設定操作モードで立ち上げる場合であっても２つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と設定キー５０１とのオン／オフを使い分けることで、パチンコ機１０の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。

【４０１２】

なお、本実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠１２が開放されていることを条件としている。

【４０１３】

これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機１０の背面側にあるベース表示装置４０１に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠１２が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー５０１がオン状態にあるにもかかわらず内枠１２が開放されずにパチンコ機１０の電源がオンされた場合は、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げず、設定キー５０１がオフ状態の場合と同様に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであれば通常モードでパチンコ機１０を立ち上げ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであればＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠１２を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠１２を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機１０を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。

【４０１４】

なお、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠１２が開放されていることを必ずしも条件としなくてもよい。つまり、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げても

よい。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機１０を設定確認モードで立ち上げてもよい。

【４０１５】

さて、本パチンコ機１０は、立ち上げモードの１つとして、確率設定値を変更又は確認するための設定変更モード及び設定確認モードを用意したが、本実施形態では、確率設定値の変更及び確認は、この設定確認モードによってパチンコ機１０の立ち上げ時（電源オン時）にのみ可能とし、遊技が進行している間は確率設定値の確認が行えないようになっている。これは、次の理由による。

【４０１６】

即ち、ベース表示装置４０１によるベース値の表示といった役物比率や、役物比率等に係る表示、また、遊技性能や遊技状態等を表す値の表示は、不正行為を早期に発見できるようにするため、原則、遊技中は表示しなければならない。よって、遊技者による遊技が行われている間は少なくとも確率設定値の表示ができない。

【４０１７】

仮に、設定キー５０１がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機１０の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であれば、遊技を停止させることも考えられる。しかしながら、主制御装置１１０では遊技を停止することに伴って、変動時間を止めることはできるが、第３図柄表示装置８１では変動演出が継続して行われるおそれがあり、主制御装置１１０と、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４との間で不整合が生じるおそれがある。

【４０１８】

また、設定キー５０１がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機１０の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であってもそのまま遊技を継続し、確率設定値の確認をベース表示装置４０１にて行えるようにすることも考えられるが、ベース表示装置４０１の表示を確認するためには内枠１２を開放させる必要があるため、実質的に遊技者が遊技を継続することは困難である。

【４０１９】

また、設定キー５０１がオン状態とされた後、大当たりや保留された分を含めて全ての変動演出が終了するのを待って、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示することも考えられる。しかしながら、変動演出の中には変動時間が長いものが多く含まれ、中には５分程度継続されるものもある。また、普通図柄の変動時間も遊技状態が通常時においては長く設定されており、これらすべての保留が消化されるまでに多くの時間がかかるため、確率設定値が表示されるまで待ちづらい。

【４０２０】

そこで、本パチンコ機１０では、確率設定値を変更又は確認したい場合、一旦パチンコ機１０の電源をオフし、設定キー５０１をオン状態にして再びパチンコ機１０の電源をオンする。これにより、パチンコ機１０にて遊技が行われていない状態で確率設定値をベース表示装置４０１に表示させることができ、確実に確率設定値をホール関係者等に変更又は確認させることができる。また、一旦パチンコ機１０の電源をオフにすることで、電源断前の状態がＲＡＭ２０３にバックアップされ、そのバックアップされた状態がクリアされることなく立ち上げ処理が行われるので、設定確認モードで確率設定値を確認したとしても、遊技を電源断前の状態から再開させることができる。

【４０２１】

また、確率設定値の変更又は確認をパチンコ機１０の立ち上げ時に限定することで、遊技者が通常時に勝手に確率設定値を確認したり、変更したりすることを抑制できる。

【４０２２】

図４１６（ａ）は、設定変更モードにおけるＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１の役割を示した図である。また、図４１６（ｂ）は、設定確認モードにおける設定キー５０１の役割を示した図である。

【４０２３】
図４１６（ａ）に示す通り、設定変更モードの場合にＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が更新される。また、設定変更モードの場合に設定キー５０１がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置４０１に表示された確率設定値が、パチンコ機１０における確率設定値として確定される。
【４０２４】
本実施形態では、確率設定値として「１」～「６」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機１０では、確率設定値が小さい（１に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（６に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が定められている。
【４０２５】
なお、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、ＲＡＭ２０３に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。
【４０２６】
設定変更モードでは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる度に、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が１ずつ加算される。ただし、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値が「６」であるときにＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたときには、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値は「１」に更新される。つまり、設定変更モードにおいてＲＡＭ消去スイッチ１２２が押される度に、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が、「１」～「６」の範囲を１ずつ加算されながらループする。
【４０２７】
そして、設定変更モードにおいて、設定キー５０１がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置４０１に表示された確率設定値がパチンコ機１０の確率設定値として確定される。そして、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされた後、パチンコ機１０は、確定された確率設定値で以後遊技制御を行うと共に、ベース表示装置４０１にはベース値を表示する。
【４０２８】
設定確定モードでは、図４１６（ｂ）に示す通り、設定キー５０１がオフ状態にされると、設定確認モードを終了し、ベース表示装置４０１に表示させていた確率設定値に代えて、ベース値を表示する。
【４０２９】
次いで、図４１７を参照して、設定変更モード及び設定確認モードの場合にベース表示装置４０１に表示させる確率設定値の表示内容について説明する。図４１７は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図４１７（ａ）は、その一例である。
【４０３０】
図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントを消灯し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、確率設定値（１～６）

を表示する。
【４０３１】
第２０実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字（ｂＬ．、ｂ１．…等）を表示するのに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「６」であった場合、比率セグには「０６」として表示される。これに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。
【４０３２】
図４１７（ｂ）は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。図４１７（ｂ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「－－」を表示させる。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいても、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。つまり、当該セグメントにも「－」を表示させる。そして、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、確率設定値（１～６）を表示する。
【４０３３】
これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃに「－」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃの表示を見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。
【４０３４】
図４１７（ｃ－１）は、設定変更モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図であり、図４１７（ｃ－２）は、設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。この例では、設定変更モードと設定確認モードとにおいても、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図４１７（ａ）と同様に、その識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂのすべてのセグメントを消灯する。一方、比率セグは、その比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいて設定変更モードを示す「Ｈ」又は設定確認モードを示す「Ｃ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄにおいて確率設定値（１～６）を表示する。
【４０３５】

これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。

【４０３６】

また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「６」であった場合、比率セグには「０６」として表示される。これに対し、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいては、設定変更モード時には「Ｈ」が表示され、設定確認モード時には「Ｃ」が表示される。これにより、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに数字とは異なる「Ｈ」又は「Ｃ」が表示されることで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０３７】

また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【４０３８】

図４１７（ｄ－１）は、設定変更モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図であり、図４１７（ｄ－２）は、設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）と同様に、設定変更モードと設定確認モードとにおいて、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図４１７（ｂ）と同様に、その識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「－－」を表示させる。一方、比率セグは、その比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄは、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）と同様に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいて設定変更モードを示す「Ｈ」又は設定確認モードを示す「Ｃ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄにおいて確率設定値（１～６）を表示する。

【４０３９】

これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに数字とは異なる「Ｈ」又は「Ｃ」が表示されることで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【４０４０】

図４１７（ｅ－１）は、設定変更モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図であり、図４１７（ｅ－２）は、設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、設定変更モードと設定確認モードとにおいてその表示内容を変えているが、その表示内容を識別セグにて変えている点で、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）の例や図４１７（ｄ－１）、（ｄ－２）の例と異なる。具体的には、識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、設定変更モード時には「ＳＨ．」を表示し、設定確認モード時には「ＳＣ．」を表示

する。一方、比率セグは、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントを消灯し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、確率設定値（１～６）を表示する。

【４０４１】

上述した通り、ベース値をベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字（ｂＬ．、ｂ１．…等）を表示するのに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モードの場合は設定変更モードを示す「ＳＨ．」を表示し、設定確認モードの場合は設定確認モードを示す「ＳＣ．」を表示する。このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と、設定変更モード及び設定確認モードとで、異なる表示内容とすることで、両者を明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、識別セグに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【４０４２】

また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する一方、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が少なくともベース値ではなく確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０４３】

図４１３に戻り、説明を続ける。エラー表示ボタン５０２は、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させるためのボタンである。上述した通り、ベース表示装置４０１は、パチンコ機１０にて生じたエラーの履歴であるエラー履歴を表示可能としている。このエラー履歴の表示は、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に限りベース表示装置４０１に表示される。即ち、エラー表示ボタン５０２が押下操作されない限り、ベース表示装置４０１にはベース値が表示され続ける。

【４０４４】

パチンコ機１０に衝撃を加えたり、磁石を近づけたりして、球の流下方向を変えて、球を各種入賞口へ入賞させて、意図的に賞球を得たり大当たり抽選を行わせたりする不正行為や、スルーゲート６７へ球を通過させて普通図柄の当たり抽選を意図的に行わせたりする不正行為が行われる場合がある。そこで、パチンコ機１０は、衝撃を検知したり、磁石の接近を検知したりできるように構成し、これらを検知した場合には、重大なエラーとして遊技を停止する。このとき、ベース表示装置４０１にはエラー履歴を表示するのではなく、ベース値を表示し続ける。

【４０４５】

仮に、重大なエラーを検知した場合に、ベース表示装置４０１にそのエラー種別を表示するように構成したとすると、ベース値等が変更されるように不正行為を行ったものが、ベース表示装置４０１に表示されるベース値を隠すために、わざとパチンコ機１０に衝撃を与えたり、磁石を近づけたりして重大なエラーを引き起こして、ベース表示装置４０１にエラー種別を表示させ、ベース値が表示されないように仕向けることが考えられる。

【４０４６】

これに対し、本パチンコ機１０では、重大なエラーを検知したとしても、ベース表示装置４０１にベース値を表示し続けることで、ベース値等が変更されるような不正行為を行った者が、不正行為後のベース値の表示を隠せなくすることができ、確実にそのベース値に対する不正行為を発見できる。

【４０４７】

そして、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されると、その押下操作される間に限り、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示される。この表示されたエラー履歴により、ホール関係者等はパチンコ機１０にて生じたエラーがどのようなエラーであるかを把握することができる。エラー表示ボタン５０２の押下操作が解除されると、ベース表示装置４０１には再びベース値が表示される。

【４０４８】

なお、エラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみを表示するものであってもよい。また、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものであってもよい。最大で複数回分のエラー種別を表示する場合は、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に、所定時間ずつベース表示装置４０１に表示させる。また、パチンコ機１０においてエラーが発生していない場合（又はエラーの記録が残っていない場合）にエラー表示ボタン５０２が押下操作された場合には、その押下操作が行われている間、エラーの記録がない旨を示す表示をベース表示装置４０１に表示させてもよいし、ベース値をそのまま表示させ続けてもよい。

【４０４９】

また、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されるが、ベース表示装置４０１にベース値が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させ、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にベース値を再表示させるように構成されてもよい。

【４０５０】

ここで、図４１８を参照して、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容について説明する。図４１８は、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図４１８（ａ）は、その一例である。

【４０５１】

図４１８（ａ）に示す例では、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴を表示することを示す「Ｅ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、エラー種別を数値で表示する。例えば、衝撃検知エラーであればエラー種別として「１」を表示し、磁石検知エラーであればエラー種別として「２」を表示する。

【４０５２】

第２０実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字（ｂＬ．、ｂ１．…等）を表示するのに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「６」であった場合、比率セグには「０６」として表示される。これに対し、図４１８（ａ）に示す例では、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」を表示するので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の

対して明確に把握させることができる。
【４０５３】
　また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ａ）や図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、ベース表示装置４０１において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。
【４０５４】
　一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ｂ）や図４１７（ｄ－１）、（ｄ－２）、図４１７（ｅ－１）、（ｅ－２）である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。
【４０５５】
　図４１８（ｂ）は、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容の別例を示した模式図である。図４１８（ｂ）に示す例では、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「－－」を表示させる。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴を表示することを示す「Ｅ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、図４１８（ａ）と同様にエラー種別を数値で表示する。
【４０５６】
　これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用してベース履歴を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃの表示を見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。
【４０５７】
　また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ｂ）や図４１７（ｄ－１）、（ｄ－２）である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、ベース表示装置４０１において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。
【４０５８】
　一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ａ）や図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）、図４１７（ｅ－１）、（ｅ－２）

である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０５９】

図４１８（ｃ－１）は、エラー履歴として時間的に最も近くに生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図であり、図４１８（ｃ－２）は、エラー履歴として時間的に２番目に近く生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図である。図４１８（ｃ－１）、（ｃ－２）の例では、識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂのうち、左側の７セグメント表示器４０１ａにおいて、エラー履歴の表示を示す「Ｅ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｂにおいて、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示する。つまり、識別セグが「Ｅ１．」と表示される場合は、時間的に最も近く生じたエラーのエラー種別を表示することを示し、識別セグが「Ｅ２．」と表示される場合は、時間的に２番目に近く生じたエラーのエラー種別が表示されることを示す。一方、比率セグは、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントを消灯し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、エラー種別を表示する。

【４０６０】

このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、異なる表示内容とすることで、各々の明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、識別セグにおいて、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示することで、表示されているエラー種別が、時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを明確に示すことができる。

【４０６１】

また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する一方、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合は、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用してエラー種別を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が少なくともベース値ではないことをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。そして、パチンコ機１０の立ち上げ時ではない、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている等の状況から、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等に対して容易に把握させることができる。

【４０６２】

次いで、図４１９を参照して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて、ベース表示装置４０１が設定変更モードによる確率設定値の表示（以下「設定変更中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様と、設定確認モードによる確率設定値の表示（以下「設定確認中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様とについて説明する。

【４０６３】

まず、図４１９（ａ）は、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを模式的に示した模式図である。ＬＥＤ３７ａは、第１６実施形態の説明において上述した通り複数設けられており、複数のＬＥＤ３７ａの点灯状態によって、変動表示を行ったり、変動表示後に抽選の結果に応じた図柄を示したり、保留級数を示したりする。また、ＬＥＤ３７ａには、大

当たりが発生した場合に、その大当たりにおける最大ラウンド数を報知するためのラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１が７個（第１ラウンド数報知ＬＥＤ～第７ラウンド数報知ＬＥＤ）含まれる。

【４０６４】

本パチンコ機１０は、このラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を用いて、最大ラウンド数の報知とは異なる点灯パターンでラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を点灯させることで、設定変更中表示が行われていること又は設定確認中表示が行われていることを報知する。

【４０６５】

図４１９（ｂ）は、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１において、最大ラウンド数が２であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が１５であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。

【４０６６】

最大ラウンド数が２であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０６７】

最大ラウンド数が１５であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」である。

【４０６８】

設定変更中表示であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０６９】

設定確認中表示であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０７０】

なお、本実施形態では、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を用いて、大当たり時の最大ラウンド数を報知するだけでなく、それらの報知で使用される点灯パターンと異なる点灯パターンによって設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１以外のＬＥＤを用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。これにより、第１図柄表示装置３７のハード構成を変更することなく、ソフトウェアの制御のみで、第１図柄表示装置３７において設定変更中表示または設定確認中表示を報知することができる。

【４０７１】

次に、図４２０を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４２０は、そのパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２１実施形態のパチンコ機１０が、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、設

定キー５０１及びエラー表示ボタン５０２が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されている点と、衝撃検知センサ５０３及び磁気センサ５０４が払出制御装置１１１の入出力ポート２１５に接続されている点である。また、払出制御装置１１１から主制御装置１１０に対して、エラー検知信号が出力される点も第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する。

【４０７２】

設定キー５０１は、オフ状態であるかオン状態であるかを示す信号を主制御装置１１０に対して出力する。主制御装置１１０は、電源がオンされたときに実行される立ち上げ処理の中で設定キー５０１の状態を把握し、また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３から出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２や、扉開放スイッチより出力される信号の内容を把握して、図４１５で示した条件に基づいて立ち上げモードを決定する。

【４０７３】

エラー表示ボタン５０２は、押下操作の有無を示す信号を主制御装置１１０に対して出力する。主制御装置１１０は、エラー表示ボタン５０２から出力される信号に基づいて、エラー表示ボタン５０２の押下操作の有無を判断し、押下操作されている間はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる。

【４０７４】

衝撃検知センサ５０３は、パチンコ機１０に衝撃が加えられたことを検知するためのセンサである。磁気センサ５０４は、パチンコ機１０に磁石が近づけられたことを検知するためのセンサである。

【４０７５】

衝撃検知センサ５０３により、パチンコ機１０に衝撃が加えられたことが検知されると、払出制御装置１１１は、不正行為者によりパチンコ機１０に衝撃が与えられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があると判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置１１２に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置１１０に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【４０７６】

また、磁気センサ５０４により、パチンコ機１０に磁石が近づけられたことが検知されると、払出制御装置１１１は、不正行為者によりパチンコ機１０に磁石が近づけられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があると判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置１１２に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置１１０に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【４０７７】

主制御装置１１０は、払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信すると、遊技の進行を停止させる。これにより、重大なエラーが発生した可能性がある場合は、パチンコ機１０における遊技を停止させることができる。また、主制御装置１１０は、払出制御装置１１１より受信したエラー検知信号にて通知されるエラー種別（衝撃検知エラーか、磁石検知エラーか）を、後述するＲＡＭ２０３のエラー用データ２０３ｔ（図４２１参照）に格納する。エラー表示ボタン５０２が押下操作された場合、エラー用データ２０３ｔに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示する。

【４０７８】

図４２１は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内のＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この外作業エリア２０３ｙ１には、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとが少なくとも格納される。

【４０７９】

ベース値用データ２０３ｒは、ベース値を算出し、また、算出したベース値をベース表示装置４０１に表示させるために必要なデータであり、例えば、図４０７（ａ）にて示した総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース

値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐ等によって構成される。

【４０８０】

役物比率用データ２０３ｓは、役物比率を算出し、また、算出した役物比率をベース表示装置４０１に表示させるために必要なデータであり、例えば、図３７４にて示した始１カウンタ２６３ａ、始２カウンタ２６３ｂ、普１カウンタ２６３ｃ、普２カウンタ２６３ｄ、大入賞口カウンタ２６３ｅ、アウトカウンタ２６３ｆ、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂに相当するデータ又は同様のデータによって構成される。

【４０８１】

エラー用データ２０３ｔは、パチンコ機１０にて生じたエラーのエラー種別を示すデータである。払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信した場合に、そのエラー検知信号により示されるエラー種別がエラー用データ２０３ｔとして格納される。エラー表示ボタン５０２が押下操作された場合、このエラー用データ２０３ｔに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示される。

【４０８２】

ここで、ベース表示装置４０１に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみとした場合は、エラー用データ２０３ｔには常に最新のエラー種別のみが格納される。具体的には、主制御装置１１０は払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信すると、そのエラー検知信号により示されるエラー種別でエラー用データ２０３ｔを上書きする。これにより、ベース表示装置４０１には、常に最新のエラー種別のみが格納され、ベース表示装置４０１に表示されるエラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみが表示される。

【４０８３】

一方、ベース表示装置４０１に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものとした場合は、エラー用データ２０３ｔには、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に複数回分格納される。

【４０８４】

例えば、エラー用データ２０３ｔに、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に４回分のエラー種別が格納されるように、エラー用データ２０３ｔは、時間的に最も近くに生じたエラー種別を格納する第１エラー種別データと、時間的に２番目に近くに生じたエラー種別を格納する第２エラー種別データと、時間的に３番目に近くに生じたエラー種別を格納する第３エラー種別データと、時間的に４番目に近くに生じたエラー種別を格納する第４エラー種別データと、を有する。そして、主制御装置１１０は払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信すると、第３エラー種別データを第４エラー種別データにシフトさせ、第２エラー種別データを第３エラー種別データにシフトさせ、第１エラー種別データを第２エラー種別データにシフトさせて、受信したエラー検知信号により示されるエラー種別を第１エラー種別データとして格納する。これにより、エラー用データ２０３ｔには、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に４回分のエラー種別が格納され、ベース表示装置４０１には、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別が表示される。また、この場合、各エラー種別データのシフトをＬＤＩＲ命令１つでシフト処理を行えるように、各エラー種別データのアドレスを割り当てれば、ＬＤＩＲ命令１つだけで、そのシフト処理を行うことができる。

【４０８５】

なお、ベース表示装置４０１に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものとした場合において、エラー用データ２０３ｔをＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式のリングバッファで構成し、その複数回分のエラー種別を格納するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０は、払出制御装置１１１よりエ

ラー検知信号を受信したときに、そのエラー種別を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。

【４０８６】

ここで、パチンコ機１０は、ＲＡＭクリアモードで立ち上げが行われた場合、少なくともベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとを消去せずに保持したままとする。これにより、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされても、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔを消去することはできないので、これらをベース表示装置４０１に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。

【４０８７】

また、パチンコ機１０は、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合もＲＡＭ２０３のデータの消去が行われるが、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔとは消去せずに保持したままとする。これにより、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとして確率設定値の変更をしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。一方で、役物比率用データ２０３ｓは、確率設定値の変更後に行われるＲＡＭ２０３のデータの消去の中で消去される。これは、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ２０３ｓが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなるためである。一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、ベース値用データ２０３ｒを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。

【４０８８】

このように、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去において、ベース表示装置４０１の表示に関係するデータの内、一部のデータは消去せずに保持したままとし、残りのデータを消去することで、各々のデータの実情にあわせて、データを保持又は消去することができる。

【４０８９】

また、外作業エリア２０３ｙ１において、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去にて消去するエリアと、消去せずに保持するエリアとに分割し、消去するエリアに役物比率用データ２０３ｓを格納し、消去せずに保持するエリアにベース値用データ２０３ｒ及びエラー用データ２０３ｔを格納するようにしてもよい。これにより、消去するエリアに格納された役物比率用データ２０３ｓを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去にて容易に消去することができると共に、消去せずに保持するエリアに格納されたベース値用データ２０３ｒ及びエラー用データ２０３ｔを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去にて確実の保持させておくことができる。

【４０９０】

次いで、図４２２を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４２２は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４０９１】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ４００１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。

【４０９２】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（Ｓ４００２）。本実施形態では、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図４２６参照）を４ミリ秒毎に発生するタイマ割込

み（以下「４ミリ秒タイマ割込み」と称す）を契機として実行し、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図４２５参照）を２ミリ秒毎に発生するタイマ割込み（以下「２ミリ秒タイマ割込み」と称す）を契機として実行する。Ｓ４００２に処理では、例えば、これら４ミリ秒タイマ割込みや２ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置１１０に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、Ｓ４００２の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。

【４０９３】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で２ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、２ミリ秒毎に２ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示させることができる。

【４０９４】

なお、Ｓ４００２の処理で、４ミリ秒タイマ割込みの許可や、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。Ｓ４００２の処理で、４ミリ秒タイマ割込みの許可又は／及び乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（Ｓ４０１３）の中で、Ｓ４００２の処理で行わなかった４ミリ秒タイマ割込みの許可又は／及び乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。

【４０９５】

次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ４００３）、オンされていれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する（Ｓ４００４）。Ｓ４００４の処理において肯定判断がなされた場合（Ｓ４００４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、設定キー５０１がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図４１５で示した通り、立ち上げモードを設定変更モードとし、設定変更処理を実行する（Ｓ４００５）。

【４０９６】

ここで、図４２３を参照して、その設定変更処理（Ｓ４００５）の詳細を説明する。図４２３は、その設定変更処理（Ｓ４００５）を示すフローチャートである。設定変更処理（Ｓ４００５）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【４０９７】

この設定変更処理（Ｓ４００５）では、まず、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の開始を設定する（Ｓ４１０１）。この確率設定値の表示の開始設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）、（ｄ－１）、（ｅ－１）のいずれかとなる。

【４０９８】

なお、ここで表示される確率設定値は、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【４０９９】

一方で、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【４１００】
　また、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が３以上であれば、確率設定値を「３」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が３未満であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「５」や「６」などの高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「６」の場合にＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「６」から「５」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ１２２のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「３」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。
【４１０１】
　次に、確率設定値が「１」～「６」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ４１０２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ４１０２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ４１０３）、Ｓ４１０４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。一方、Ｓ４１０２の処理の結果、確率設定値が「１」～「６」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０３の処理をスキップして、Ｓ４１０４の処理へ移行する。
【４１０２】
　Ｓ４１０４の処理では、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４１０４）。Ｓ４１０４の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。これは、後述の通り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされずにパチンコ機１０が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内になければ、この設定変更処理が実行されるが、このとき設定キー５０１は、オフ状態になっているのが通常であるからである。仮に、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断すると、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内にないとして、この設定変更処理が実行されたとしても、設定キー５０１がオフ状態にあれば、このＳ４１０４の処理ですぐに肯定判断され、後述する通り、確率設定値が確定されて設定変更処理が終了してしまう。よって、ホール関係者等が確率設定値の変更ができなくなる。これに対し、Ｓ４１０４の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断すれば、ホール関係者等が、設定キー５０１をオフ状態から一旦オン状態に、更にオフ状態に戻す操作をしなければ、Ｓ４１０４の処理にて肯定判断が行われないので、ホール関係者等による確率設定値の変更が可能となる。
【４１０３】
　なお、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされずにパチンコ機１０が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内になくても、設定変更処理を実行しない場合は（たとえば、ホール関係者に、設定変更モードでパチンコ機１０を再立ち上げするように促すような場合が該当）、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４１０４】
　Ｓ４１０４の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態となっていないと判断される場合は（Ｓ４１０４：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かを判断する（Ｓ４１０５）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断されれば（Ｓ４１０５：Ｎｏ）、Ｓ４１０２の処理へ戻り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断されれば（Ｓ４１０５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ４１０６）、Ｓ４１０２の処理へ戻る。Ｓ４１０６の処理である確率設定値の更新は、上述した通り、それまでの確率設定値が「１」～「５」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「６」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ４１０６の処理により更新された確率設定値は、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に表示される。
【４１０５】
　Ｓ４１０２→Ｓ４１０３→Ｓ４１０４：Ｎｏ→Ｓ４１０５（及びＳ４１０６）→Ｓ４１０２のループ処理は、Ｓ４１０４の処理によって、設定キー５０１がオン状態となったと判断されるまで（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４１０４の処理により、設定キー５０１がオン状態となったと判断される場合は（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。そして、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４１０８）、設定変更処理を終了する。Ｓ４１０８の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。
【４１０６】
　図４２２に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。Ｓ４００５の設定変更処理が終了すると、次いで、設定変更ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００６）。この設定変更ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）と、役物比率用データ２０３ｓとを消去（クリア）する一方、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔとは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）を消去することにより、新しく設定された確率設定値を使用して、新たに遊技を開始することができる。
【４１０７】
　また、上述した通り、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ２０３ｓが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更ＲＡＭクリア処理において、役物比率用データ２０３ｓを消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。
【４１０８】
　一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更ＲＡＭクリア処理において、ベース値用データ２０３ｒを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更ＲＡＭクリア処理において、エラー用データ２０３ｔも保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。
【４１０９】
　Ｓ４００６の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。
【４１１０】
　一方、Ｓ４００４の処理において否定判断がなされた場合（Ｓ４００４：Ｎｏ）、ＲＡ

Ｍ消去スイッチ１２２がオンの上で、設定キー５０１がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、設定キー５０１がオフ状態である場合は、図４１５で示した通り、立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとし、通常ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００７）。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、設定キー５０１がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば（即ち、内枠１２が閉じられていれば）、立ち上げモードを設定変更モードではなくＲＡＭクリアモードとして、通常ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００７）。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて設定変更モードで立ち上がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。

【４１１１】

通常ＲＡＭクリア処理（Ｓ４００７）では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）を消去することにより、新たに遊技を開始することができる。

【４１１２】

一方、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとを消去せずに保持したままとすることで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされてＲＡＭ２０３のデータの消去が行われても、これらをベース表示装置４０１に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたとしても、ベース表示装置４０１に表示されるベース値、役物比率、エラー履歴などから、不正行為を発見することができる。

【４１１３】

Ｓ４００７の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【４１１４】

Ｓ４００３の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであると判断される場合は（Ｓ４００３：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ４００８）、記憶されていなければ（Ｓ４００８：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、Ｓ４００７へ移行して、通常ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００７）。

【４１１５】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し、算出したＲＡＭ判定値が正常か否か、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否かを判定する（Ｓ４００９）。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。本実施形態では、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値もチェックサム値の算出に使用される。

【４１１６】

算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ４００９：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたＲＡＭ２０３のデータが破壊されている。この場合、まず、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内にあるか否かを判断する（Ｓ４０１０）。そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４０１０：Ｙｅｓ）、Ｓ４００７に移行して、通常ＲＡＭクリア処理を実行する。なお、言うまでもなく、確率設定値は、通常ＲＡＭクリア処理や設定変更ＲＡＭクリア処理において、消去されずに保持され続ける。

【４１１７】

一方、確率設定値が、例えば「７」となっているなど、正常の範囲内になければ（Ｓ４０１０：Ｎｏ）、Ｓ４００５の処理へ移行し、図４２３に示す設定変更処理を実行して、

ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定させる。このとき、第３図柄表示装置８１において確率設定値の変更を促す表示を行ったり、音声出力装置２２６からその旨を知らせる報知音や音声を出力してもよい。また、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定しなおす必要があることを知らせることができる。

【４１１８】

Ｓ４００９の処理の結果、算出したＲＡＭ判定値が正常であれば（Ｓ４００９：Ｙｅｓ）、次いで、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する（Ｓ４０１１）。Ｓ４０１１の処理において肯定判断がなされた場合（Ｓ４０１１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、設定キー５０１がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図４１５で示した通り、立ち上げモードを設定確認モードとし、設定確認処理を実行する（Ｓ４０１２）。

【４１１９】

ここで、図４２４を参照して、その設定確認処理（Ｓ４０１２）の詳細を説明する。図４２４は、その設定確認処理（Ｓ４０１２）を示すフローチャートである。設定確認処理（Ｓ４０１２）は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、確率設定値をベース表示装置４０１に表示するための処理である。

【４１２０】

この設定確認処理（Ｓ４０１２）では、まず、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の開始を設定する（Ｓ４２０１）。この確率設定値の表示の開始設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－２）、（ｄ－２）、（ｅ－２）のいずれかとなる。

【４１２１】

次いで、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４２０２）。Ｓ４２０２の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。なお、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４１２２】

Ｓ４２０２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になければ（Ｓ４２０２：Ｎｏ）、Ｓ４２０２を繰り返し実行し、設定キー５０１がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置４０１には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー５０１がオフ状態となった場合（Ｓ４２０２：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４２０３）、設定確認処理を終了する。Ｓ４２０３の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４１２３】

なお、この設定確認処理（Ｓ４０１２）は、ＲＡＭ判定値（チェックサム）が正常であるか否かの判定が行われた後に実行される。これは、ＲＡＭ判定値が異常であった場合、確率設定値の確認を行う以前に、ＲＡＭクリア処理を実行すべきとの考えからである。ただし、パチンコ機１０が設定確モードで立ち上げられた場合に、ＲＡＭ判定値（チェックサム）が正常であるか否かの判定が行われる前に、設定確認処理を実行するようにしてもよい。

【４１２４】

図４２２に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。Ｓ４０１２の設定確認処理が終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【４１２５】

また、Ｓ４０１１の処理において否定判断がなされた場合（Ｓ４０１１：Ｎｏ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフの上で、設定キー５０１がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、設定キー５０１がオフ状態である場合は、図４１５で示した通り、立ち上げモードを通常モードとし、Ｓ４０１２の設定確認処理をスキップして、Ｓ４０１３のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、設定キー５０１がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば（即ち、内枠１２が閉じられていれば）、立ち上げモードを設定確認モードではなく通常モードとし、Ｓ４０１２の設定確認処理をスキップして、Ｓ４０１３のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。

【４１２６】

次いで、図４２５を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース表示制御処理について説明する。このベース表示制御処理は、上述した通り、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御する処理であり、２ミリ秒毎に発生する２ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【４１２７】

ベース表示制御処理では、まず、ベース表示装置制御回路４０２にてベース表示装置４０１の表示制御を行わせるための各種設定処理を実行する（Ｓ４３０１）。次いで、設定変更モードによる確率設定値の設定変更中であるか否かを判断し（Ｓ４３０２）、設定変更中であると判断される場合は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、設定変更中の確率設定値を含む設定変更用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０３）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置４０１において、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）、（ｄ－１）、（ｅ－１）のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【４１２８】

Ｓ４３０２の処理の結果、設定変更中でないと判断される場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次いで、設定確認モードによる確率設定値の設定確認中であるか否かを判断する（Ｓ４３０４）。その結果、設定確認中であると判断される場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、設定確認中の確率設定値を含む設定確認用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０５）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置４０１において、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－２）、（ｄ－２）、（ｅ－２）のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【４１２９】

Ｓ４３０４の処理の結果、設定確認中でないと判断される場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次いで、エラー表示ボタン５０２が押下操作されていることに基づくエラー履歴表示中であるか否かを判断する（Ｓ４３０６）。その結果、エラー履歴表示中であると判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、エラー種別を含むエラー履歴用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０７）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置４０１において、図４１８（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）及び（ｃ－２）のいずれかの表示態様でエラー履歴が表示される。

【４１３０】

Ｓ４３０６の処理の結果、エラー履歴表示中でないと判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、ベース値又は役物比率を含む通常遊技用用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０８）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、通常時においては、ベース表示装置４０１において、ベース値又は役物比率が表示される。

【４１３１】
次いで、図４２６を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４２６は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。
【４１３２】
このタイマ割込処理では、まず、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４４０１）。タイマ割込処理が実行される毎に、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断することで、確率設定値が何らかの原因で破壊された場合であってもそれを早期に発見することができる。
【４１３３】
Ｓ４４０１の処理の結果、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、遊技の主な制御を行う通常の遊技処理を実行し（Ｓ４４０２）、次いで、役物比率の算出やベース値の算出等、役物比率やベース値に関する情報の管理を行う処理を行う役比処理（ベース処理）を実行して（Ｓ４４０３）、タイマ割込処理を終了する。
【４１３４】
遊技処理（Ｓ４４０２）では、例えば、第１６実施形態において説明した主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）のＳ１０１～Ｓ１１１等の処理が実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）６５ａの開閉制御、及び、第２図柄表示装置８３の当たり抽選等が含まれる。なお、ＭＰＵ２０１は、Ｓ４４０２の処理を実行している間、ＲＡＭ２０３の中で使用領域内エリア２０３ｘ（内作業エリア２０３ｘ１及び内スタックエリア２０３ｘ２）を使用する。一方、ＭＰＵ２０１は、Ｓ４４０３の処理を実行している間、ＲＡＭ２０３の中で使用領域外エリア２０３ｙ（外作業エリア２０３ｙ１及び外スタックエリア２０３ｙ２）を使用する。
【４１３５】
このとき、Ｓ４４０３の処理では、第１８実施形態で説明したように、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率及びベース値に関する処理へ移行する場合に、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００をＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１へ個々に退避するとともに、役比処理及びベース処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する（戻る）場合に、外作業エリア２０３ｙ１へ退避されたレジスタ２００を個々に復帰させるようにしてもよい。
【４１３６】
また、第１９実施形態で説明したように、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理をＣＡＬＬ命令にて読み出す段階で、その役物比率又はベース値に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアして、役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理をＣＡＬＬ命令にて読み出してもよい。そして、ＣＡＬＬ命令で読み出された使用領域外エリア２０３ｙを使用する処理を終了させ、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ２００を個々に０にクリアしたうえで、役比処理（ベース処理）へ戻るようにしてもよい。
【４１３７】
一方、Ｓ４４０１の処理の結果、確率設定値が所定の範囲内にない場合は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、遊技処理（Ｓ４４０２）の処理へ進まず、報知コマンドを設定して（Ｓ４４０４）、報知コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この報知コマンドを受けて、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げし

て確率設定値を変更するよう促す報知音又は音声を音声出力装置２２６から出力したり、第３図柄表示装置８１にホール関係者を呼ぶように促す表示をさせるためのコマンドを表示制御装置１１４へ出力したりする。また、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げなおして、確率設定値を変更する処理を行う。

【４１３８】

また、Ｓ４４０４の処理に次いで、球発射停止指示を払出制御装置１１１に対して行う（Ｓ４４０５）。これにより、球の発射が停止される。Ｓ４４０５の処理の後、タイマ割込処理を終了する。そして、確率設定値が正常の範囲内にない間は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、４ミリ秒毎にタイマ割込処理が実行されても、遊技処理（Ｓ４４０２）は非実行とされるので、遊技は完全に停止される。よって、異常な確率設定値の状態で遊技が継続して行われることにより、遊技者に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

【４１３９】

以上第２１実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源をオンするときに、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。これにより、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機１０への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

【４１４０】

そのほか、本第２１実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２０実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４１４１】

＜第２２実施形態＞

次いで、図４２７を参照して、本発明を適用した第２２実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２０実施形態では、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされることで確率設定値が更新され、設定キー５０１がオフ状態になったことが検出された場合に確率設定値が確定される場合について説明した。これに対し、第２１実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、設定変更スイッチ（図示せず）がオンされることで確率設定値が更新され、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされることで確率設定値が確定される。

【４１４２】

ここで、設定変更スイッチは、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチであり、エラー表示ボタン５０２と同様に、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。設定変更スイッチは、通常オフ信号を出力し、押下総させることによってオン信号を出力する。

【４１４３】

以下、第２２実施形態のパチンコ機１０について、第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第２１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第２１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４１４４】

図４２７は、第２２実施形態に係る主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により立ち上げ処理（図４２２参照）の中で実行される設定変更処理（Ｓ４００５）を示すフローチャートである。設定変更処理（Ｓ４００５）は、第２１実施形態と同様に、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【４１４５】

第２２実施形態に係る設定変更処理では、まず、第２１実施形態と同様のＳ４１０１～Ｓ４１０３の処理を実行し、次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンになったか否かを判断する（Ｓ４１１１）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ４１１１：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチがオンになったか否かを判断する（Ｓ４１１２）。

【４１４６】

その結果、設定変更スイッチがオンされていないと判断されれば（Ｓ４１１２：Ｎｏ）、Ｓ４１０２の処理へ戻り、設定変更スイッチがオンされたと判断されれば（Ｓ４１１２：Ｙｅｓ）、第２１実施形態のＳ４１０６（図４２３参照）と同様の方法で、確率設定値を更新して（Ｓ４１０６）、Ｓ４１０２の処理へ戻る。Ｓ４１０６の処理により更新された確率設定値は、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に表示される。

【４１４７】

Ｓ４１０２→Ｓ４１０３→Ｓ４１１１：Ｎｏ→Ｓ４１１２（及びＳ４１０６）→Ｓ４１０２のループ処理は、Ｓ４１１１の処理によって、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンとなったと判断されるまで（Ｓ４１１１：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４１１１の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンとなったと判断される場合は（Ｓ４１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。確率設定値を確定すると、第２１実施形態で上述した通り、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。そこで、ホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【４１４８】

Ｓ４１０７の処理の後、次いで、設定キー５０１がオン状態となったか否かを判断する（Ｓ４１１３）。Ｓ４１１３の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４１４９】

Ｓ４１１３の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ４１１３：Ｎｏ）、Ｓ４１１３の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ４１１３の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ４１１３：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４１０８）、設定変更処理を終了する。Ｓ４１０８の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４１５０】

以上説明した通り、本第２２実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２１実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４１５１】

＜第２３実施形態＞

次いで、図４２８～図４３４を参照して、本発明を適用した第２３実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２１及び第２２実施形態では、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられることで確率設定値の更新を可能し、設定確認モードで立ち上げられることで確率設定値の確認を可能とする場合について説明した。また、電源投入時におけるＲＡＭ消去スイッチ１２２、設定キー５０１の操作状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モードの中から決定する場合について説明した。

【４１５２】

ここで、設定変更モード中や設定確認モード中に停電等によって電源が断された場合、再び電源が投入されたときにどのようなモードで立ち上げるべきかが課題となる。第２３実施形態に係るパチンコ機１０は、かかる課題を解決する。また、第２３実施形態では、ＲＡＭ２０３の異常（以下「ＲＡＭ異常」と称す）や、設定変更処理が行われた事実、設定確認処理が行われた事実を、外部出力端子５０３を介して、ホールコンピュータ６００へ出力する。ホール関係者等は、ホールコンピュータ６００を通して、パチンコ機１０において生じたＲＡＭ異常や、設定変更処理又は設定確認が行われた事実等を把握できる。

【４１５３】

以下、第２３実施形態のパチンコ機１０について、第２１及び第２３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４１５４】

図４２８は、第２３実施形態に係るパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２３実施形態のパチンコ機１０が、第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に、外部出力端子５０３が接続されている点である。外部出力端子５０３は、ホールコンピュータ６００が接続可能に構成されている。かかる外部出力端子５０３は、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられており、外部出力端子５０３にホールコンピュータ６００と繋がる配線のコネクタ（図示せず）を接続することで、ホールコンピュータ６００に対し、主制御装置１１０から出力される信号やデータをホールコンピュータ６００へ中継する。

【４１５５】

図４２９は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内のＲＡＭ２０３の内作業エリア２０３ｘ１に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この内作業エリア２０３ｘ１には、確率設定値データ２０３ｘ１１と、変更用確率設定値データ２０３ｃ１２と、設定変更中フラグ２０３ｘ１３と、設定確認中フラグ２０３ｘ１４と、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６が少なくとも格納される。

【４１５６】

確率設定値データ２０３ｘ１１は、パチンコ機１０に設定された（確定された）確率設定値を示すデータである。本実施形態においても、第２１及び第２２実施形態と同様に、確率設定値として「１」～「６」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機１０では、確率設定値が小さい（１に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（６に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が定められている。

【４１５７】

パチンコ機１０が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される主制御装置１１

０のＭＰＵ２０１によって実行される設定変更処理において、ホール関係者等によって確定された確率設定値が確率設定値データ２０３ｘ１１に格納される。パチンコ機１０は、この確率設定値データ２０３ｘ１１により示される確率設定値に対応する大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値をＲＯＭ２０２に基づいて設定し、大当たり抽選又は第２図柄の当たり抽選を実行する。

【４１５８】

なお、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、ＲＡＭ２０３に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。この場合、パチンコ機１０は、確率設定値データ２０３ｘ１１により示される確率設定値に対応する大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を設定して、大当たり抽選を行うための乱数及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うための乱数を発生させる。

【４１５９】

更新用確率設定値データ２０３ｘ１２は、パチンコ機１０が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される設定変更処理において、確率設定値の確定を行う前にホール関係者等により更新される確率設定値を示すデータである。即ち、上述した確率設定値データ２０３ｘ１１は、確定された確率設定値を示すデータであるのに対し、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２は、設定変更処理の中で確定前にホール関係者等によって更新される確率設定値を示すデータとなる。

【４１６０】

具体的には、設定変更処理の実行が開始されると、まず確率設定値データ２０３ｘ１１が更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として保存される。即ち、これまでの確率設定値が更新用確率設定値データ２０３ｘ１２に設定され、これまでの確率設定値から出発して、ホール関係者等に対し確率設定値の更新を行わせる。そして、確率設定値を更新するためのスイッチを兼ねたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が１ずつ加算され、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が「６」であるときにＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされた場合は、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を「１」に更新する。そして、設定キー５０１がオフ状態になった場合に、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が確率設定値データ２０３ｘ１１として保存され、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

【４１６１】

ここで、設定変更処理において、確率設定値データ２０３ｘ１１を用いて確率設定値の更新を行うのではなく、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を用いて確率設定値の更新を行うのは次の理由による。即ち、仮に確率設定値データ２０３ｘ１１を用いて確率設定値の更新を行う場合、設定変更処理中に停電等によって電源が断されると、それまで遊技に使用していた確率設定値が更新により消去されてしまう。よって、再び電源を投入し、パチンコ機１０を立ち上げて確率設定値の変更を一からやりなおそうと思っても、それまでの遊技に使用していた確率設定値がなくなっているので、それができなくなる。この場合、電源断前に確率設定値データ２０３ｘ１１に保存された確率設定値、即ち、設定変更途中の確率設定値から設定変更処理を再開できるが、確定させていない確率設定値が保存されていたとの錯覚をホール関係者等に与えるおそれがある。

【４１６２】

また、ホール関係者等がＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたタイミングと電源断のタイミングとの関係よっては、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたにもかかわらず、確率設定値データ２０３ｘ１１が更新されない事象も発生し得る。その場合、ホール関係者等

が更新したと思っていた確率設定値と、パチンコ機１０が保存した確率設定値とにずれが生じるため、ホール関係者等が不信感を覚えるおそれもある。

【４１６３】

そこで、本実施形態では、設定変更処理において確率設定値を更新する場合に、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を用いて確率設定値の更新を行うことにより、設定処理変更中は、確率設定値データ２０３ｘ１１に、これまで使用されていた確率設定値をのこしておくことができる。これにより、仮に設定変更処理中に電源が断されたとしても、再び実行される設定変更処理において、確率設定値データ２０３ｘ１１として残っているこれまでの遊技で使用されていた確率設定値を更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として保存することで、再び確率設定値の更新を一からやりなおすことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。

【４１６４】

設定変更中フラグ２０３ｘ１３は、設定変更処理を実行中であるか否かを示すフラグである。設定変更中フラグ２０３ｘ１３は、オンの場合に設定変更処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定変更処理を実行中ではないことを示す。設定変更中フラグ２０３ｘ１３は、通常時オフに設定される。そして、設定変更処理の実行が開始されると、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオンに設定される。設定変更処理において更新された確率設定値が確定され、設定変更処理の実行が終了するときに、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオフされる。

【４１６５】

さて、電源が投入されたときに主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理において設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機１０の立ち上げモードを一部変更する。

【４１６６】

ここで、図４３０を参照して、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図４３０は、設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。

【４１６７】

図４３０に示す通り、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。

【４１６８】

設定変更中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。

【４１６９】

設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる。この場合も、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する。

【４１７０】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投

入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。

【４１７１】

このように、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる。これにより、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機１０に対する確率設定値の変更を行うことができる。

【４１７２】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３ｘ１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。

【４１７３】

図４２９に戻り説明を続ける。設定確認中フラグ２０３ｘ１４は、立ち上げモードとして設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合に主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される設定確認処理が実行中であるか否かを示すフラグである。設定確認中フラグ２０３ｘ１４は、オンの場合に設定確認処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定確認処理を実行中ではないことを示す。設定確認中フラグ２０３ｘ１４は、通常時オフに設定される。そして、設定確認処理の実行が開始されると、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオンに設定され、設定確認処理の実行が終了するときに、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオフされる。

【４１７４】

さて、電源が投入されたときに主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理において設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機１０の立ち上げモードを一部変更する。

【４１７５】

ここで、再び図４３０を参照して、設定確認中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図４３０に示す通り、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機１０の立ち上げることができる。

【４１７６】

設定確認中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているという

ことは、ホール関係者等が少なくとも明確にＲＡＭクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４１７７】

設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる。この場合も、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４１７８】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げる。この場合も、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に再度確率設定値の確認を行いたい意思を示している。よって、この場合、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４１７９】

図４２９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は、ＲＡＭ２０３に保存されているデータが破壊されている等、ＲＡＭ２０３に異常があることを示すためのフラグである。ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は、オンの場合にＲＡＭ２０３に異常があることを示し、オフの場合にＲＡＭ２０３に異常がないことを示す。

【４１８０】

ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は、通常オフに設定される。そして、電源が投入された場合に主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理の中で、前回の停電断時に保存されているべき電源断の発生情報がＲＡＭ２０３にないか、ＲＡＭ２０３のＲＡＭ判定値（チェックサム）が正常でないか、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にない場合は、ＲＡＭ２０３に異常があるとしてＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５をオンに設定する。

【４１８１】

ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンにされると、ＲＡＭ異常の報知を行って設定変更モードでの再立ち上げを促すとともに、外部出力端子５０３を介してその旨をホールコンピュータ６００に通知し、更に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１を無限ループ状態とする。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ２０３をクリアして、正常にパチンコ機１０が動作できるように仕向けることができる。

【４１８２】

ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ消去スイッチ１２２の前回の状態を示すフラグである。本実施形態において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を立ち上げるときの立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に確率設定値が更新させる。

【４１８３】

このとき、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、そのＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオ

ン状態になったか否かを判断するために用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の前回の状態を示すＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンである場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６にそのときのＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を保存する。

【４１８４】

ここで、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた後、最初にＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初にＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断される段階で、パチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６をオフにしていると、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにＲＡＭ消去スイッチ１２２をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

【４１８５】

これに対し、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた後、最初にＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

【４１８６】

次いで、図４３１を参照し、第２３実施形態に係るパチンコ機１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４３１は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４１８７】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ４２０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

【４１８８】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（Ｓ４２０２）。本実施形態でも第２１及び第２２実施形態と同様に、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図４２５参照）を２ミリ秒毎に発生する２ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４２０２に処理では、例えば、その２ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置１１０に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、Ｓ４２０２の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。また、Ｓ４２０２の処理ではＲＡＭ２０３のアクセスを許可する。また、Ｓ４２０２の処理では、主制御装置１１０が払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【４１８９】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で２ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、２ミリ秒毎に２ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げた

ときに、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示させることができる。
【４１９０】
なお、Ｓ４２０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。Ｓ４２０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（Ｓ４２２１）の中で、Ｓ４２０２の処理で行わなかった乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。
【４１９１】
次いで、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４２０３）。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、ＲＡＭ判定値を算出し、算出したＲＡＭ判定値が正常か否か、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否かを判定する（Ｓ４２０４）。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、本実施形態では、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。
【４１９２】
Ｓ４２０４の処理の結果、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致すると判定された場合は（Ｓ４２０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値が正常であり、少なくともＲＡＭ判定値の算出に用いたデータ（情報）が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４２０５）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。Ｓ４２０５の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。
【４１９３】
そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、次いで、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンか否かを判断する（Ｓ４２０６）。設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンである場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、Ｓ４２１３の処理へ移行し、設定変更処理を実行する（Ｓ４２１３）。
【４１９４】
これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機１０に対する確率設定値の変更を行うことができる。
【４１９５】
また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３ｘ１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。なお、設定変更処理の詳細については、図４３２を参照して後述する。
【４１９６】

一方、Ｓ４２０６の処理の結果、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンであれば（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判断する（Ｓ４２０７）。なお、Ｓ４２０７の処理では、４ミリ秒タイマ割込みが許可されておらず後述するタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

【４１９７】

Ｓ４２０７の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフされている場合は（Ｓ４２０７：Ｎｏ）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２０８）。なお、本実施形態では、設定キー５０１がオン状態にかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第２１及び第２２実施形態と同様に、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。

【４１９８】

Ｓ４２０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４２０８：Ｎ０）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンであるか否かを判断する（Ｓ４２０９）。その結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンである場合は（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図４３０に示す通り、設定確認処理を頭から実行する（Ｓ４２１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

【４１９９】

このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機１０を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機１０の立ち上げることができる。なお、設定確認処理の詳細については図４３３を参照して説明する。

【４２００】

一方、Ｓ４２０９の処理の結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオフであると判断される場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、Ｓ４２０９の処理が実行されるのは、Ｓ４２０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフであると判断された場合（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。

【４２０１】

よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、Ｓ４２１０の設定確認処理と後述するＳ４２１１の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（Ｓ４２１４）、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、４ミリ秒タイマ割込みを許可する。本実施形態では、第２１又は第２２実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図４２６参照）を４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４２１４の処理にて４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、４ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。

【４２０２】
　また、本実施形態のメイン処理では、ループ中に第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新処理と変動種別カウンタＣＳ１の更新処理（図３８５のＳ７０２及びＳ７０３）のみを実行する無限ループ処理を実行する。第１６実施形態等でメイン処理で実行した停電監視処理（電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理、図３８５のＳ７０１、Ｓ７０４～Ｓ７０７の処理）は、本実施形態ではタイマ割込処理の中で実行する。
【４２０３】
　一方、Ｓ４２０８の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にあると判断される場合は（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、Ｓ４２０８の処理が実行されるのは、Ｓ４２０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフであると判断された場合（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図４３０に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げるため、Ｓ４２１０の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（Ｓ４２１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。設定確認処理の詳細については図４３３を参照して後述する。
【４２０４】
　設定確認処理（Ｓ４２１０）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４２１１）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。
【４２０５】
　一方、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理であるＳ４２０７の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていると判断される場合は（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２１２）。なお、本実施形態では、設定キー５０１がオン状態にかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第２１及び第２２実施形態と同様に、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。
【４２０６】
　Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図４３０に示すとおり、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、パチンコ機１０の立ち上げモードを設定変更モードとする。
【４２０７】
　このため、Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、設定変更処理を実行する（Ｓ４２１３）。設定変更処理により、ベース表示装置４０１に確率設定値が表示され、ホール関係者等によりＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー５０１がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、ＲＡＭ

クリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。設定確認処理の詳細については図４３２を参照して後述する。

【４２０８】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４２０９】

設定変更処理（Ｓ４２１３）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４２１４）。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。

【４２１０】

一方、Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンか否かを参照して、ＲＡＭ異常であるか否かを判断する（Ｓ４２１５）。ここで、Ｓ４２０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断されて（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、Ｓ４２１５の処理が実行された場合、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は必ずオフであるため、Ｓ４２１５の処理ではＲＡＭ異常ではないと判断される（Ｓ４２１５：Ｎｏ）。

【４２１１】

また、この場合、Ｓ４２０６の処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフであると判断されているので（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、Ｓ４２０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断され（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、Ｓ４２１５の処理によってＲＡＭ異常ではないと判断された場合（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、ホール関係者等はＲＡＭクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったので、図４３０に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。そこで、ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４２１６）。

【４２１２】

このＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓと、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、ＲＡＭクリア処理が実行されても、確率設定値データ２０３ｘ１１は保持されるので、ＲＡＭクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

【４２１３】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、ＲＡＭ異常がなく、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機

１０が立ち上げられる。ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にＲＡＭクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４２１４】

Ｓ４２１６のＲＡＭクリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。

【４２１５】

一方、Ｓ４２０３の処理により、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、Ｓ４２０４の処理により、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致せず、ＲＡＭ判定値が異常であると判断される場合（Ｓ４２０４：Ｎｏ）、Ｓ４２０５の処理により、確率設定値が正常の範囲内にないと判断される場合（Ｓ４２０５：Ｎｏ）のいずれかが該当するときは、ＲＡＭ２０３に異常があると判断できるので、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５をオンし（Ｓ４２１７）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるか否かを判断する（Ｓ４２１８）。なお、Ｓ４２１８の処理でもＳ４２０７の処理と同様に入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

【４２１６】

Ｓ４２１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断される場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、上述したＳ４２１２の処理へ移行して、更に、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２１２）。その結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるために、Ｓ４２１３へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

【４２１７】

ここで、ＲＡＭ異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上でＲＡＭクリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、このＲＡＭクリアによって、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５はオフにされる。よって、以後、主制御装置１１０は、ＲＡＭ異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

【４２１８】

一方、Ｓ４２１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであると判断される場合（Ｓ４２１８：Ｎｏ）と、Ｓ４２１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断されても、Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にあると判断される場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ、Ｓ４２１２：Ｎｏ）、ＲＡＭ異常の中で、ホール関係者等が通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【４２１９】

この場合、上述したＳ４２１５の処理へ移行し、Ｓ４２１５の処理にて、ＲＡＭ異常であると判断されると必ず判断されて（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１９の処理へ移行する。Ｓ４２１９の処理では、ＲＡＭ異常設定処理を行う（Ｓ４２１９）。このＲＡＭ異常設定処理では、ＲＡＭ異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置２２６からの音声出力及び／又は第３図柄表示装置８１での表示により行うよう、音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドを送信する。

【４２２０】

そして、ＲＡＭ異常であることを外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ通知するための外部出力処理を実行し（Ｓ４２２０）、その他の立ち上げ処理を実行

して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ６００に対して、ＲＡＭ異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機１０からの報知に気がつかなくても、ＲＡＭ異常が発生したことを確実に把握できる。

【４２２１】

ここで、詳細については後述するが、ＲＡＭ異常の発生によってＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。つまり、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、Ｓ４２１９のＲＡＭ異常設定処理やＳ４２２０の外部出力処理によって、ホール関係者等にＲＡＭ異常を把握させた上で、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と共にＲＡＭ２０３をクリアすることで、正常にパチンコ機１０が動作できるように仕向けることができる。

【４２２２】

このように、ＲＡＭ異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー５０１に対応する専用の鍵が必要となる。よって、ＲＡＭ異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、ＲＡＭ異常となっていることを知らずにＲＡＭ異常が解消されることを抑制できる。

【４２２３】

次いで、図４３２を参照して、立ち上げ処理（図４３１）の一処理である設定変更処理（Ｓ４２１３）の詳細を説明する。図４３２は、その設定変更処理（Ｓ４２１３）を示すフローチャートである。設定変更処理（Ｓ４２１３）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【４２２４】

この設定変更処理では、まず、４ミリ秒タイマ割込みを許可する（Ｓ４３０１）。４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その４ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理（図４３４）が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態をＲＡＭ２０３に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

【４２２５】

次いで、設定変更中フラグ２０３ｘ１３をオンに設定し（Ｓ４３０２）、設定変更開始時に必要な初期設定を行う（Ｓ４３０３）。このＳ４３０３の処理では、例えば、本設定変更処理にて使用するＲＡＭ領域に初期値を設定する。なお、ＲＡＭ異常時における設定変更処理の実行に伴うＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５のクリア（オフ設定）は、このＳ４３０３の処理で行われてもよいし、後述するＲＡＭクリア処理（Ｓ４３１３）により行われてもよい。上述した通り、ＲＡＭ異常時では、ホール関係者等に対し設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げなおすよう促す。そして設定変更モードでパチンコ機１０が立ち上げなおされた場合、確率設定値が再設定させ、ＲＡＭ２０３がクリアされるので、正常にパチンコ機１０が動作できるようになる。よって、設定変更処理の実行に伴ってＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５をクリア（オフ設定）することで、ＲＡＭ異常が解消されたことを示すことができる。

【４２２６】

次いで、これまで使用されてきた確率設定値を示す確率設定値データ２０３ｘ１１を読み込み、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として保存する（Ｓ４３０３）。確率設定値の更新は、確率設定値データ２０３ｘ１１に対して行うのではなく、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を用いて行う。この更新用確率設定値データ２０３ｘ１２は、ベース表示装置４０１に表示される。このときの表示態様は、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－

１）、（ｄ－１）、（ｅ－１）のいずれかとしてよい。
【４２２７】
次いで、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６にオンを設定する（Ｓ４３０５）。なお、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６へのオン設定は、Ｓ４３０３の処理の中で実行されてもよい。設定変更処理が実行されてから、初めて後述のＳ４３０９の処理（ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かの判断処理）が実行されるまでの間のいずれかで、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６へのオン設定が行われればよい。
【４２２８】
次いで、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２に保存された確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内か否かを判断し（Ｓ４３０６）、正常の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を初期値に変更し（Ｓ４３０７）、Ｓ４３０８の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。これにより、ＲＡＭ異常によって確率設定値データ２０３ｘ１１が破壊されていた場合や、確率設定値の更新中に更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が破壊された場合であっても、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として正常な範囲の確率設定値を保存することで、正常な範囲の確率設定値に対して更新を行うことができる。
【４２２９】
一方、Ｓ４３０６の処理の結果、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２に保存された確率設定値が「１」～「６」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、Ｓ４３０７の処理をスキップして、Ｓ４３０８の処理へ移行する。
【４２３０】
Ｓ４３０８の処理では、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４３０８）。Ｓ４３０８の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。
【４２３１】
これは、上述した通り、設定変更処理を実行中に電源が断された場合、設定キー５０１がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードやＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、本パチンコ機１０は、設定変更処理を頭から（一から）実行するように構成されているためである。Ｓ４３０８の処理において、設定キー５０１のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー５０１がオフになったか否かを判断した場合、通常モードやＲＡＭクリアモードでの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて上述のように設定変更処理の実行が開始されると、設定キー５０１は最初からオフ状態にあるのですぐにＳ４３０８の処理で肯定判断をし、確率設定値の更新が行えず、後述するように確率設定値が確定されてしまうという問題が生じる。
【４２３２】
これに対し、Ｓ４３０８の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断することで、設定キー５０１が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー５０１がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定変更処理を実行中に電源が断された後、通常モードやＲＡＭクリアモードの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて設定変更処理が実行された場合は、設定キー５０１を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確定が行えるので、確率設定値の更新が行えずに確率設定値が確定されてしまうという問題を回避できる。
【４２３３】
Ｓ４３０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断された場合（Ｓ４３０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かを判断する（Ｓ４

３０９）。Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。

【４２３４】

上述した通り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を立ち上げるときの立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に確率設定値が更新させる。よって、Ｓ４３０９の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断された場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を更新し（Ｓ４３１０）、Ｓ４３０６の処理に戻る。Ｓ４０１０の処理では、具体的には、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を１加算して更新し、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が「６」であるときには更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を「１」に更新する。

【４２３５】

一方、Ｓ４３０９の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断された場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、Ｓ４３１０の処理をスキップして、Ｓ４３０６の処理に戻る。

【４２３６】

このように、Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。具体的には、確率設定用のＲＡＭ消去スイッチ１２２の前回の状態を示すＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６と、後述するタイマ割込処理（図４３４参照）にて読み込まれたＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６の出力とを参照し、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンである場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６にそのときのＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を保存する。

【４２３７】

ここで、上述した通り、Ｓ４３０５の処理等によって、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、設定変更処理の実行が開始された後、最初にＳ４３０９の処理が行われる前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初にＳ４３０９の処理を実行する段階で、パチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６をオフにしていると、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにＲＡＭ消去スイッチ１２２をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

【４２３８】

これに対し、設定変更処理の実行が開始された後、最初にＳ４３０９の処理が行われる前にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

【４２３９】

Ｓ４３０６～Ｓ４３１０のループ処理は、Ｓ４３０８の処理によって、設定キー５０１がオン状態となったと判断されるまで（Ｓ４３０８：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４３０８の処理により、設定キー５０１がオン状態となったと判断される場合は（Ｓ４

３０８：Ｙｅｓ）、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を確率設定値データ２０３ｘ１１として保存する（Ｓ４３１１）。これにより、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

【４２４０】

次いで、４ミリ秒タイマ割込みを禁止し（Ｓ４３１２）、タイマ割込処理の実行を停止させる。そして、ＲＡＭクリア処理を実行し（Ｓ４３１３）、設定変更処理を終了する。

【４２４１】

Ｓ４３１３の処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）し、また、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓを消去する一方、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、確率設定値データ２０３ｘ１１は保持されるので、確定された確率設定値で遊技を行うことができる。

【４２４２】

また、このＲＡＭクリア処理により、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフに設定される。よって、設定変更処理を実行中に電源が断されなければ、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオフに設定される一方、設定変更処理を実行中に電源が断されると、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオンのままとなる。よって、図４３１に示す立ち上げ処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンであれば、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったと判断できる。

【４２４３】

また、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ２０３ｓが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更ＲＡＭクリア処理において、役物比率用データ２０３ｓを消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

【４２４４】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更ＲＡＭクリア処理において、ベース値用データ２０３ｒを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更ＲＡＭクリア処理において、エラー用データ２０３ｔも保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

【４２４５】

なお、設定変更処理を終了すると、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４２４６】

次いで、図４３３を参照して、立ち上げ処理（図４３１）の一処理である設定確認処理（Ｓ４２１０）の詳細を説明する。図４３３は、その設定確認処理（Ｓ４２１５）を示すフローチャートである。設定確認処理（Ｓ４２１５）は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、現在設定されている確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる処理である。

【４２４７】

この設定確認処理では、まず、設定変更処理のＳ４３０１の処理と同様に、４ミリ秒タイマ割込みを許可する（Ｓ４４０１）。４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その４ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理（図４３４）が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態

をＲＡＭ２０３に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

【４２４８】

次いで、設定確認中フラグ２０３ｘ１４をオンに設定し（Ｓ４４０２）、例えば、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－２）、（ｄ－２）、（ｅ－２）のいずれかに示す表示態様で、ベース表示装置４０１に確率設定値データ２０３ｘ１１により示される確率設定値の表示が開始されると、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４４０３）。Ｓ４４０３の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。

【４２４９】

これは、上述した通り、設定確認処理を実行中に電源が断された場合、設定キー５０１がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、本パチンコ機１０は、設定確認処理を頭から（一から）実行するように構成されているためである。Ｓ４４０３の処理において、設定キー５０１のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー５０１がオフになったか否かを判断した場合、通常モードでの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて上述のように設定確認処理の実行が開始されると、設定キー５０１は最初からオフ状態にあるのですぐにＳ４４０３の処理で肯定判断をし、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題が生じる。

【４２５０】

これに対し、Ｓ４４０３の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断することで、設定キー５０１が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー５０１がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定確認処理を実行中に電源が断された後、通常モードの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて設定確認処理が実行された場合は、設定キー５０１を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確認を終了させることができるので、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題を回避できる。

【４２５１】

Ｓ４４０３の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になければ（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０３を繰り返し実行し、設定キー５０１がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置４０１には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー５０１がオフ状態となった場合（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始されると、設定確認中フラグ２０３ｘ１４をオフにクリアする（Ｓ４４０４）。これにより、設定確認処理を実行中に電源が断されなければ、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオフに設定される一方、設定確認処理を実行中に電源が断されると、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオンのままとなる。よって、図４３１に示す立ち上げ処理において、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンであれば、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったと判断できる。

【４２５２】

そして、４ミリ秒タイマ割込みを禁止し（Ｓ４４０５）、タイマ割込処理の実行を停止させ、設定確認処理を終了する。

【４２５３】

次いで、図４３４を参照して、第２３実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４３４は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【４２５４】

このタイマ割込処理では、まず、大当たり抽選や第２図柄の当たり抽選に用いる乱数の更新処理を実行し（Ｓ４５０１）、次いで、停電監視処理を実行する（Ｓ４５０２）。停電監視処理では、電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理（図３８５のＳ７０１、Ｓ７０４～Ｓ７０７に相当する処理）を実行する。

【４２５５】

次いで、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５を参照し、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンであり、ＲＡＭ異常が発生しているか否かを判断する（Ｓ４５０３）。その結果、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオフであり、ＲＡＭ異常が発生していないと判断される場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、通常の遊技処理として、Ｓ４５０４～Ｓ４５１５の処理を実行する。

【４２５６】

即ち、試射試験情報を設定する試射試験情報設定処理を実行し（Ｓ４５０４）、次いで、入出力ポート２０５に接続された払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ソレノイド２０９、ベース表示装置制御回路４０２、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、外部出力端子５０３等に対し、前回のタイマ割込処理で設定された出力信号を出力するうポート出力処理を実行する（Ｓ４５０５）。

【４２５７】

次に、各種センサやスイッチ２０８等の状態を読み込む（Ｓ４５０６）。ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態も、このＳ４５０６の処理により読み込まれる。次いで、遊技の制御に使用する各種タイマの減算処理を実行し（Ｓ４５０７）、次いで、払出制御装置１１１からのエラー信号に基づいて、衝撃や磁石等による不正行為の検出を行う処理を実行する（Ｓ４５０８）。

【４２５８】

次に、球発射ユニット１１２ａによる球の発射を制御するための発射制御処理を実行し（Ｓ４５０９）、次いで、払出制御装置１１１により払い出された球の数を通知する払出コマンドを払出制御装置１１１より受信する払出コマンド受信処理を実行し（Ｓ４５１０）、次いで、払出制御装置１１１に対して球の払い出しを指示する払出コマンド送信処理を実行する（Ｓ４５１１）。

【４２５９】

次いで、第１図柄（第３図柄、特別図柄）の変動表示や大当たりに関する特図・特電制御処理を実行し（Ｓ４５１２）、次いで、第２図柄（普通図柄）の変動表示や当たりに関する普図・普電制御処理を実行する（Ｓ４５１３）。そして、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａや第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４等の表示ＬＥＤデータ設定処理を実行し（Ｓ４５１４）、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する外部信号を設定する外部信号設定処理を実行して（Ｓ４５１５）、タイマ割込処理を終了する。

【４２６０】

一方、Ｓ４５０３の処理の結果、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンであり、ＲＡＭ異常が発生していると判断される場合は（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、通常の遊技処理であるＳ４５０４～Ｓ４５１５の処理をスキップし、そのままタイマ割込処理を終了する。

【４２６１】

このように、図４３１の立ち上げ処理によってＲＡＭ異常の発生を検出したことによりＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。これにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、立ち上げ処理のＳ４２１９のＲＡＭ異常設定処理やＳ４２２０の外部出力処理によって、ホール関係者等にＲＡＭ異常を把握させた上で、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と共にＲＡＭ２０３を

クリアすることで、正常にパチンコ機１０が動作できるように仕向けることができる。
【４２６２】
　このように、ＲＡＭ異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー５０１に対応する専用の鍵が必要となる。よって、ＲＡＭ異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、ＲＡＭ異常となっていることを知らずにＲＡＭ異常が解消されることを抑制できる。
【４２６３】
　一方、タイマ割込処理では、ＲＡＭ異常が発生していた場合であっても、乱数更新処理と停電監視処理を実行する。乱数更新処理を実行することで、電源がオンされている間は、乱数を発生しつづけることができる。また、停電監視処理を実行することで、ＲＡＭ異常が発生していた場合であっても、電源断の発生を監視し、電源断が発生したときには、それに対応する処理を確実に実行できる。特に、ＲＡＭ異常が検出された状況において、設定変更モードにてパチンコ機１０が立ち上げられていた場合は、立ち上げ処理にて、設定変更処理が実行される。そして、この設定変更処理が実行されている途中で電源が断された場合は、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンされたままＲＡＭ２０３に保持されるので、次にパチンコ機１０を立ち上げた場合に、どのような立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直すことができる。
【４２６４】
　以上説明した通り、本第２３実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２２実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。
【４２６５】
　＜第２４実施形態＞
　次いで、図４３５から図４４３を参照して、第２４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。第２１実施形態におけるパチンコ機１０では、該パチンコ機１０の裏面側に設けられた主制御装置１１０の表面側（即ち、パチンコ機１０の裏面側）に設定キー５０１を設け、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。
【４２６６】
　この設定キー５０１は、外枠１１に対して内枠１２を閉鎖している場合において、パチンコ機１０裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により内枠１２の施錠が解除されて該内枠１２が外枠１１に対して回動されたとき、内枠１２の回動に伴って設定キー５０１がパチンコ機１０の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者がパチンコ機１０の設定変更を行いたい場合に、内枠１２を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定キー５０１に差し込むことが可能となり、該パチンコ機１０の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。
【４２６７】
　また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側にパチンコ機の外枠を取り付けることで、島設備に複数のパチンコ機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各パチンコ機の内枠及び／又は前面枠と外枠との施錠を解除して、外枠（島設備）に対して内枠及び／又は前面枠を開放し、各パチンコ機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。
【４２６８】
　しかしながら、設定キー５０１がパチンコ機１０裏面側に露出するように構成されているため、例えば、パチンコ機１０をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該パチンコ機１０が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該パチンコ機１０の背面側）に設置されている他のパチンコ機の内枠が何らかの理由（例えば、不

正行為等）によって開放されてしまうと、当該パチンコ機１０の裏面側に露出するように設けられた設定キー５０１を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該パチンコ機１０の内枠１２が開放されていない状況であっても、当該パチンコ機１０の背面側のパチンコ機が開放されることで、当該パチンコ機１０の設定キー５０１を直接操作可能となり、該設定キー５０１を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。また、例えば、基板ボックス１００のボックスベース１００ａ及びボックスカバー１００ｂを連結する封印ユニット１００ｃが切断されることによる主制御装置１１０の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【４２６９】

ここで、スロットマシンのように、パチンコ機１０の背面側全体を筐体構造で覆い、主制御装置１１０の設定キー５０１に対するパチンコ機１０の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、アウト球の排出を行う必要があり、該パチンコ機１０の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまい、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

【４２７０】

また、島設備において、パチンコ機１０の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、パチンコ機１０の裏面構造、特に、パチンコ機１０裏面左側の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【４２７１】

そこで、第２４実施形態のパチンコ機１０では、設定キー５０１をパチンコ機１０の裏面側から覆う保護カバー部材１４０を外枠１１の右側板１１ｄに設け、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材１４０によって設定キー５０１がパチンコ機１０の裏面側に露出しないように構成する。このように構成することで、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況において、保護カバー部材１４０によってパチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー５０１が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。

【４２７２】

また、第２４実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０を収納する基板ボックス１００の裏面視左側（パチンコ機１０の正面視右側）に設けられる封印ユニット１００ｃを保護カバー部材１４０によって覆い、該封印ユニット１００ｃに対して直接的に接触できないように構成することで、封印ユニット１００ｃを切断して主制御装置１１０を交換するといった不正を行い難く構成し、不正行為に基づいてホールに不利益が生じることを防止することができる。

【４２７３】

以下、第２４実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２３実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２３実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４２７４】

まず、図４３５を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０の背面構成について説明する。図４３５は、第２４実施形態におけるパチンコ機１０の背面図である。第２４実施形態のパチンコ機１０が、第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、外枠１１が木製の板材とアルミ製の板材とを組み合わせて構成されている点と、該外枠１１に保護カバー部材１４０が取り付けられている点である。その他の構成は、第２１実施形態のパチンコ機１０と同一である。

【４２７５】
第２４実施形態のパチンコ機１０の外枠１１は、木製の板材により構成される上板１１ａを上辺とし、同じく木製の板材により構成される下板１１ｂを下辺とすると共に、木製の板材より剛性が高いアルミ製の板材により構成される左側板１１ｃを左辺とし、同じくアルミ製の板材により構成される右側板１１ｄを右辺とした四辺を固定した板状に形成されている。
【４２７６】
この外枠１１の左側板１１ｃ及び右側板１１ｄをアルミ製の板材によって構成することで、左側板１１ｃ及び右側板１１ｄの厚みを従来の木製の板材より薄く形成した場合であっても、外枠１１全体の剛性を維持することができるので、パチンコ機１０の横方向の設計スペースを確保し、パチンコ機１０の設計自由度を高めることができる。
【４２７７】
また、左側板１１ｃ及び右側板１１ｄは、上方視断面コ字状に形成され、パチンコ機１０の側面に位置する側面部と、側面部のパチンコ機１０前方側において、パチンコ機１０の内側に向けて延設形成される前面部と、側面部のパチンコ機１０後方側において、パチンコ機１０の内側に向けて延設形成される後面部と、で構成されている。
【４２７８】
なお、パチンコ機１０は、この外枠１１の上板１１ａ及び下板１１ｂの内壁側から島設備（図示せず）に対して釘を打ちこむことにより、該外枠１１（即ち、パチンコ機１０）が島設備に取り付け固定されるように構成されている。
【４２７９】
保護カバー部材１４０は、外枠１１の右側板１１ｄに後述する固定ビス１１ｇ（図４３７参照）により固定され、主制御装置１１０の設定キー５０１、及び、後述する封印ユニット１００ｃ（図４４０参照）を共に覆うように構成されている。
【４２８０】
なお、主制御装置１１０のベース表示装置４０１及びエラー表示ボタン５０２は、保護カバー部材１４０によって覆われておらず、パチンコ機１０の裏面側に向けて露出している。これは、ベース表示装置４０１及びエラー表示ボタン５０２は、パチンコ機１０の設定内容等を変更するものではなく、パチンコ機１０の状態を表示するために用いられる装置であり、不正行為が行われ難いため、保護カバー部材１４０によって覆う必要性が乏しいからである。このように構成することで、必要最小限の大きさで保護カバー部材１４０を形成し、保護カバー部材１４０に要する製造コストを削減することができる。
【４２８１】
ここで、図４３６を参照して、第２４実施形態の保護カバー部材１４０の詳細について説明する。図４３６（ａ）は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０の左側正面から見た左前方斜視図であり、図４３６（ｂ）は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０の右側後方から見た右後方斜視図である。
【４２８２】
保護カバー部材１４０は、該保護カバー部材１４０全体が透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネイト樹脂）により形成され、外枠１１の右側板１１ｄに取り付けられるカバー取付部１５０と、該カバー取付部１５０からパチンコ機１０裏面方向（後方側）に延設形成された起立部１６０と、該起立部１６０の先端側（即ち、パチンコ機１０の裏面側（後方側））からパチンコ機１０の裏面視右方向（即ち、パチンコ機１０の正面視左方向）に延設形成されたカバー部１７０と、により構成されている。
【４２８３】
カバー取付部１５０は、外枠１１の右側板１１ｄの側面部の内壁面の一部分と面接触する取付面１５１と、該取付面１５１に穿設形成された上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３と、右側板１１ｄの内壁形状に沿って当接する形状に形成された湾曲部１５４とにより構成されている。
【４２８４】

上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３は、後述する固定ビス１１ｇ（図４３７参照）をそれぞれ羅入可能に取付面１５１に穿設形成されている。この上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３は、外枠１１の右側板１１ｄに穿設形成された後述するカバー上取付孔１１ｅ及びカバー下取付孔１１ｆ（図４３７参照）にそれぞれ取り付け可能な位置に設けられている。

【４２８５】

ここで、図４３７から図４３９を参照して、外枠１１に対する保護カバー部材１４０の取付態様について説明する。図４３７は、第２４実施形態におけるパチンコ機１０（前面枠１４を除く）の右側面図である。また、図４３８は、第２４実施形態における外枠１１に対する保護カバー部材１４０の取付方法を説明するための左前方斜視図である。さらに、図４３９は、第２４実施形態における外枠１１及び該外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０の正面図である。なお、説明の便宜上、図４３７において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、また、図４３８及び図４３９において内枠１２及び前面枠１４が外枠１１から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

【４２８６】

まず、図４３７で示すように、パチンコ機１０の外枠１１を構成する右側板１１ｄの側面部の中央部分やや下側には、保護カバー部材１４０を取り付けるための貫通孔であるカバー上取付孔１１ｅとカバー下取付孔１１ｆとが穿設形成され、固定ビス１１ｇがそれぞれ螺入されている。

【４２８７】

次いで、図４３８で示すように、カバー上取付孔１１ｅ及びカバー下取付孔１１ｆは、保護カバー部材１４０の上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３にそれぞれ対応する位置に形成されている。具体的には、上部取付孔１５２に対応する位置にカバー上取付孔１１ｅが穿設形成され、下部取付孔１５３に対応する位置にカバー下取付孔１１ｆが穿設形成されている。そして、保護カバー部材１４０の（外側）取付面１５１及び湾曲部１５４を右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁側に当接させた状態で、右側板１１ｄの外側（図４３８の右後方側）から各固定ビス１１ｇを、カバー上取付孔１１ｅ及び上部取付孔１５２に螺入すると共に、カバー下取付孔１１ｆ及び下部取付孔１５３に螺入することで、各固定ビス１１ｇによって外枠１１（右側板１１ｄ）に保護カバー部材１４０が固定される。

【４２８８】

ここで、保護カバー部材１４０の湾曲部１５４は、右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁形状と当接する形状に形成されている。また、右側板１１ｄの後面部がアルミ製で形成されている。このため、内枠１２が外枠１１に対して閉鎖されている状態では、右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁と湾曲部１５４とが当接し、右側板１１ｄと保護カバー部材１４０とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状態において、パチンコ機１０の裏面側から上部取付孔１５２及びカバー上取付孔１１ｅに羅入された固定ビス１１ｇ、並びに、下部取付孔１５３及びカバー下取付孔１１ｆに羅入された固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の裏面側から保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。

【４２８９】

また、パチンコ機１０には、カードサンド装置（図示せず）が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠１１の右側板１１ｄとカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機１０の右側から固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の側方からから保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。

【４２９０】

よって、パチンコ機１０の裏面側又は側面側から保護カバー部材１４０が取り外し難く

し、内枠１２の閉鎖時において設定キー５０１を保護カバー部材１４０で覆うことで、該設定キー５０１に対して直接的に操作できないようにすることができる。

【４２９１】

また、この湾曲部１５４は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材１４０全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材１４０に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部１５４によって保護カバー部材１４０がパチンコ機１０の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠１２の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置１１０（図４３７参照）が保護カバー部材１４０に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部１５４が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。

【４２９２】

ここで再び図４３６（ａ）及び図４３６（ｂ）に戻って、保護カバー部材１４０の構成について説明する。保護カバー部材１４０は、カバー取付部１５０の他に、該カバー取付部１５０からパチンコ機１０の後方側に向けて延設された起立部１６０が設けられ、該起立部１６０の先端側（即ち、パチンコ機１０の裏面側）からパチンコ機１０正面視左側に向けてカバー部１７０が片持ち梁状に延設形成されている。この起立部１６０には、起立カバー壁１６１と、起立上部カバー部１６２と、起立下部カバー部１６３と、起立内側リブ１６４と、起立外側リブ１６５とが設けられている。また、カバー部１７０には、カバー板１７１と、カバー側突部１７２と、キーカバー部１７３と、カバー外側リブ１７４とが設けられている。

【４２９３】

ここから、起立部１６０の構成について詳細に説明する。起立カバー壁１６１は、カバー取付部１５０の湾曲部１５４から連続的にパチンコ機１０後方側に向けて延設形成されている。この起立カバー壁１６１によって、主制御装置１１０の正面視右側側面（裏面視左側側面）が覆われており、後述する設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ（共に図４４０参照）が設けられた主制御装置１１０の正面視右側側方（裏面視左側側方）からの不正行為を防止することができる。

【４２９４】

起立上部カバー部１６２は、上部内側カバー部１６２ａと上部外側カバー部１６２ｂとで構成されている。この上部内側カバー部１６２ａは、起立カバー壁１６１の上部全体、及び、カバー板１７１の上部一部分からパチンコ機１０の内側（主制御装置１１０が配設されている方向）に向けて水平方向に延設形成されている。また、上部外側カバー部１６２ｂは、起立カバー壁１６１の上部全体からパチンコ機１０の外側（主制御装置１１０が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【４２９５】

このように、上部内側カバー部１６２ａと上部外側カバー部１６２ｂとが面一となるように起立上部カバー部１６２を形成することで、主制御装置１１０の正面視右側上部（裏面視左側上部）が覆われ、後述する設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ（共に図４４０参照）が設けられた主制御装置１１０の正面視右側上方（裏面視左側上方）からの不正行為を防止することができる。また、上部外側カバー部１６２ｂにより、例えば、パチンコ機１０の裏面左側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁１６１の外側から上方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部１６２ｂとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４２９６】

起立下部カバー部１６３は、下部内側カバー部１６３ａ（図４３６（ａ）参照）と下部外側カバー部１６３ｂ（図４３６（ｂ）参照）とで構成されている。この下部内側カバー部１６３ａは、起立カバー壁１６１の下部全体、及び、カバー板１７１の下部全体からパチンコ機１０の内側（主制御装置１１０が配設されている方向）向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部１６３ｂは、起立カバー壁１６１の下部全体から

パチンコ機１０の外側（主制御装置１１０が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【４２９７】

また、下部内側カバー部１６３ａは、上部内側カバー部１６２ａより面積が広く形成されている。これは、主制御装置１１０の配設位置がパチンコ機１０の下方側に寄っており（図４３５参照）、パチンコ機１０上方側からより下方側からの方が主制御装置１１０に対してアクセスし易いため、主制御装置１１０に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機１０裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部１６３ａの面積を広く形成し、該下部内側カバー部１６３ａによって、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置１１０と保護カバー部材１４０との隙間が極力少なくなるように構成されている。

【４２９８】

このように、下部内側カバー部１６３ａと下部外側カバー部１６３ｂとが面一となるように起立下部カバー部１６３を形成することで、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、後述する設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ（共に図４４０参照）が設けられた主制御装置１１０の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。また、下部外側カバー部１６３ｂにより、例えば、針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁１６１の外側から下方へ向けて伝ってきたときに、針金が下部外側カバー部１６３ｂとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４２９９】

起立内側リブ１６４（図４３６（ａ）参照）は、起立カバー壁１６１のパチンコ機１０の内側の中段部分において、パチンコ機１０の後方側になるにつれて突出量が漸次高くなるリブ状に形成されている。この起立内側リブ１６４は、起立カバー壁１６１の補強リブとして機能し、起立カバー壁１６１が破損してしまうことを防止し、特に、パチンコ機１０に配設された他の部品（例えば、主制御装置１１０）と接触しない範囲で、起立内側リブ１６４の突出量をパチンコ機１０の後方側になるにつれて漸次高くすることで、起立カバー壁１６１の補強度合いを高くするように構成されている。

【４３００】

起立外側リブ１６５（図４３６（ｂ）参照）は、起立カバー壁１６１のパチンコ機１０の外側の中段部分において、パチンコ機１０の後方側になるにつれて突出量が漸次低くなるリブ状に形成され、上記した起立内側リブ１６４と内側／外側で対になる位置に形成されている。この起立外側リブ１６５は、起立内側リブ１６４と同様、起立カバー壁１６１の補強リブとして機能し、起立カバー壁１６１が破損してしまうことを防止している。

【４３０１】

また、起立外側リブ１６５は、上述した上部外側カバー部１６２ｂ及び下部外側カバー部１６３ｂの突出量と同等となるように形成されており、保護カバー部材１４０を取り付けたパチンコ機１０を島設備に設置する場合に、起立外側リブ１６５が島設備に引っかかる等、パチンコ機１０の設置時の障害とならないように構成されている。

【４３０２】

ここから、カバー部１７０の構成について詳細に説明する。カバー板１７１は、上述した起立部１６０（起立カバー壁１６１、起立上部カバー部１６２、起立下部カバー部１６３及び起立内側リブ１６４）から、該カバー板１７１の板面がパチンコ機１０の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置１１０の設定部１００ｄ（図４４０参照）以上であって、ベース表示装置４０１（エラー表示ボタン５０２）未満となる位置まで延設形成されている。

【４３０３】

このカバー板１７１のパチンコ機１０前面側（即ち、主制御装置１１０と対向する側。以下、同様。）において、後述する主制御装置１１０の設定部１００ｄ（図４４０参照）

に対応する位置に、カバー側突部１７２が口字状にパチンコ機１０前面側に向けて突設形成され、該カバー側突部１７２によって囲まれたカバー板１７１の一部分がキーカバー部１７３として構成される。

【４３０４】

このカバー側突部１７２は、後述する設定部１００ｄの設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとにより形成される空間に入り込むように形成されると共に、設定部底面１００ｆと当接する程度の突出量で形成される。

【４３０５】

次いで、図４３９で示すように、外枠１１の右側板１１ｄに取り付けられた保護カバー部材１４０は、後述するカバー部１７０のカバー板１７１の板面がパチンコ機１０の正面側を向くように設置される。また、このカバー板１７１には、主制御装置１１０の基板ボックス１００に設けられた後述する設定部１００ｄ（図４４２参照。以下、「主制御装置１１０の基板ボックス１００」を、単に「主制御装置１１０」と略して説明する場合がある）に対応する位置に、パチンコ機１０正面側に口字状に突設形成されたカバー側突部１７２と、該カバー側突部１７２によって囲まれたキーカバー部１７３と、が設けられている。従って、保護カバー部材１４０のキーカバー部１７３と、主制御装置１１０の設定部１００ｄとが対向するように構成されている。

【４３０６】

ここで、図４４０から図４４２を参照して、第２４実施形態の主制御装置１１０における設定部１００ｄと、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２及びキーカバー部１７３との構成について説明する。図４４０は、第２４実施形態における主制御装置１１０の基板ボックス１００の正面図であり、図４４１は、図４３５のＡ－Ａ線におけるパチンコ機１０の断面図であり、図４４２は、図４４１のＢ領域における主制御装置１１０と保護カバー部材１４０との部分拡大断面図である。なお、説明の便宜上、図４４０において本発明と関連しない部分の図示を省略して示し、また、図４４１において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

【４３０７】

まず、図４４０で示すように、第２４実施形態の主制御装置１１０は、ボックスベース１００ａ（図４４２参照）とボックスカバー１００ｂとを組み合わせた基板ボックス１００に主制御装置１１０が収納され、該主制御装置１１０を構成する主基板上に、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１が設けられている。

【４３０８】

ボックスカバー１００ｂには、設定キー５０１に対応する位置に設定部１００ｄが設けられており、該設定部１００ｄは、ボックスカバー１００ｂの最表面側（即ち、パチンコ機１０裏面側）からカバー側突部１７２の突出量分窪んで、該カバー側突部１７２全体が収容される大きさに形成されている。この設定部１００ｄを構成する部位として、設定部側壁１００ｅと、設定部底面１００ｆと、ケース側突部１００ｇとが設けられている。

【４３０９】

設定部側壁１００ｅは、ボックスカバー１００ｂの最表面側から主基板側（図示せず）に向けて延設形成されており、図４４１及び図４４２で示すように、設定部側壁１００ｅの延設長さ（設定部１００ｄの窪み量）は、カバー側突部１７２の突出量と同等となるように形成されている。

【４３１０】

設定部底面１００ｆは、設定部側壁１００ｅから延設形成され、設定キー５０１の鍵穴部分を露出する鍵孔（図示せず）を有し、該鍵孔以外の部分を閉塞するように形成される。このように構成することで、主制御装置１１０がボックスベース１００ａ（図４４２参照）とボックスカバー１００ｂとで形成される閉塞空間に収納されつつ、設定キー５０１に対する操作が可能となる。

【４３１１】

ケース側突部１００ｇは、設定部底面１００ｆから保護カバー部材１４０側（パチンコ機１０裏面側）に向けて、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２と同等の突出量となるように突出形成されている。また、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２は、設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとで形成される空間に収容されるように形成されている。

【４３１２】

即ち、図４４１及び図４４２で示すように、外枠１１に対して内枠１２を閉鎖した場合に、カバー側突部１７２が、設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部１００ｇが保護カバー部材１４０のカバー板１７１と当接しつつ、カバー側突部１７２が設定部１００ｄの設定部底面１００ｆと当接するように構成される。このように構成することで、内枠１２閉鎖時に、設定キー５０１の配設部分が、保護カバー部材１４０のキーカバー部１７３と設定部１００ｄのケース側突部１００ｇとによって密閉され、更に、カバー側突部１７２により設定部１００ｄへのアクセスを困難にすることで、設定キー５０１の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー５０１に対する不正行為を防止することができる。

【４３１３】

また、主制御装置１１０のケース側突部１００ｇ及び保護カバー部材１４０のカバー板１７１と、主制御装置１１０の設定部底面１００ｆ及び保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー５０１に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠１２を外枠１１に対して施錠することができない。よって、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。

【４３１４】

図４３６（ａ）及び図４３６（ｂ）に戻って、説明を続ける。カバー板１７１のパチンコ機１０裏面側（即ち、主制御装置１１０と対向しない側）には、カバー外側リブ１７４が口字及び十字のリブ状に形成されている。このカバー外側リブ１７４は、カバー板１７１の補強リブとして機能し、カバー板１７１が破損してしまうことを防止している。

【４３１５】

また、このカバー外側リブ１７４により、例えば、パチンコ機１０裏面側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金がカバー板１７１の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金がカバー外側リブ１７４ぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４３１６】

次に、図４４３を参照して、第２４実施形態におけるパチンコ機１０の設定変更の作業時におけるパチンコ機１０の状態について説明する。図４４３は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を取り付けた外枠１１に対して、内枠１２及び前面枠１４を展開（開放）して示す左前方斜視図である。なお、説明の便宜上、図４４３において本発明と関連しない部分の図示を省略又は簡易化して示し、その説明も省略する。

【４３１７】

図４４３で示すように、ホールの営業時間外等において、ホール関係者により外枠１１に対する内枠１２及び前面枠１４の施錠が解錠されると、図４３５で示す状態から内枠１２及び前面枠１４が外枠１１に対して回動し、内枠１２の裏面側がパチンコ機１０の正面側に向けて露出する。このとき、保護カバー部材１４０は、外枠１１に固定されたまま残存しており、内枠１２の裏面に設置された主制御装置１１０の設定キー５０１は、内枠１２及び前面枠１４の回動に伴ってパチンコ機１０の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。

【４３１８】

よって、ホール関係者は、保護カバー部材１４０を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、内枠１２を解錠して回動させるのみで、パチンコ機１０の設定変更作業を直ちに行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置４０１を視認しながら

行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。
【４３１９】
以上、説明したように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１を覆う保護カバー部材１４０を、外枠１１の右側板１１ｄに設け、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材１４０によって設定キー５０１がパチンコ機１０の裏面側に露出しないように構成される。また、内枠１２の施錠を解錠して、設定変更作業を行う場合に、保護カバー部材１４０を外枠１１に残存させた状態で、内枠１２の裏面側をパチンコ機１０の前方に露出するように構成される。
【４３２０】
このように構成することで、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況では、保護カバー部材１４０による簡易な構成で、パチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー５０１が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。また、スロットマシンのような筐体構造を用いずに、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができるので、筐体構造等を用いることによるパチンコ機１０の製造コストの上昇を抑えることができる。
【４３２１】
また、外枠１１に対して内枠１２を開放した状況では、内枠１２の裏面に設置された主制御装置１１０の設定キー５０１は、内枠１２及び前面枠１４の回動に伴ってパチンコ機１０の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。よって、ホール関係者は、保護カバー部材１４０を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、パチンコ機１０の設定変更作業を行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置４０１を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。
【４３２２】
また、外枠１１に対して内枠１２を閉鎖した場合に、カバー側突部１７２が、設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部１００ｇが保護カバー部材１４０のカバー板１７１と当接する場合に、カバー側突部１７２が設定部１００ｄの設定部底面１００ｆと当接するように構成される。このように構成することで、内枠１２閉鎖時に、設定キー５０１の配設部分が、保護カバー部材１４０のキーカバー部１７３と設定部１００ｄのケース側突部１００ｇとによって密閉され、更に、カバー側突部１７２により設定部１００ｄへのアクセスを困難にすることで、設定キー５０１の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー５０１に対する不正行為を防止することができる。
【４３２３】
さらに、主制御装置１１０のケース側突部１００ｇ及び保護カバー部材１４０のカバー板１７１と、主制御装置１１０の設定部底面１００ｆ及び保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー５０１に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠１２を外枠１１に対して施錠することができないため、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。
【４３２４】
また、内枠１２が外枠１１に対して閉鎖されている状態では、右側板１１ｄの内壁と湾曲部１５４とが当接し、右側板１１ｄと保護カバー部材１４０とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状態において、パチンコ機１０の裏面側から上部取付孔１５２及びカバー上取付孔１１ｅに羅入された固定ビス１１ｇ、並びに、下部取付孔１５３及びカバー下取付孔１１ｆに羅入された固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の裏面側から保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。
【４３２５】
さらに、パチンコ機１０には、カードサンド装置が隣接して島設備に設置されており、

通常、外枠１１の右側板１１ｄとカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機１０の右側から固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の側方からから保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。

【４３２６】

また、この湾曲部１５４は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材１４０全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材１４０に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部１５４によって保護カバー部材１４０がパチンコ機１０の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠１２の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置１１０が保護カバー部材１４０に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部１５４が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。

【４３２７】

さらに、上部外側カバー部１６２ｂ、下部外側カバー部１６３ｂ及びカバー外側リブ１７４により、例えば、パチンコ機１０の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁１６１又はカバー板１７１の外側から上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部１６２ｂ、下部外側カバー部１６３ｂ又はカバー外側リブ１７４とぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４３２８】

また、下部内側カバー部１６３ａの面積を広く形成し、該下部内側カバー部１６３ａによって、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置１１０と保護カバー部材１４０との隙間が極力少なくなるように構成されている。このように構成することで、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃが設けられた主制御装置１１０の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。

【４３２９】

以上説明した通り、第２４実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２３実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４３３０】

＜第２５実施形態＞

次いで、図４４４から図４４６を参照して、本発明を適用した第２５実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２１実施形態では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１と、内枠１２の開放を検知する扉開放スイッチ２０８ｇ（第２５実施形態では、内枠開放スイッチ２０８ｇ１に置き換えて説明する）との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定していた。

【４３３１】

即ち、電源オン時に、設定キー５０１とＲＡＭ消去スイッチ１２２との検出態様を検知すると共に、扉開放スイッチ２０８ｇの検出態様を検知し、それらの検知結果に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードが変更されるように構成されていた。

【４３３２】

しかしながら、扉開放スイッチ２０８ｇの検知結果に基づいてパチンコ機１０の立ち上げモードを決定する場合、仮に、扉開放スイッチ２０８ｇが故障等によってオン（即ち、内枠１２の開放）を検知できないとき、扉開放スイッチ２０８ｇの検知に基づいて設定される立ち上げモード（即ち、設定変更モード又は設定確認モード）を立ち上げることができなくなってしまう。従って、扉開放スイッチ２０８ｇの誤検知によって、パチンコ機１０の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

【４３３３】
　また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、扉開放スイッチ２０８ｇを検知する処理が必要となり、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、主制御装置１１０の処理負担が増加してしまうおそれがある。
【４３３４】
　そこで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を採用しつつ、パチンコ機１０の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ２０８ｇである内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果を問わず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１との２つの検知状態に応じてパチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。
【４３３５】
　このように構成することで、保護カバー部材１４０によって、内枠１２閉鎖時におけるパチンコ機１０裏面側からの設定キー５０１に対する不正行為を防止しつつ、内枠１２開放時には、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の信頼性如何に関わらず、パチンコ機１０の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。
【４３３６】
　また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。
【４３３７】
　以下、第２５実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２４実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２４実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。
【４３３８】
　まず、図４４４を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図４４４は、第２５実施形態におけるパチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１の各々の情報とを示した図である。
【４３３９】
　第２５実施形態のパチンコ機１０の立ち上げモードには、第２１実施形態のパチンコ機１０と同様、通常モードと、ＲＡＭクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。ＲＡＭクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。
【４３４０】
　通常モードは、これらＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に格納されていない場合や、ＲＡＭ２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。
【４３４１】
　そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０は通常モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０はＲＡＭクリアモードで立ち

上がる。
【４３４２】
一方、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチ２０８の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。
【４３４３】
このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠１２が開錠されているか否かを問わず、設定キー５０１をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。
【４３４４】
一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠１２が開錠されているか否かを問わず、設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。
【４３４５】
即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知態様如何を問わず、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。
【４３４６】
ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０は、内枠１２の開放とは無関係に設定変更又は設定確認が可能となるように構成されているため、内枠１２閉鎖時にパチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１への不正操作による不正行為が懸念されるが、該第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を採用している。よって、内枠１２の閉鎖時には、保護カバー部材１４０により、パチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃに直接的に接触することができないように構成されている。従って、内枠１２の開放を検知する等の処理を行うことなく設定変更等を可能にしつつ、内枠１２の閉鎖時における不正行為を防止することができる。
【４３４７】
換言すれば、保護カバー部材１４０を設けることにより、設定キー５０１への操作があった場合は、内枠１２が開放されていることを意味する。よって、処理の中で内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知を行わなくても、内枠１２が開放していることを認識することができる。
【４３４８】
次に、図４４５を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４４５は、第２５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【４３４９】
図４４５で示すように、第２５実施形態の主制御装置１１０の入出力ポート２０５には、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が接続されている。この内枠開放スイッチ２０８ｇ１は、

外枠１１に対して内枠１２が開放されているか否かを検知するためのものであり、内枠１２の上部背面側に突出した突出片（図示せず）と、該突出片にばね等の弾性力を付加する弾性体（図示せず）と、上記突出片の位置を検知する検知センサ（図示せず）とにより構成されている。内枠開放スイッチ２０８ｇ１の突出片は、内枠１２の閉鎖時には、外枠１１の上部に押圧され、弾性体の弾性力よりシリンダ錠２０による力が強いため、内枠１２内に没入している一方、シリンダ錠２０に専用の鍵を差し込んで第１方向（例えば、時計回り）に回した場合に、内枠１２が外枠１１から開放され、内枠１２の開放時には、弾性体の弾性力によって突出片が外枠１１側に突出するように構成されている。そして、検知センサにより突出片の突出を検知した場合、内枠開放スイッチ２０８ｇ１のオン判定がなされ、内枠開放信号が出力される。

【４３５０】

内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果（即ち、内枠開放信号の有無）は、入出力ポート２０５を介して主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に入力される。この場合、内枠開放スイッチ２０８ｇ１は、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、内枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力しない。一方、内枠開放スイッチ２０８ｇ１は、外枠１１に対して内枠１２が開放状態であるとき、オン判定され、内枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力する。ＭＰＵ２０１は、内枠開放スイッチ２０８ｇ１から内枠開放信号が入力されている場合に、内枠１２が開放状態であると特定し、内枠開放信号が入力されていない場合に、内枠１２が閉鎖状態であると特定する。

【４３５１】

次に、図４４６を参照して、第２５実施形態におけるパチンコ機１０の電源が投入された場合に、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４４６は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【４３５２】

第２５実施形態の立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ４４０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

【４３５３】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（Ｓ４４０２）。第２５実施形態でも第２３実施形態と同様に、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図４２５参照）を２ミリ秒毎に発生する２ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４４０２に処理では、例えば、その２ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置１１０に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、Ｓ４４０２の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。また、Ｓ４４０２の処理ではＲＡＭ２０３のアクセスを許可する。また、Ｓ４４０２の処理では、主制御装置１１０が払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【４３５４】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で２ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、２ミリ秒毎に２ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示させることができる。

【４３５５】

なお、Ｓ４４０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。Ｓ４４０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（Ｓ４４２１）の中で、Ｓ４４０２の処理で行わなかった乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。

【４３５６】

次いで、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４４０３）。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、ＲＡＭ判定値を算出し、算出したＲＡＭ判定値が正常か否か、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否かを判定する（Ｓ４４０４）。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、第２５実施形態では、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。

【４３５７】

Ｓ４４０４の処理の結果、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致すると判定された場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値が正常であり、少なくともＲＡＭ判定値の算出に用いたデータ（情報）が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４４０５）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。Ｓ４４０５の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。

【４３５８】

そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４４０５：Ｙｅｓ）、次いで、設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオンか否かを判断する（Ｓ４４０６）。設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンである場合は（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、Ｓ４４１３の処理へ移行し、設定変更処理を実行する（Ｓ４４１３）。

【４３５９】

これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機１０に対する確率設定値の変更を行うことができる。

【４３６０】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３ｘ１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。

【４３６１】

一方、Ｓ４４０６の処理の結果、設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであれば（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判断する（Ｓ４４０７）。なお、Ｓ４４０７の処理では、４ミリ秒タイマ割込みが許可されておらずタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

【４３６２】
　Ｓ４４０７の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフされている場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４４０８）。第２５実施形態では、このＳ４４０８において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。
【４３６３】
　Ｓ４４０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４４０８：Ｎ０）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ２０３ｘ１４（図４２９参照）がオンであるか否かを判断する（Ｓ４４０９）。その結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンである場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図４３０に示す通り、設定確認処理を頭から実行する（Ｓ４４１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。
【４３６４】
　このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機１０を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機１０の立ち上げることができる。
【４３６５】
　一方、Ｓ４４０９の処理の結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４（図４２９参照）がオフであると判断される場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、Ｓ４４０９の処理が実行されるのは、Ｓ４４０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであると判断された場合（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。
【４３６６】
　よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、Ｓ４４１０の設定確認処理と後述するＳ４４１１の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（Ｓ４４１４）、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、４ミリ秒タイマ割込みを許可する。第２５実施形態では、第２３実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図４２６参照）を４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４４１４の処理にて４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、４ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。
【４３６７】
　一方、Ｓ４４０８の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にあると判断される場合は（Ｓ４４０８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、Ｓ４４０８の処理が実行されるのは、Ｓ４４０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであると判断された場合（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図４３０に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機１０

を立ち上げるため、Ｓ４４１０の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（Ｓ４４１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

【４３６８】

設定確認処理（Ｓ４４１０）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４４１１）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。

【４３６９】

一方、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理であるＳ４４０７の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていると判断される場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４４１２）。第２５実施形態では、このＳ４４１２において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。

【４３７０】

Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図４３０に示すとおり、設定確認中フラグ２０３ｘ１４（図４２９参照）がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、パチンコ機１０の立ち上げモードを設定変更モードとする。

【４３７１】

このため、Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、設定変更処理を実行する（Ｓ４４１３）。設定変更処理により、ベース表示装置４０１に確率設定値が表示され、ホール関係者等によりＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー５０１がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、ＲＡＭクリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。

【４３７２】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４３７３】

設定変更処理（Ｓ４４１３）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４４１４）。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処

理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。
【４３７４】
一方、Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５（図４２９参照）がオンか否かを参照して、ＲＡＭ異常であるか否かを判断する（Ｓ４４１５）。ここで、Ｓ４４０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４４１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断されて（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、Ｓ４４１５の処理が実行された場合、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は必ずオフであるため、Ｓ４４１５の処理ではＲＡＭ異常ではないと判断される（Ｓ４４１５：Ｎｏ）。
【４３７５】
また、この場合、Ｓ４４０６の処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであると判断されているので（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、Ｓ４４０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４４１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断され（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、Ｓ４４１５の処理によってＲＡＭ異常ではないと判断された場合（Ｓ４４１５：Ｎｏ）、ホール関係者等はＲＡＭクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったので、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。そこで、ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４４１６）。
【４３７６】
このＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１（図４２９参照）に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１（図４２９参照）を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア２０３ｙ１（図４２１参照）に格納された役物比率用データ２０３ｓと、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔ（共に図４２１参照）とは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、ＲＡＭクリア処理が実行されても、確率設定値データ２０３ｘ１１は保持されるので、ＲＡＭクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。
【４３７７】
ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、ＲＡＭ異常がなく、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０が立ち上げられる。ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にＲＡＭクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。
【４３７８】
Ｓ４４１６のＲＡＭクリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。
【４３７９】
一方、Ｓ４４０３の処理により、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０４の処理により、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致せず、ＲＡＭ判定値が異常であると判断される場合（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、又は、Ｓ４４０５の処理により、確率設定値が正常の範囲内にないと判断される場合（Ｓ４４０５：Ｎｏ）のいずれかが該当するときは、ＲＡＭ２０３に異常があると判断できるので、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５（図４２９参照）をオンし（Ｓ４４１７）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、Ｒ

ＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるか否かを判断する（Ｓ４４１８）。なお、Ｓ４４１８の処理でもＳ４４０７の処理と同様に入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

【４３８０】

Ｓ４４１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断される場合は（Ｓ４４１８：Ｙｅｓ）、上述したＳ４４１２の処理へ移行して、更に、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４４１２）。その結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるために、Ｓ４４１３へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

【４３８１】

ここで、ＲＡＭ異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上でＲＡＭクリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、このＲＡＭクリアによって、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５（図４２９参照）はオフにされる。よって、以後、主制御装置１１０は、ＲＡＭ異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

【４３８２】

一方、Ｓ４４１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであると判断される場合（Ｓ４４１８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４４１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断されても、Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にあると判断される場合は（Ｓ４４１８：Ｙｅｓ、又は、Ｓ４４１２：Ｎｏ）、ＲＡＭ異常の中で、ホール関係者等が通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【４３８３】

この場合、上述したＳ４４１５の処理へ移行し、Ｓ４４１５の処理にて、ＲＡＭ異常であると判断されると必ず判断されて（Ｓ４４１５：Ｙｅｓ）、Ｓ４４１９の処理へ移行する。Ｓ４４１９の処理では、ＲＡＭ異常設定処理を行う（Ｓ４４１９）。このＲＡＭ異常設定処理では、ＲＡＭ異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置２２６からの音声出力及び／又は第３図柄表示装置８１での表示により行うよう、音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドを送信する。

【４３８４】

そして、ＲＡＭ異常であることを外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ通知するための外部出力処理を実行し（Ｓ４４２０）、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ６００に対して、ＲＡＭ異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機１０からの報知に気がつかなくても、ＲＡＭ異常が発生したことを確実に把握できる。

【４３８５】

以上、説明したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を採用しつつ、パチンコ機１０の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ２０８ｇである内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果を問わず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１との２つの検知状態に応じてパチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。このように構成することで、保護カバー部材１４０によって、内枠１２閉鎖時におけるパチンコ機１０裏面側からの設定キー５０１に対する不正行為を防止しつつ、内枠１２開放時には、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の信頼性如何に関わらず、パチンコ機１０の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。

【４３８６】
　また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。
【４３８７】
　以上説明した通り、第２５実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２４実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。
【４３８８】
　＜第２６実施形態＞
　次いで、図４４７から図４４９を参照して、本発明を適用した第２６実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２５実施形態では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知態様とは無関係に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定していた。
【４３８９】
　これに対し、第２６実施形態では、前面枠１４の開放を検知する前面枠開放スイッチ２０８ｇ２を設け、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が内枠１２の開放を検知（即ち、オン検知）している場合、かつ、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が前面枠１４の閉鎖（即ち、オフ検知）を検知している場合に、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げるようにする。一方、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が内枠１２の閉鎖を検知（即ち、オフ検知）している場合、或いは、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が内枠１２の開放を検知している場合であっても前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が前面枠１４の開放を検知（即ち、オン検知）している場合は、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。
【４３９０】
　従来、パチンコ機１０の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更モード又は設定確認モードに移行しないよう、パチンコ機１０に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。
【４３９１】
　一方、ホール関係者等がパチンコ機１０のメンテナンス作業を行う場合、内枠１２と前面枠１４とを共に外枠１１から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。
【４３９２】
　ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機１０の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。
【４３９３】
　そこで、第２６実施形態のパチンコ機１０では、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更又は設定確認を行えないように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更等を行い難く構成することで、パチンコ機１０に対するセキュリティ性能を向上することができる。
【４３９４】
　以下、第２６実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２５実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２６実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２５実施形態のパチンコ機１０と

同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２５実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４３９５】

まず、図４４７を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図４４７は、第２６実施形態におけるパチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ１２２、設定キー５０１、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の各々の情報とを示した図である。

【４３９６】

第２６実施形態のパチンコ機１０の立ち上げモードには、第２５実施形態のパチンコ機１０と同様、通常モードと、ＲＡＭクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。ＲＡＭクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【４３９７】

通常モードは、これらＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に格納されていない場合や、ＲＡＭ２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。

【４３９８】

そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様如何を問わず、パチンコ機１０は通常モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様如何を問わず、パチンコ機１０はＲＡＭクリアモードで立ち上がる。

【４３９９】

また、第２６実施形態では、この通常モードは、設定キー５０１がオンされている場合であっても、内枠開放スイッチ２０８ｇ１又は前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様に基づいても設定される場合がある。

【４４００】

具体的には、パチンコ機１０の電源オン時に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１が共にオンであったとしても、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオフであったり、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであっても、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオンである場合は、設定変更モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【４４０１】

また、パチンコ機１０の電源オン時に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、かつ、設定キー５０１がオンであったとしても、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオフであったり、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであっても、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオンである場合は、設定確認モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【４４０２】

従来、ホール関係者等がパチンコ機１０のメンテナンス作業を行う場合、内枠１２と前面枠１４とを共に外枠１１から開放し、設定変更や設定確認を行うホールの責任者ではな

く、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。即ち、パチンコ機１０のメンテナンス作業時は、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていると共に、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオンされている。

【４４０３】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機１０の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【４４０４】

そこで、第２６実施形態のパチンコ機１０では、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機１０に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【４４０５】

次いで、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、パチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、パチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。

【４４０６】

このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、ホール関係者等は、設定キー５０１がオフ状態にした上で、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【４４０７】

一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠開放スイッチ２０８ｇ１のみがオンであることを条件に、設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４４０８】

即ち、まず、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様如何を問わず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ２０８ｇ１のみがオンであることを条件に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４４０９】

次に、図４４８を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４４８は、第２６実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【４４１０】

図４４８で示すように、第２６実施形態の主制御装置１１０の入出力ポート２０５には

、扉開放スイッチ２０８ｇとして、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の他に、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が接続されている。この前面枠開放スイッチ２０８ｇ２は、内枠１２に対して前面枠１４が開放されているか否かを検知するためのものであり、前面枠１４の上部背面側に突出した前面突出片（図示せず）と、該前面突出片にばね等の弾性力を付加する前面弾性体（図示せず）と、上記前面突出片の位置を検知する前面検知センサ（図示せず）とにより構成されている。前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の前面突出片は、前面枠１４の閉鎖時には、内枠１２の上部に押圧され、前面弾性体の弾性力よりシリンダ錠２０による力が強いため、前面枠１４内に没入している一方、シリンダ錠２０に専用の鍵を差し込んで第１方向とは異なる第２方向（例えば、反時計回り）に回した場合に、前面枠１４が内枠１２から開放され、前面枠１４の開放時には、前面弾性体の弾性力によって前面突出片が内枠１２側に突出するように構成されている。そして、前面検知センサにより前面突出片の突出を検知した場合、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２のオン判定がなされ、前面枠開放信号が出力される。

【４４１１】

前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知結果（即ち、前面枠開放信号の有無）は、入出力ポート２０５を介して主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に入力される。この場合、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２は、内枠１２に対して前面枠１４が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、前面枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力しない。一方、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２は、内枠１２に対して前面枠１４が開放状態であるとき、オン判定され、前面枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力する。ＭＰＵ２０１は、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２から前面枠開放信号が入力されている場合に、前面枠１４が開放状態であると特定し、前面枠開放信号が入力されていない場合に、前面枠１４が閉鎖状態であると特定する。

【４４１２】

次に、図４４９を参照して、第２６実施形態におけるパチンコ機１０の電源が投入された場合に、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４４９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【４４１３】

第２６実施形態の立ち上げ処理に関し、第２５実施形態の立ち上げ処理と異なる点は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、かつ、設定キー５０１がオンである場合に、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであること、および、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行することと、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、かつ、設定キー５０１がオンである場合に、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであること、および、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行することと、上記内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の確認処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンでない場合、或いは、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであっても前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフでない場合（即ち、オンの場合）は、設定確認モード又は設定変更モードで立ち上げず、通常モードで立ち上げることと、である。

【４４１４】

第２６実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ４４０８における設定キー５０１の判定において、設定キー５０１がオンではないと判定された場合であって（Ｓ４４０８：Ｎｏ）、かつ、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンではないと判定された場合（ＳＳ４４０９：Ｎｏ）に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１が共にオフ状態でパチンコ機１０の電源がオンされたので、通常モードで立ち上げるべく、処理をＳ４４２１へ移行する。

【４４１５】

一方、Ｓ４４０８の処理において、設定キー５０１がオンされていると判定された場合は（Ｓ４４０８：Ｙｅｓ）、或いは、設定キー５０１がオフされていると判定された場合であっても（Ｓ４４０８：Ｎｏ）、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンされていると判定された場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていない

状態、かつ、設定キー５０１がオン状態でパチンコ機１０の電源がオンされたということなので、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理をＳ４４５１へ移行する。

【４４１６】

Ｓ４４５１の処理では、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされているか否かを判定する（Ｓ４４５１）。判定の結果、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていると判定された場合（Ｓ４４５１：Ｙｅｓ）、即ち、内枠１２が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであるか否かを判定する（Ｓ４４５２）。判定の結果、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであると判定された場合（Ｓ４４５２：Ｙｅｓ）、即ち、前面枠１４が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機１０の電源がオンされたとみなし、処理をＳ４４１０へ移行して、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行する。

【４４１７】

一方、Ｓ４４５１の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていないと判定された場合（Ｓ４４５１：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖された状態であって、パチンコ機１０の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４１８】

また、Ｓ４４５２の処理において、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフされていないと判定された場合（Ｓ４４５２：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が開放状態であると共に前面枠１４が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機１０のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４１９】

次いで、Ｓ４４０６の処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンと判定された場合（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ４４１２の処理において、設定キー５０１がオンと判定された場合は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされている状態、かつ、設定キー５０１がオン状態でパチンコ機１０の電源がオンされたということなので、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理をＳ４４５３へ移行する。

【４４２０】

Ｓ４４５３の処理では、Ｓ４４５１の処理と同様、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされているか否かを判定する（Ｓ４４５３）。判定の結果、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていると判定された場合（Ｓ４４５３：Ｙｅｓ）、即ち、内枠１２が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであるか否かを判定する（Ｓ４４５４）。判定の結果、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであると判定された場合（Ｓ４４５４：Ｙｅｓ）、即ち、前面枠１４が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機１０の電源がオンされたとみなし、処理をＳ４４１３へ移行して、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行する。

【４４２１】

一方、Ｓ４４５３の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていないと判定された場合（Ｓ４４５３：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖された状態であって、パチンコ機１０の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４２２】

また、Ｓ４４５４の処理において、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフされていないと判定された場合（Ｓ４４５４：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が開放状態であると共に前面枠１４が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機１０のメンテナンス作業時である

蓋然性が高いので、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４２３】

以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０によれば、外枠１１に対して内枠１２のみが開放されている状況、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであると共に前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフである状況では、設定変更又は設定確認作業を行うことができるように構成する一方、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。よって、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時には、パチンコ機１０の電源のオン時に、設定変更モード又は設定確認モードでは立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機１０に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【４４２４】

以上説明した通り、第２６実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２５実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４４２５】

＜第２７実施形態＞

次いで、図４５０及び図４５１を参照して、本発明を適用した第２７実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２４実施形態におけるパチンコ機１０では、内枠１２の閉鎖時に、外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０によって、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃを覆い、内枠１２閉鎖時に該設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃを直接操作できないように構成していた。

【４４２６】

これに対し、第２７実施形態のパチンコ機１０では、保護カバー部材１４０を主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈを覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置１１１の封印部１１１ａを覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃに加え、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈと、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとを該保護カバー部材１４０により覆うように構成する。

【４４２７】

このように構成することで、内枠１２の閉鎖時に、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ以外にも、各制御装置１１１，１１３等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部１００ｈや、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置１１１の封印部１１１ａ等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機１０の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠１２の閉鎖時において、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【４４２８】

以下、第２７実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２６実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２６実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４４２９】

ここで、図４５０及び図４５１を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０における保護カバー部材１４０の構成について説明する。図４５０は、第２７実施形態におけるパチンコ機１０の背面図であり、図４５１は、第２７実施形態におけるパチンコ機１０の右

側面図である。なお、説明の便宜上、図４５０において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、また、図４５１において内枠１２及び前面枠１４が外枠１１から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

【４４３０】

第２７実施形態のパチンコ機１０が、第２４実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、保護カバー部材１４０のカバー板１７１が、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈと払出制御装置１１１の封印部１１１ａとのパチンコ機１０裏面側を覆っている点と、保護カバー部材１４０の起立カバー壁１６１及び起立下部カバー部１６３が、払出制御装置１１１の封印部１１１ａの正面視右側（裏面視左側）を覆っている点と、右側板１１ｄのカバー下取付孔１１ｆとカバー取付部１５０の下部取付孔１５３との位置が、第２４実施形態よりやや下側に設けられた点である。その他の構成は、第２４実施形態のパチンコ機１０と同一である。

【４４３１】

図４５０及び図４５１で示すように、第２７実施形態の保護カバー部材１４０の起立カバー壁１６１は、第２４実施形態より下方に長く形成されたカバー取付部１５０の湾曲部１５４から連続的にパチンコ機１０後方側に向けて延設形成されている（図４５１参照）。この起立カバー壁１６１によって、主制御装置１１０の正面視右側側面（裏面視左側側面）と払出制御装置１１１の正面視右側側面（裏面視左側側面）とが覆われている。よって、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ、及び、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとが設けられたパチンコ機１０の正面視右側側方（裏面視左側側方）から、直接、当該部位に接触できないことから、パチンコ機１０の正面視右側側方からの不正行為を防止することができる。

【４４３２】

第２７実施形態の起立下部カバー部（図示せず）は、下部内側カバー部（図示せず）と下部外側カバー部（図示せず）とで構成されている。この下部内側カバー部は、起立カバー壁１６１の下部全体、及び、カバー板１７１の下部全体からパチンコ機１０の内側（主制御装置１１０及び払出制御装置１１１が配設されている方向）向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部は、起立カバー壁１６１の下部全体からパチンコ機１０の外側（主制御装置１１０及び払出制御装置１１１が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【４４３３】

この下部内側カバー部（図示せず）は、第２４実施形態と同様、上部内側カバー部（図示せず）より面積が広く形成されている。これは、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１、特に、払出制御装置１１１の配設位置がパチンコ機１０の下方側に寄っており、パチンコ機１０上方側からより下方側からの方が主制御装置１１０又は払出制御装置１１１に対してアクセスし易いため、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機１０裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下部内側カバー部１６３ａによって、払出制御装置１１１の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該払出制御装置１１１と保護カバー部材１４０との隙間が極力少なくなるように構成されている。

【４４３４】

このように、下部内側カバー部（図示せず）を形成することで、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１、特に、払出制御装置１１１の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、封印部１１１ａが設けられた払出制御装置１１１、又は、設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃが設けられた主制御装置１１０の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。

【４４３５】

次いで、第２７実施形態のカバー板１７１は、起立部１６０（起立カバー壁１６１、起立上部カバー部１６２、起立下部カバー部１６３及び起立内側リブ１６４（図４３６参照

））から、該カバー板１７１の板面がパチンコ機１０の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置１１０の設定部１００ｄを覆うと共に、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈを覆う位置まで延設形成される（図４５０参照）。また、カバー板１７１の板面は、電源装置１１５に設けられたＲＡＭ消去スイッチ１２２を覆っている。このように、遊技仕様に影響を与え得る装置５０１，１００ｃ，１２２，１１１ａを保護カバー部材１４０で覆うことで、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。なお、第２７実施形態のカバー板１７１は、ベース表示装置４０１およびエラー表示ボタン５０２を覆わないように形成されている。なお、カバー板１７１が透明であることから、その裏面等の視認性は低下しないため、主制御装置１１０全体のセキュリティの観点から、ベース表示装置４０１及び／又はエラー表示ボタン５０２を覆ってもよい。

【４４３６】

カバー板１７１のパチンコ機１０の裏面側に形成されたカバー外側リブ１７４は、設定キー５０１に対応する部位や、ＲＡＭ消去スイッチ１２２に対応する部位に突設形成されている。このように構成することで、カバー板１７１に穴等を穿設し難くすることができ、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【４４３７】

なお、第２７実施形態のカバー板１７１の上辺突部（図示せず）をパチンコ機１０の正面方向にリブ状に突出形成すると共に、裏パックユニット９４の裏パック９２の下辺突部（図示せず）をパチンコ機１０の裏面方向にリブ状に突出形成してもよい。そして、上辺突部の下側面と、下辺突部の上側面とがそれぞれ当接するように構成することで、外枠１１に保護カバー部材１４０を取り付けた状態においても、保護カバー部材１４０の上辺突部と裏パック９２の下辺突部とが干渉せず、内枠１２に備え付けられた裏パック９２を閉鎖することができると共に、下辺突部の上側面と上辺突部の下側面とが当接することで、裏パック９２と保護カバー部材１４０との隙間を無くし、パチンコ機１０裏面側から針金等を用いて主制御装置１１０に接触できないようにすることができる。よって、パチンコ機１０裏面側からの不正を防止することができる。また、裏パック９２は、内枠１２に対して該裏パック９２の一端と他端とがそれぞれ固定された両端固定梁状に取り付けられているため、片持ち梁状に外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０に対してパチンコ機１０の裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に内枠１２に取り付けられた裏パック９２によって、保護カバー部材１４０の剛性を補填することができる。よって、パチンコ機１０裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。

【４４３８】

以上、説明したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、保護カバー部材１４０を主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈを覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置１１１の封印部１１１ａを覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃに加え、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈと、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとを該保護カバー部材１４０により覆うように構成する。このように構成することで、内枠１２の閉鎖時に、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ以外にも、各制御装置１１１，１１３等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部１００ｈや、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置１１１の封印部１１１ａ等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機１０の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠１２の閉鎖時において、１の部材による簡易な構成でパチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【４４３９】

＜第２８実施形態＞

次いで、図４５２から図４８１を参照して、本発明を適用した第２８実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。

【４４４０】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が変更（更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる。

【４４４１】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い大当たり遊技と、得られる遊技価値が大当たり遊技より低い小当たり遊技とを実行可能なパチンコ機において、設定値毎に異なる大当たり乱数テーブル２７２ａが予め設けられている。この大当たり乱数テーブル２７２ａでは、大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数と、いずれの可変入賞装置６５，７２も開放されないハズレに対応するハズレ乱数値の個数（以下、大当たり乱数値、小当たり乱数値およびハズレ乱数値を総称して、「各乱数値」と称する場合がある）とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となる（例えば、大当たり乱数値の個数が増大する）ように構成されている。

【４４４２】

また、従来のパチンコ機において、第１特別図柄（以下、「特図１」と称する場合がある）と、第２特別図柄（以下、「特図２」と称する場合がある）とが設けられ、特図１における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分と、特図２における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分とが異なるように構成されているものがある。このように構成した場合、設定値毎に各乱数値の個数の配分を異ならせつつ、各特別図柄においても各乱数値の個数の配分を異ならせることで、設定値毎に多様な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【４４４３】

さらに、従来のパチンコ機において、特図１の抽選遊技に基づく変動表示と特図２の抽選遊技に基づく変動表示とを、特別図柄表示装置３９において同時かつ並列的に実行させ、各特別図柄に基づく変動表示を同時進行可能に構成されているものがある（所謂、同時変動機）。

【４４４４】

ここで、上述したパチンコ機には、各特別図柄に関する遊技仕様として、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であって大当たり遊技が発生し難い「通常遊技状態」（又は「時間短縮状態」）と、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であって「通常遊技状態」より大当たり遊技が発生し易い「確率変動状態」とが設けられている。

【４４４５】

この「確率変動状態」を実現するため、該「確率変動状態」では大当たり乱数値の個数を「通常遊技状態」より多く設ける必要があるが、大当たり乱数カウンタＣ１の値には上限（例えば、「０～９９９９」の１万個）が設けられており、その範囲内で各乱数値の個数を配分しなければならない。

【４４４６】

また、パチンコ機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該パチンコ機が規定の範囲内であることの認可が必要である。このため、パチンコ機の開発者は、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技仕様の設計時にパチンコ機のすべての設定値で検定試験での認定を取得可能な出玉率となるように、大当たり乱数テーブル２７２ａにおける大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を配分しなければならない。

【４４４７】

しかしながら、設定値の変更が可能なパチンコ機において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合に、大当たり乱数値の個数の増加に伴って小当たり乱数値の個数を減少等させて変化させてしまうと、設定値毎に大当たり遊技の出玉率と小当たり遊技の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。特に、同時変動機のようなパチンコ機では、同時進行で行われる各特別図柄の変動時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、大当たり遊技及び小当たり遊技における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大となるおそれがある。

【４４４８】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定毎における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４４４９】

以下、第２８実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２７実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２７実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４４５０】

まず、図４５２を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４５２は、第２８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第２８実施形態の遊技盤１３の盤面構成において、第１６実施形態と相違する点は、主に、可変表示装置ユニット８０のセンターフレーム８６の頂部がやや正面視右側に偏っており、所謂左打ち遊技と右打ち遊技とを明確に異ならせることができる盤面構成である点と、スルーゲート６７が盤面右側にのみ配置されている点と、可変入賞装置６５が盤面右側に配置されている点と、普通図柄の普通電役６４ｃが盤面右側に配置されるとともに出没式の開閉板で構成されている点と、特図２に対応する第２始動口６４ｂが上記普通電役６４ｃの下流側に配置されている点と、小入賞口７２ａを有する第２可変入賞装置７２が新たに設けれている点と、である。その他の構成および機能は、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一又は略同一である。

【４４５１】

図４５２で示すように、第２８実施形態の遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、一般入賞口６３、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、普通電役６４ｃ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２可変入賞装置７２、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成される。

【４４５２】

一般入賞口６３、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、普通電役６４ｃ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２可変入賞装置７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１

４ｃ（図３６９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。
【４４５３】
遊技領域の正面視右側上部（図４５２の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３９ａと特別ＬＥＤ群３９ｂとが設けられた特別図柄表示装置３９が配設されている。特別図柄表示装置３９は、後述する主制御装置１１０（図４５３参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【４４５４】
状態ＬＥＤ群３９ａは、後述する第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３９ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３９ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【４４５５】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口６５ａが開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、大入賞口６５ａの開放中に球が１０個入賞することで１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【４４５６】
特別ＬＥＤ群３９ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３９ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３９ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３９ｂ１は、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３９ｂ２は、第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【４４５７】
具体的には、上方ＬＥＤ群３９ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、上方ＬＥＤ群３９ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４４５８】
また、下方ＬＥＤ群３９ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、下方ＬＥＤ群３９ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４４５９】
いずれのＬＥＤ群３９ｂ１，３９ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【４４６０】
第２８実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄表示装置３９において、特図１の動的表示と特図２の動的表示とを同時かつ並列的に実行することが可能に構成されている。よって、例えば、第１始動口６４ａへの球の入賞に基づいて上方ＬＥＤ群３９ｂ１が変動して

いる状態で、第２始動口６４ｂへ球が入賞した場合、該入賞に基づいて下方ＬＥＤ群３９ｂ２においても直ちに特図２の動的表示が開始される。

【４４６１】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４ａ，６４ｂに応じてその大当たり種別の判定も行う。

【４４６２】

第２８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４ａへの入賞に基づいて、「１６ラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」、及び、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図４５６（ａ）参照）。また、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて、「１６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」、及び、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図４５６（ｂ）参照）。

【４４６３】

ここで、「１６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態である一方、普通図柄が低確率状態である遊技状態（以下、「超確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。また、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄も高確率状態である遊技状態（以下、単に「確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。さらに、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄が低確率状態である一方、普通図柄が高確率状態である遊技状態（以下、「時間短縮状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。

【４４６４】

第２８実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」とは、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役６４ｃの開放が短時間である状態（即ち、非開放延長状態）をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「超確率変動状態」及び「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役６４ｃの開放時間も短時間である。詳細は後述するが、この場合、所謂右打ち遊技をした場合に第２始動口６４ｂへ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口６４ｂへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

【４４６５】

なお、右打ち遊技とは、返しゴム６９に当たる勢いで球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為をいい、可変表示装置ユニット８０の遊技盤１３正面視右側に配置されたスルーゲート６７、可変入賞装置６５、第２始動口６４ｂに球が入賞し得る。一方、左打ち遊技とは、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為をいい、第１始動口６４ａに球が入賞し得る。以下、右打ち遊技又は左打ち遊技と称した場合は、それぞれ上述した発射態様で球が発射されている状態をいう。

【４４６６】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」

は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが導出され易く、また、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第２始動口６４ｂへと入賞する。詳細は後述するが、この場合、特図２の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【４４６７】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、大当たり種別「時短短縮」（図４５６参照）の大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第２８実施形態では、５０回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【４４６８】

次いで、「確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間も長時間となる遊技状態（即ち、開放延長状態）をいう。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。詳細は後述するが、この場合、「確率変動状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第２始動口６４ｂへと入賞するため、特図２の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図２の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。換言すると、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球は、ほぼすべて第２始動口６４ｂへ入賞し、その下流側（即ち、第２可変入賞装置７２側）へ流下しない設定となっている。

【４４６９】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動Ｂ」（図４５６参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率が共に高確率状態が維持される。即ち、一旦、「確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「確率変動状態」が継続することとなる。

【４４７０】

次いで、「超確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等の低確率状態であるとともに、普通電役６４ｃの開放時間も短時間となる遊技状態をいう。即ち、「超確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たり結果が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より導出され難く、かつ、普通電役６４ｃの開放時間が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より短い状態となる。詳細は後述するが、この場合、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行ってスルーゲート６７へ球を通過させ、普通図柄の可変表示において当たりに当選させた場合には、第２始動口６４ｂへ球を入賞させて特図２の動的表示を実行させ得ることはできるが、普通電役６４ｃの開放状態が短期間であることから、普通電役６４ｃの上面を転動する球がそのまま該普通電役６４ｃの下流側へと案内され得る遊技状態となる。

【４４７１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「超確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動Ａ」（図４５６参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の

当たり確率が低確率状態に維持される。即ち、一旦、「超確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「超確率変動状態」が継続することとなる。

【４４７２】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役６４ｃの下流側（盤面右下方側）に、後述する小当たり遊技に当選した場合に短時間開放される後述する第２可変入賞装置７２が配置されている。詳細は後述するが、「超確率変動状態」において、特図２の動的表示の結果として小当たり遊技に当選した場合には、右打ち遊技によって発射された一部の球が第２始動口６４ｂに入賞することなく、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａへと入賞し得る状態となる。小入賞口７２ａは、第２始動口６４ｂより入賞に基づく賞球数が多く構成されているため（小入賞口７２ａへの入賞→賞球１０個、第２始動口６４ｂへの入賞→賞球１個）、「超確率変動状態」において小当たり遊技に当選することで、第２始動口６４ｂではなく小入賞口７２ａへ球を入賞させて、遊技者の持ち球を増加させることが可能となる。そして、特図２の動的表示において小当たり遊技に頻繁に当選するような設定（配分）とすることで、「超確率変動状態」において小当たり遊技による賞球の払い出しを頻出させることができる。その結果、「超確率変動状態」では、該「超確率変動状態」を長く継続させて如何にして小入賞口７２ａに球を多く入賞させるか、という遊技性を実現することができる。

【４４７３】

このように構成することで、まず、「通常遊技状態」では、左打ち遊技を行って、特図１の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その後の遊技状態が、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」のいずれとなるかの遊技性を実現できる。そして、「時間短縮状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図２の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現できる。また、「確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現できる。さらに、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、小当たり遊技に当選させて小入賞口７２ａへ球を入賞させることで持ち球を増加させつつ、大当たり遊技に当選させずに如何にして該「超確率変動状態」を継続させるかという遊技性を実現できる。なお、各遊技状態における普通電役６４ｃの駆動態様および第２可変入賞装置７２の駆動態様については後述する。

【４４７４】

ここで、各大当たり種別毎の特別ＬＥＤ群３９ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３９ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確率変動Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確率変動Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４４７５】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３９ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確率変動Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確率変動Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは２０種類、小当たりに対応する表示パターンは１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３９ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パ

ターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示および小当たりの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４４７６】

このように構成することで、特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していないければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、「確率変動Ｂ」に当選していた場合であっても、第３図柄表示装置８１において仮表示として「時間短縮」に対応する大当たり結果を表示しつつ、大当たり遊技の途中で「時間短縮」に対応する大当たり結果から「確率変動Ｂ」に対応する大当たり結果へと昇格させる大当たり昇格演出を効果的に実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【４４７７】

次いで、遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【４４７８】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４ａへの入球（始動入賞）又は第２始動口６４ｂへの入球（始動入賞）をトリガとして、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、第３図柄の変動演出を行う第３図柄表示領域８１ａを有する液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、該第３図柄表示装置８１における第３図柄表示領域８１ａと異なる表示領域に形成され、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１における第１特別図柄の動的表示と同期して第４図柄の変動表示を行う特図１用第４図柄８２ａ、及び、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２における第２特別図柄の動的表示と同期して第４図柄の変動表示を行う特図２第４図柄８２ｂを有する第４図柄表示領域８２と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【４４７９】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図４５３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列（図示せず）が表示される。

【４４８０】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、特図１の動的表示と特図２の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成されているため、第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａの各図柄列Ｚ１～Ｚ３では各種状況に応じていずれか一方の特別図柄に基づく変動演出を実行するように構成されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」であれば、第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａでは特図１に関する変動演出のみを実行し、特図２に関する変動演出は第３図柄表示領域８１ａでは行わず、特図２用第４図柄８２ｂと特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２とで実行するように構成する。また、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａでは特図２に関する変動演出のみを実行し、特図１に関する変動演出は第３図柄表示領域８１ａで行わず、特図１用第４図柄８２ａと特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１とで実行するように構成する。このように構成することで、各遊技状態において注目すべき特別図柄に関する演出（変動演出）を大型ディスプレイである第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａで実行することができ、遊技

者に遊技状況等を的確に認識させることができる。
【４４８１】
第４図柄表示領域８２は、上述したように、各特別図柄に対応した第４図柄８２ａ，８２ｂをそれぞれ表示し、該第４図柄８２ａ，８２ｂにおいて各特別図柄の動的表示の実行又は非実行を表示するように構成されている。この第４図柄８２ａ，８２ｂは、特別図柄表示装置３９の各ＬＥＤ群３９ｂ１，３９ｂ２における各特別図柄の動的表示、及び、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動表示の変動と同期させることで、特別図柄表示装置３９と同様の機能を有するように構成されている。よって、遊技者は、例えば、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動が仮停止やブラックアウト、フリーズ等、第３図柄の変動演出が認識し難い又は認識不能な状態であっても、各第４図柄８２ａ，８２ｂの実行態様を確認することで、上記認識困難状態であっても変動演出（動的表示）を実行中か否か把握することが可能となる。
【４４８２】
なお、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の実行は、第２８実施形態のように遊技状態に応じて実行すべき特別図柄に関する変動演出のみを実行するものの他、両特別図柄の動的表示を第３図柄表示装置８１で同時に表示して実行するように構成してもよい。また、遊技状態毎に実行すべき特別図柄の優先順位を設け、優先度合いが高い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行しつつ、優先度合いが高い特別図柄の変動演出が実行されていない状況で、優先度合いが低い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行するように構成してもよい。
【４４８３】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口６４ｂ上方の普通電役６４ｃが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【４４８４】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置３９により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【４４８５】
なお、普通図柄の可変表示は、第２８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３９又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３９により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【４４８６】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４ａが配設されている。この第１始動口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４５３参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂの上方ＬＥＤ群３９ｂ１で示されると共に、「通常遊技状態」である場合にのみ第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４ａは、球が入球す

ると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【４４８７】
遊技盤１３の正面視右側側方であって、後述する可変入賞装置６５の下方には、普通電役６４ｃが開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口６４ｂが配設されている。この第２始動口６４ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４５３参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂの下方ＬＥＤ群３９ｂ２で示されると共に、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合にのみ第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口６４ｂは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。
【４４８８】
上述したように、第２始動口６４ｂの上方には、その第２始動口６４ｂへ球が入球する開口部を覆う１枚の板状の普通電役６４ｃが設けられている。普通電役６４ｃは、遊技盤１３の盤面から突出することで第２始動口６４ｂへ流入する流路の開口部を覆う閉鎖状態と、遊技盤１３の盤面に没入することで第２始動口６４ｂへ流入する流路の開口部を開放する開放状態とに変位可能に構成されている。第２始動口６４ｂは、通常時において、普通電役６４ｃが盤面より突出した閉鎖状態となっており、球が第２始動口６４ｂへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。
【４４８９】
一方、普通図柄表示装置８３における可変表示が「○」の図柄で停止すると、第２始動口６４ｂの普通電役６４ｃが所定時間だけ作動される。普通電役６４ｃが作動されている間、普通電役６４ｃが盤面から突出した状態から、盤面に没入した状態となり、第２始動口６４ｂが開放状態となる。第２始動口６４ｂが開放状態になると、球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置８３における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第２始動口６４ｂが開放状態とすることで、第２始動口６４ｂへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。
【４４９０】
普通電役６４ｃの上部には、該普通電役６４ｃの上面を転動する球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第２８実施形態では、普通電役６４ｃの上面を転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役６４ｃの上面を転動する時間を長くするように構成されており、具体的には、普通電役６４ｃの右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約３秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、普通電役６４ｃ上を転動している間（即ち、約３秒間）に普通電役６４ｃが開放（没入）状態となった場合には、球の自重により、遊技盤１３の鉛直方向下方に流下し、第２始動口６４ｂへと入賞し得る一方、普通電役６４ｃ上を転動している間に普通電役６４ｃが閉鎖（突出）が維持されている場合は、普通電役６４ｃ上の右端から左端まで転動しきり、普通電役６４ｃの遊技盤１３の正面視左側に配置された小入賞口７２ａ側へと流下するように構成されている。詳細については後述するが、「確率変動状態」および「時間短縮状態」において、普通図柄の可変表示時間を「３秒」未満（即ち、「０．５秒」）にすることで、普通電役６４ｃの上方を球が転動している間に、普通図柄の可変表示が終了し、その結果、普通図柄の当たりとなることで、普通電役６４ｃの上方を転動している球が第２始動口６４ｂへと流入する。
【４４９１】
なお、普通電役６４ｃの上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「３秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）となるように構成してもよいし、「３秒」以上の長い時間（例えば、「５秒」）となるように構成してもよい。

【４４９２】
可変表示装置ユニット８０の正面視右側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口６５ａが設けられている。
【４４９３】
第２８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４５３参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置６５に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口６５ａ内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【４４９４】
この大入賞口６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口６５ａに入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【４４９５】
可変入賞装置６５の下方には、センターフレーム８６の右側を流下する球を普通電役６４ｃの上面右端側に案内する横送り部材６５ｃが配設されている。この横送り部材６５ｃによって、右打ち遊技によって発射された球であって、可変入賞装置６５に入賞しなかった球を、普通電役６４ｃの右端側に案内し、必ず普通電役６４ｃの上面を転動させることができる。
【４４９６】
上述したように、球が普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで傾斜に沿って転動するために約３秒程度の時間を要するため、普通電役６４ｃの上面を球が転動している状況において、約３秒以上、普通電役６４ｃが開放されなければ（即ち、約３秒以上、普通電役６４ｃの閉鎖状態が維持されれば）、球が普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで転動して、その下流側へと流下する。一方、普通電役６４ｃの上面を球が転動している状況において、約３秒以内に普通電役６４ｃが開放された場合（即ち、約３秒以上、普通電役６４ｃの閉鎖状態が維持されなければ）、普通電役６４ｃの上面を転動している球が第２始動口６４ｂ側へと流下し、第２始動口６４ｂへ入賞するように構成されている。
【４４９７】
第２始動口６４ｂの正面視左側（下流側）には、第２可変入賞装置７２が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口７２ａが設けられている。
【４４９８】
第２８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４５３参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、固定的な特定図柄（「３４１」等））を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第２可変入賞装置７２に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口７２ａ内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口７２ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「１．８秒」経過するまで、或いは、球が１個入賞するまで）開放される。

【４４９９】
この小入賞口７２ａの開閉動作は、１の小当たり遊技において１回のみ行われるように構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特殊遊技状態（小当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多く、大当たり遊技よりは少ない賞球の払い出しが行われる。なお、小入賞口７２ａは、開放された場合に、所定条件が成立（例えば、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知）すると閉鎖され、その閉鎖後は小当たり遊技が終了し、小当たり遊技開始前の遊技状態で遊技が再開される。
【４５００】
このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射されて可変入賞装置６５に入賞しなかった球は、普通電役６４ｃが３秒以上閉鎖している状態では、第２可変入賞装置７２の配設位置まで流下して、小入賞口７２ａに流入し得る。一方、普通電役６４ｃが３秒以内に断続的に開放される状態では、普通電役６４ｃの上面を転動しているほぼすべての球が第２始動口６４ｂ側へと流下し、第２可変入賞装置７２の配設位置まで到達しないように構成されている。
【４５０１】
次に、図４５３を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４５３は、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【４５０２】
第２８実施形態の主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２７１が搭載されている。ＭＰＵ２７１には、該ＭＰＵ２７１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２７２と、そのＲＯＭ２７２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２７３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【４５０３】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【４５０４】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１における動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２７３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２７３ｃが設けられている。
【４５０５】
また、ＲＯＭ２７２は、大当たり乱数テーブル２７２ａ、大当たり種別テーブル２７２ｂ、保留数テーブル２７２ｃ、停止パターンテーブル２７２ｄ、変動パターンテーブル２７２ｅ、普図当たり乱数テーブル２７２ｆ、普図変動テーブル２７２ｇ、電役開放テーブル２７２ｈ、大当たり開放テーブル２７２ｉ、小当たり開放テーブル２７２ｊを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２７３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【４５０６】
ここで、図４５４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２７３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４５５から図４６４を参照

して、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルについても説明する。
【４５０７】
大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の大まかな演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、詳細な変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。
【４５０８】
また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たり乱数カウンタＣ４（第１６実施形態における第２当たり乱数カウンタＣ４と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（第１６実施形態における第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と同等）が用いられる。
【４５０９】
これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【４５１０】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４６６参照）の実行間隔である４ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２７３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２７３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２７３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２７３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２７３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。
【４５１１】
各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。
【４５１２】
第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【４５１３】
大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４ａ（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口６４ｂ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納される。

【４５１４】
大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａによって設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２７３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ１によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２７３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ２によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。
【４５１５】
ここで、図４５５を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図４５５（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図４５５（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。
【４５１６】
第２８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。
【４５１７】
そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。
【４５１８】
一方、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用及び高確率状態で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値および遊技状態での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【４５１９】
このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定毎における低確率状態から高

確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４５２０】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第１特別図柄において、該第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【４５２１】

さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【４５２２】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【４５２３】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【４５２４】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊

技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。
【４５２５】
図４５５（ａ）で示すように、第２８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【４５２６】
一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【４５２７】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５２８】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。
【４５２９】
即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。
【４５３０】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５２個で、その値「０～５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２／１００００＝０

．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。
【４５３１】
一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５２０個で、その値「０～５１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【４５３２】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５２～１５１」、又は、高確率状態の場合の値「５２０～６１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５３３】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４８個で、その値「１５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３８０個で、その値「６２０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４８／１００００＝９８．４８／１００（即ち、９８．４８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３８０／１００００＝９３．８／１００（即ち、９３．８％）となるように設定されている。
【４５３４】
即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。
【４５３５】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５２％、高確率状態：５％→５．２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５３６】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５４個で、その値「０～５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。
【４５３７】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５４０個で、その値「０～５３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５３８】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５４～１５３」、又は、高確率状態の場合の値「５４０～６３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５３９】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４６個で、その値「１５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３６０個で、その値「６４０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４６／１００００＝９８．４６／１００（即ち、９８．４６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３６０／１００００＝９３．６／１００（即ち、９３．６％）となるように設定されている。

【４５４０】

即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。

【４５４１】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５２％→０．５４％、高確率状態：５．２％→５．４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５４２】

次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５６個で、その値「０～５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。

【４５４３】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５６０個で、その値「０～５

５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５６０／１００００＝５．６／１００（即ち、５．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５４４】

また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「３」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５６～１５５」、又は、高確率状態の場合の値「５６０～６５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５４５】

従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４４個で、その値「１５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３４０個で、その値「６６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４４／１００００＝９８．４４／１００（即ち、９８．４４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３４０／１００００＝９３．４／１００（即ち、９３．４％）となるように設定されている。

【４５４６】

即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。

【４５４７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５４％→０．５６％、高確率状態：５．４％→５．６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５４８】

次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５８個で、その値「０～５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。

【４５４９】

一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５８０個で、その値「０～５７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状

態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５８０／１００００＝５．８／１００（即ち、５．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５５０】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「４」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５８～１５７」、又は、高確率状態の場合の値「５８０～６７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５５１】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４２個で、その値「１５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３２０個で、その値「６８０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４２／１００００＝９８．４２／１００（即ち、９８．４２％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３２０／１００００＝９３．２／１００（即ち、９３．２％）となるように設定されている。

【４５５２】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【４５５３】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５６％→０．５８％、高確率状態：５．６％→５．８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５５４】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６０個で、その値「０～５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【４５５５】

一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は６００個で、その値「０～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように

設定されている。
【４５５６】
　また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「５」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「６０～１５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５５７】
　従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。
【４５５８】
　即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。
【４５５９】
　よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５８％→０．６％、高確率状態：５．８％→６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５６０】
　次に、図４５５（ｂ）で示すように、第２８実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５０個で、その値「０～４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【４５６１】
　一方で、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５００個で、その値「０～４９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、

特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【４５６２】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５６３】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。
【４５６４】
即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。
【４５６５】
このように、第２特別図柄の小当たり確率は、第１特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（１％→９４％）とともに、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。
【４５６６】
次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２個で、その値「０～５１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。
【４５６７】
また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２０個で、その値「０～５１９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５６８】
ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５２～９４５１」、又は、高確率状態の場合の値「５２０～９９１９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５６９】
従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４８個で、その値「９４５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８０個で、その値「９９２０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４８／１００００＝５．４８／１００（即ち、５．４８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、８０／１００００＝０．８／１００（即ち、０．８％）となるように設定されている。
【４５７０】
即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４８個以下）となるように構成されている。
【４５７１】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５２％、高確率状態：５％→５．２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５７２】
次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４個で、その値「０～５３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。
【４５７３】
一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４０個で、その値「０～５３９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５７４】
ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５４～９４５３」、又は、高確率状態の場合の値「５４０～９９３９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５７５】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４６個で、その値「９４５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６０個で、その値「９９４０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４６／１００００＝５．４６／１００（即ち、５．４６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。
【４５７６】
即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４６個以下）となるように構成されている。
【４５７７】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５２％→０．５４％、高確率状態：５．２％→５．４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５７８】
次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５６個で、その値「０～５５」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。
【４５７９】
一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５６０個で、その値「０～５５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５６０／１００００＝５．６／１００（即ち、５．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５８０】
ここで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「３」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５６～９４５５」、又は、高確率状態の場合の値「５６０～９９５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５８１】
従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４４個で、その値「９４５６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４０個で、その値「９９６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４４／１００００＝５．４４／１００（即ち、５．４４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４０／１００００＝０．４／１００（即ち、０．４％）となるように設定されている。
【４５８２】
即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４４個以下）となるように構成されている。
【４５８３】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５４％→０．５６％、高確率状態：５．４％→５．６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５８４】
次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５８個で、その値「０～５７」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。
【４５８５】
一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５８０個で、その値「０～５７９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５８０／１００００＝５．８／１００（即ち、５．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５８６】
ここで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「４」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５８～９４５７」、又は、高確率状態の場合の値「５８０～９９７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５８７】
従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４２個で、その値「９４５８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２０個で、その値「９９８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４２／１００００＝５．４２／１００（即ち、５．４２％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２０／１００００＝０．２／１００（即ち、０．２％）となるように設定されている。
【４５８８】
即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４２個以下）となるように構成されている。
【４５８９】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５６％→０．５８％、高確率状態：５．６％→５．８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５９０】
次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６０個で、その値「０～５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。
【４５９１】
一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６００個で、その値「０～５９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【４５９２】

ここで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「５」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「６０～９４５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５９３】

従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１０００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【４５９４】

即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【４５９５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５８％→０．６％、高確率状態：５．８％→６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５９６】

上述したように、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、ともに「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４５９７】

図４５４に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。

【４５９８】

そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、第１始動口６４ａに対応して

設けられたＲＡＭ２７３の第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２に格納される。

【４５９９】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。なお、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。

【４６００】

上述したように、第２８実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２７２に格納された大当たり種別テーブル２７２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２７２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２とが設けられている。

【４６０１】

ここで、図４５６（ａ）及び図４５６（ｂ）を参照して、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２について説明する。図４５６（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４５６（ｂ）は、同じくＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の一例を模式的に示した図である。

【４６０２】

図４５６（ａ）及び図４５６（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２７２ｂは、特別図柄の種別（即ち、第１特別図柄か第２特別図柄か）に応じてそれぞれ設けられ、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けられている。

【４６０３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、次に特別図柄の大当たりに当選するまで（所謂、次回大当たりまで。以下、「次回大当たりまで」と称する場合がある。）の間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態となる「超確率変動状態」に対応する「確率変動Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「確率変動Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、各特別図柄の変動演出が合計５０回実行されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「時間短縮状態」に対

応する「時間短縮」とがある。
【４６０４】
特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。
【４６０５】
図４５６（ａ）の特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の例では、「確率変動Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９」が対応付けられ、「確率変動Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１０～５９」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。
【４６０６】
第２８実施形態における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２７３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別として「確率変動Ａ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」であれば、大当たり種別として「確率変動Ｂ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。
【４６０７】
即ち、第１抽選遊技である第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動Ａ」の大当たり種別が１０％、「確率変動Ｂ」の大当たり種別が５０％、「時間短縮」の大当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。
【４６０８】
また、図４５６（ｂ）の特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の例では、「確率変動Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、「確率変動Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～５９」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。
【４６０９】
第２８実施形態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２７３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１７」であれば、大当たり種別として「確率変動Ａ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「４０」であれば、大当たり種別として「確率変動Ｂ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「８５」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。
【４６１０】
即ち、第２抽選遊技である第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動Ａ」の大当たり種別が３０％、「確率変動Ｂ」の大当たり種別が３０％、「時間短縮」の大当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。
【４６１１】
従って、第２８実施形態のパチンコ機１０において、第１特別図柄による第１抽選遊技では最も遊技価値が高い「確率変動Ａ」の選択割合が１０％である一方、第２特別図柄による第２抽選遊技では「確率変動Ａ」の選択割合が３０％であるため、第１特別図柄による抽選遊技より、第２特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第２特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第１始動口６４ａへ入球させるより第２始動口６４ｂへ入球させるかという遊技

性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。
【４６１２】
なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル２７２ｂにて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタＣ２の値が規定される。
【４６１３】
また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル２７２ｂを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル２７２ｂにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。
【４６１４】
図４５４に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【４６１５】
第２８実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、「リーチ表示」が発生せずに、変動時間が長く設定される「超ロング変動」演出態様と、上記「リーチ表示」とは異なる後述する特別演出が実行される「特殊変動」演出態様との演出態様が選択される。
【４６１６】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列（図示せず）が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【４６１７】
「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【４６１８】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【４６１９】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄

列（例えば、左図柄列と右図柄列）において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。

【４６２０】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列が同時に停止し、２の図柄列（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止表示されるとともに、他の図柄列も停止表示され、１の変動演出が終了する。

【４６２１】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２２】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２３】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２４】

演出態様の中で、「超ロング変動」演出態様とは、「高速変動」の変動要素が長く行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列に異なる第３図柄を停止し、その後、残りの図柄列も停止表示して、１の変動演出が終了する。

【４６２５】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素と「再変動」の変動要素とが実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２６】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第１始動口６４ａに対応する第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第２始動口６４ｂに対応する第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３に格納される。

【４６２７】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出におけるの当否（大当たり、小当たりまたはハズレ）と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球

数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２７２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【４６２８】

また、第２８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２７２に備えられた保留数テーブル２７２ｃ（図４５７参照）に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２７２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【４６２９】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２７２ｄは、各停止パターンテーブル２７２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２７２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「超確率変動状態」、「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【４６３０】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【４６３１】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出または大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【４６３２】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【４６３３】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４ａへの入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口６４ｂへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【４６３４】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「超確率変動状態」、「確率変動状態」および「時間短縮状態」における第２始動口６４ｂへ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口６４ｂへの入球が頻発し、折角、第２始動口６４ｂへ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４ａへの入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４ａへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、遊技に対して興醒めしてしまうとともに、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。

【４６３５】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球を抑制することができる。

【４６３６】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【４６３７】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【４６３８】

また、第４の理由として、第２８実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合

に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

【４６３９】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、特図１の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」がいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図２の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。そして、「超確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、適度に第２始動口６４ｂへ入賞させつつ、該入賞に基づいて小当たり遊技に当選させて小入賞口７２ａへ球を入賞させることで持ち球を増加させるように構成され、第２始動口６４ｂへの入賞に基づく大当たり遊技には当選させずに如何にして該「超確率変動状態」の期間を長く継続させるかという遊技性を実現するように予め遊技仕様として設定されている。

【４６４０】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく特図１の動的表示の実行が奨励されている一方、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、右打ち遊技に基づく特図２の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において特図２の動的表示を実行させつつ特図１の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【４６４１】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の合計数が５個以上の場合、即ち、奨励されいない特図２の保留数が少なくとも１個以上存在した上で特図１の動的表示が複数保留（例えば、４個）されるような場合に、新たに開始する特別図柄の動的表示（特図１の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、５分）行い、特別図柄の動的表示の実行効率を低下させるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特図２の動的表示の起因となる第２始動口６４ｂへ球を入賞させた場合に、特図１又は特図２の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図２の動的表示の実行が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において特図２の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【４６４２】

なお、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において、左打ち遊技も遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

【４６４３】

ここで、図４５７を参照して、保留数テーブル２７２ｃの詳細について説明する。図４５７は、保留数テーブル２７２ｃを模式的に示した図である。上述したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図１及び特図２の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数

テーブル２７２ｃを参照し、いずれかの停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【４６４４】

具体的には、図４５７の保留数テーブル２７２ｃで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個～３個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１（図４５８（ａ）参照）が選択される。

【４６４５】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「４個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個～８個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２（図４５８（ｂ）参照）が選択される。

【４６４６】

さらに、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「５個～８個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＣテーブル２７２ｄ３（図４５８（ｃ）参照）が選択される。

【４６４７】

また、大当たりの当選時（即ち、「１６Ｒ確変大当たり」、「６Ｒ確変大当たり」及び「６Ｒ時短大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４（図４５９（ａ）参照）が選択される。

【４６４８】

さらに、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５（図４５９（ｂ）参照）が選択される。

【４６４９】

即ち、いずれかの大当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｄテーブル２７２ｄ４）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｅテーブル２７２ｄ５）が選択され、大当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ａテーブル２７２ｄ１、Ｂテーブル２７２ｄ２又はＣテーブル２７２ｄ３）が選択される。

【４６５０】

なお、大当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２７２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【４６５１】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（

ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【４６５２】

次に、図４５８及び図４５９を参照して、各停止パターンテーブル２７２ｄについて説明する。図４５８は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル２７２ｄの示した図であって、図４５８（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図４５８（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図４５８（ｃ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＣテーブル２７２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図４５９は、大当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄを模式的に示した図であって、図４５９（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図４５９（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５の一例を模式的に示した図である。

【４６５３】

図４５８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。なお、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ショート）」演出態様および「超ロング変動」に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【４６５４】

次に、図４５８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様および「超ロング変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【４６５５】

即ち、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【４６５６】

よって、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【４６５７】

従って、Ａテーブル２７２ｄ１は、Ｂテーブル２７２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２７２ｄ２は、Ａテ

ーブル２７２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【４６５８】
なお、Ａテーブル２７２ｄ１及びＢテーブル２７２ｄ２との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。
【４６５９】
このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【４６６０】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【４６６１】
一方、図４５８（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＣテーブル２７２ｄ３では、「超ロング変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「ハズレ表示」又は「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」において特別図柄の合計保留数が５個以上である場合に選択される停止種別は、必ず「超ロング変動」演出態様となるように設定されている。
【４６６２】
このように構成することで、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の数が５個以上の場合、即ち、奨励されいない特図２の保留数が少なくとも１個以上存在した上で特図１の動的表示が複数保留されるような場合に、新たに開始する特別図柄の変動演出（特図１の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、５分）行い、特別図柄の変動演出の実行効率を低下させるように構成されている。これにより、遊技仕様として奨励されていない第２始動口６４ｂへ球を入賞させ、特図２の変動演出が実行し得る場合に、特図１又は特図２の変動演出の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図２の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図２の変動演出の実行契機となる第２始動口６４ｂへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、遊技状態ごとに想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。
【４６６３】
なお、第２８実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【４６６４】
具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２７２ｄ１又はＢテーブル２７２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２７２ｄ１とＢテーブル２７２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ

３の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値もそれぞれ同一に設定されている。

【４６６５】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の演出要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【４６６６】

次に、図４５９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。なお、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Ｄテーブル２７２ｄ４は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【４６６７】

次に、図４５９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Ｅテーブル２７２ｄ５は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【４６６８】

即ち、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様が５％、「スーパーリーチ」演出態様が３５％、「スペシャルリーチ」演出態様が６０％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｅテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様が１００％の選択割合となるように設定されている。

【４６６９】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【４６７０】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くす

ることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。
【４６７１】
なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２７２ｄを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２７２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル２７２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。
【４６７２】
図４５４に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４６６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４ａに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４に格納される。
【４６７３】
この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、停止パターンテーブル２７２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２７２に格納された変動パターンテーブル２７２ｅとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。
【４６７４】
このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２７１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。
【４６７５】
また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。
【４６７６】

ここで、図４６０から図４６２を参照して、変動パターンテーブル２７２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２７２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４と、第２特別図柄のハズレ時であって「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（以下、「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」を総称して、「確変・時短時」と称する場合がある）の場合に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「確変・時短時」の場合に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６とが用意されている。

【４６７７】

図４６０（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４６０（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４６１（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「通常遊技状態」用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図４６１（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「通常遊技状態」用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図４６２（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「確変・時短時」用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図４６２（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「確変・時短時」用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６の一例を模式的に示した図である。図４６０～図４６２に示すように、各変動パターンテーブル２７２ｅ１～２７２ｅ６は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【４６７８】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用と、「超ロング変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：超ロング変動」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【４６７９】

第２８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）および小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変

動パターンテーブル２７２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４６８０】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【４６８１】

図４６０（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４６８２】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４６８３】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素および「再変動」の変動要素が設けられている。

【４６８４】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「超ロング変動」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５９５秒」行われ（以下、「高速変動（超長）」と称する場合がある）、「確変・時短時」における第２特別図柄の変動演出の冒頭に「３秒」行われる（以下、「高速変動（超短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【４６８５】

「低速変動」の変動要素とは、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「５９５秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【４６８６】

即ち、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後

、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【４６８７】

従って、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「超ロング変動」演出態様は、「５９５秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。

【４６８８】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「５秒」行われる。

【４６８９】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４６９０】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１０秒」行われる。

【４６９１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４６９２】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「２０秒」行われる。

【４６９３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【４６９４】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシ

ャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。
【４６９５】
「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「５秒」行われる。
【４６９６】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」又は「小当たり表示」が現出するパターンが用意されている。
【４６９７】
また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」又は「小当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たり又は小当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２，２７２ｅ４，２７２ｅ６（図４６０（ｂ）、図４６１（ｂ）及び図４６２（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１，２７２ｅ３，２７２ｅ５（図４６０（ａ）、図４６１（ａ）及び図４６２（ａ）参照）では選定されないように構成されている。
【４６９８】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【４６９９】
図４６０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【４７００】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【４７０１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７０２】
図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７０３】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４７０４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７０５】

図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７０６】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【４７０７】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７０８】

図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７０９】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４７１０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ５：超ロング変動」には、全体の変動時間が「６００秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７１１】
図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ５：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７１２】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【４７１３】
なお、特図１のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。
【４７１４】
次に、図４６０（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２について説明する。第２８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【４７１５】
特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７１６】
図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【４７１７】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変

動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【４７１８】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７１９】
次いで、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７２０】
図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【４７２１】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【４７２２】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７２３】
次いで、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７２４】
図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【４７２５】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４７２６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７２７】

次いで、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７２８】

図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７２９】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

【４７３０】

また、大当たりや小当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たり又は小当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たり及び小当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、「非リーチ」演出態様等の比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【４７３１】
次に、図４６１（ａ）を参照して、「通常遊技状態」（即ち、「通常時」）における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【４７３２】
「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「６００秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７３３】
図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【４７３４】
即ち、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７３５】
次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５９５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７３６】
図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【４７３７】
即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊

技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７３８】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「６０５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７３９】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７４０】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７４１】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６１５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７４２】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７４３】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７４４】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「６２５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素

＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７４５】
図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７４６】
即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７４７】
次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ５：超ロング変動」には、全体の変動時間が「６００秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７４８】
図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ５：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７４９】
即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７５０】
次に、図４６１（ｂ）を参照して、「通常遊技状態」における第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７

２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７５１】

「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「６０５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「６１０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７５２】

図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４７５３】

即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７５４】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図２の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７５５】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６１５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「６２０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７５６】

図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【４７５７】
即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７５８】
従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図２の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７５９】
次いで、「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「６２５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「６３０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７６０】
図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【４７６１】
即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７６２】
従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図２の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『

「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７６３】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「６３０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７６４】

図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７６５】

即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

【４７６６】

また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。このように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ球を入賞させ、第２特別図柄の変動演出が実行される場合、第１特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「５９５秒」以上）の変動演出が実行されるため、「通常遊技状態」における第２特別図柄の変動演出の実行効率が、第１特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができる。

【４７６７】

さらに、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留数が多い場合に、第１特別図柄の変動演出の変動時間において極めて長い変動時間が選択されるように構成されている。よって、第２特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第１特別図柄の変動演出を実行しようとした場合にも該第１特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得ることで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）をより低下させることができる。その結果、特図２の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図２の変動演出の実行契機となる第２始動口６４ｂへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【４７６８】

次に、図４６２（ａ）を参照して、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間

短縮状態」（即ち、「確変・時短時」）のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７６９】

「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７７０】

図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４７７１】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７７２】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７７３】

図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４７７４】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７７５】
次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「１３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７７６】
図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７７７】
即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。
【４７７８】
次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「２３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７７９】
図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７８０】
即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。
【４７８１】
次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「３３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋

「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７８２】
図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７８３】
即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。
【４７８４】
なお、「確変・時短時」における第２特別図柄の変動演出において、保留数テーブル２７２ｃにおいてＣテーブル２７２ｄ３が割り当てられていない。よって、「確変・時短時」における第２特別図柄の変動演出では、「超ロング変動」演出態様が選択されないことから、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「超ロング変動」演出態様に対して変動種別カウンタＣＳ１の値は対応付けられていない。
【４７８５】
次に、図４６２（ｂ）を参照して、「確変・時短時」における第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【４７８６】
「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「１３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７８７】

図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４７８８】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７８９】

従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７９０】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「２３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７９１】

図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【４７９２】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７９３】
従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７９４】
次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「３３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７９５】
図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【４７９６】
即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。
【４７９７】
従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、「通常遊技状態」より時間効率の良いいずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７９８】
次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７９９】
図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「

０～９」となっており、該『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４８００】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して「非リーチ（ショート）」演出態様で選択され得る『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。

【４８０１】

これにより、「確変・時短時」での第２特別図柄において小当たりに当選した場合、選択され得る変動パターンの中で最も時間効率が良い該『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の変動パターンがもれなく実行されることから、「確変・時短時」での第２特別図柄において頻出する小当たりを迅速に実行することができる。その結果、「確変・時短時」において右打ち遊技を行って、第２特別図柄の変動演出において小当たり遊技を頻出させ、小入賞口７２ａに球を入賞させることで、遊技者の持ち球を徐々に増加させる遊技性を実現することができる。

【４８０２】

また、「確変・時短時」では、選択され得る変動時間が、「通常遊技状態」より短くなり易く構成されている。よって、「確変・時短時」では、変動演出を時間効率よく消化することが可能となり、小気味よい演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８０３】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、特別に設けられた特別演出を行うように構成してもよいし、「確率変動状態」において第２特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「スペシャルリーチ」演出態様で選択される変動パターン）を行うように構成してもよい。

【４８０４】

図４５４に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【４８０５】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４８０６】

普図当たり乱数カウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２７３の普図保留球格納エリア２７３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納された順に順次普図保留球実行エリア２７３ｊにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【４８０７】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納される普図当たり乱数テーブル２７２ｆ（図４６３（ａ）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、

普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４６３（ｂ）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル２７２ｈ（図４６３（ｃ）参照）が参照されて、普通電役６４ｃの開放時間が設定され、該開放時間の間、普通電役６４ｃが開放作動し、その間、第２始動口６４ｂへ球が入賞可能に構成される。

【４８０８】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４６３（ｂ）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

【４８０９】

ここで、図４６３（ａ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２７２ｆの詳細について説明する。図４６３（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図当たり乱数テーブル２７２ｆの一例を模式的に示した模式図である。

【４８１０】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２７２ｆは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、当たりとなる確率が変更される。

【４８１１】

図４６３（ａ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタＣ４の値の数は５０個で、その値「５０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、５０／１００＝１／２となるように設定されている。

【４８１２】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となるように設定されている。

【４８１３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役６４ｃが開放（没入）し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが開放（没入）し易い状況であることによって第２始動口６４ｂ側へ入賞し得る状況か、普通電役６４ｃが開放（没入）し難い状況であることで球が第２始動口６４ｂへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８１４】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」

となり、普通電役６４ｃが開放し易くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役６４ｃが開放し難く、右打ち遊技により発射された球が普通電役６４ｃ上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。

【４８１５】

次いで、図４６３（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル２７２ｇの詳細について説明する。図４６３（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図変動テーブル２７２ｇの一例を模式的に示した模式図である。

【４８１６】

普図変動テーブル２７２ｇは、普図当たり乱数テーブル２７２ｆと同様、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用（即ち、「通常遊技状態」および「超確率変動状態」用）と「普通図柄高確率状態」用（即ち、「確率変動状態」および「時間短縮状態」用）とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【４８１７】

図４６３（ｂ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。

【４８１８】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「普通図柄高確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．５秒」となるように設定されている。

【４８１９】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、普通電役６４ｃ上を転動する球が、転動中に可変表示結果が導出し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動している間（即ち、約３秒間）に、可変表示結果が導出されて、該導出結果に基づいて普通電役６４ｃが開放（没入）する状況か、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動している間に、可変表示結果が導出されずに、球が普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきる状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８２０】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役６４ｃの上面を球が転動している間に普通電役６４ｃが開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。

一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役６４ｃの上面を球が転動している間、普通電役６４ｃが閉鎖（突出）状態を維持し続け易く、右打ち遊技により発射された球が普通電役６４ｃ上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成される。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。

【４８２１】

次いで、図４６３（ｃ）を参照して、電役開放テーブル２７２ｈについて説明する。図４６３（ｃ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される電役開放テーブル２７２ｈの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役６４ｃの開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【４８２２】

電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」と「超確率変動状態」とで参照される「普通図柄低確率状態」用と、「確率変動状態」と「時間短縮状態」とで参照される「普通図柄高確率状態」用とで、普通電役６４ｃの開放態様（回数および時間）が変更される。

【４８２３】

図４６３（ｃ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」、即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの開放回数は「１回」であり、その開放時間は「０．１秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「０．１秒」間、開放されるように設定されている。

【４８２４】

一方で、「普通図柄高確率状態」、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの開放回数は「３回」であり、その開放時間は「５秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「普通電役高確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「１５秒」間、開放されるように構成される。

【４８２５】

なお、普通電役６４ｃの１の開放と次の開放の間の閉鎖時間（所謂インターバル時間）は、「１秒」となるように設定されている。よって、「普通図柄高確率状態」において普通図柄に当選した場合、計「１７秒」間、普通電役６４ｃの開放と閉鎖が断続的に繰り返される。

【４８２６】

これにより、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの開放態様を変更することで、普通電役６４ｃが開放（没入）している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが開放（没入）している期間が長いことによって第２始動口６４ｂ側へ入賞し易い状況か、普通電役６４ｃが開放（没入）している状況が短いことによって球が第２始動口６４ｂへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８２７】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役６４ｃの開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率

状態」となり、普通電役６４ｃの開放期間が短くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへ入賞せずに、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。

【４８２８】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態とをそれぞれ組み合わせた４つの遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【４８２９】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「３０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【４８３０】

また、普通電役６４ｃの開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役６４ｃの開放時間として、「通常遊技状態」より「確率変動状態」の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通電役６４ｃの開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」における普通電役６４ｃの開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」における普通電役６４ｃの開放回数を「３回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「３回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）としてもよい。

【４８３１】

図４５３に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２７３は、図４５４に図示したカウンタ用バッファ２７３ｃのほか、ＭＰＵ２７１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２７１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２７３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２７３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【４８３２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２７３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２７３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２７３への書き込みはメイン処理（図３８５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２７３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４２２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２７１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２７１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３８３参照

）が即座に実行される。
【４８３３】
ＲＡＭ２７３は、さらに、第１保留球数カウンタ２７３ａ、第２保留球数カウンタ２７３ｂ、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、第１保留球実行エリア２７３ｆ、第２保留球実行エリア２７３ｇ、普図保留球数カウンタ２７３ｈ、普図保留球格納エリア２７３ｉ、普図保留球実行エリア２７３ｊを少なくとも有している。
【４８３４】
第１保留球数カウンタ２７３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の中で検出される第１始動口６４ａへの入球（以下、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、特別図柄表示装置３９で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【４８３５】
この第１保留球数カウンタ２７３ａは、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４ａへの始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６８のＳ５３０３参照）。一方、第１保留球数カウンタ２７３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４７１のＳ５５１２参照）。
【４８３６】
第２保留球数カウンタ２７３ｂは、第１保留球数カウンタ２７３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の中で検出される第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３９で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【４８３７】
この第２保留球数カウンタ２７３ｂは、第１保留球数カウンタ２７３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口６４ｂへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６８のＳ５３０７参照）。一方、第２保留球数カウンタ２７３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４７３のＳ５５４２参照）。
【４８３８】
この第１保留球数カウンタ２７３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４６８のＳ５３１０参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【４８３９】
音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができ

る。
【４８４０】
　また、第２８実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２７３ｃ（図４５４参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【４８４１】
　つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。
【４８４２】
　音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【４８４３】
　なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【４８４４】
　第１保留球格納エリア２７３ｄは、上述したように、第１始動口６４ａへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２７１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の中で、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２７３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２７３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２７３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図４５４参照）。
【４８４５】
　第２保留球格納エリア２７３ｅは、上述したように、第２始動口６４ｂへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２７１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の中で、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２７３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エ

リア２７３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２７３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図４５４参照）。

【４８４６】

第１保留球実行エリア２７３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【４８４７】

ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保留球格納エリア２７３ｄに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第１保留球実行エリア２７３ｆへシフトする。なお、第２８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【４８４８】

第２保留球実行エリア２７３ｇは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【４８４９】

ＭＰＵ２７１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第２保留球格納エリア２７３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第２保留球実行エリア２７３ｇへシフトする。

【４８５０】

ここで、再び図４５４を参照して、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、第１保留球実行エリア２７３ｆおよび第２保留球実行エリア２７３ｇの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、第１保留球実行エリア２７３ｆおよび第２保留球実行エリア２７３ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１により使用される。

【４８５１】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２７３ｄおよび第１保留球実行エリア２７３ｆは、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび第２保留球実行エリア２７３ｇは、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【４８５２】

第１保留球格納エリア２７３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４とが設けられている。

【４８５３】

また、第２保留球格納エリア２７３ｅは、第１保留球格納エリア２７３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２７３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４とが設けられている。

【４８５４】

なお、第２８実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１，２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２，２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３，２７３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４，２７３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２７３ｄ，２７３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【４８５５】

上述した通り、第１保留球格納エリア２７３ｄには、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【４８５６】

また、第１保留球実行エリア２７３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この第１保留球実行エリア２７３ｆには、第１保留球格納エリア２７３ｄと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆ４とが設けられている。

【４８５７】

ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび第２保留球実行エリア２７３ｇに記憶されるデータの有無に関係なく、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この第１保留球実行エリア２７３ｆの各エリア２７３ｆ１～２７３ｆ４にそれぞれシフトする。

【４８５８】

そして、第１保留球実行エリア２７３ｆにシフトされたデータを、特図１変動開始処理（図４７１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３９では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変

動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【４８５９】
　また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、第１特別図柄の変動演出が行われる。
【４８６０】
　データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１の乱数値を、第１保留球実行エリア２７３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆ４へシフトする。
【４８６１】
　そして、第１保留球実行エリア２７３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２７３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、第１保留球格納エリア２７３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【４８６２】
　ここで、第１保留球格納エリア２７３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２７３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、第１保留球実行エリア２７３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。
【４８６３】
　また、例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【４８６４】
　なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【４８６５】

次に、第２保留球格納エリア２７３ｅには、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【４８６６】

また、第２保留球実行エリア２７３ｇは、１つのエリアのみで構成されている。この第２保留球実行エリア２７３ｇには、第２保留球格納エリア２７３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｇ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｇ４とが設けられている。

【４８６７】

ＭＰＵ２７１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２７３ｄおよび第１保留球実行エリア２７３ｆに記憶されるデータの有無に関係なく、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この第２保留球実行エリア２７３ｇの各エリア２７３ｇ１～２７３ｇ４にそれぞれシフトする。

【４８６８】

そして、第２保留球実行エリア２７３ｇにシフトされたデータを、特図２変動開始処理（図４７３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３９では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【４８６９】

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

【４８７０】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１の乱数値を、第２保留球実行エリア２７３ｇの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｇ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｇ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｇ４へシフトする。

【４８７１】

そして、第２保留球実行エリア２７３ｇへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２７３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、第２保留球格納エリア２７３ｅにお

いて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４８７２】

ここで、第２保留球格納エリア２７３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２７３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、第２保留球実行エリア２７３ｇへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【４８７３】

また、例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４８７４】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【４８７５】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【４８７６】

図４５３に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２７３ｈは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【４８７７】

この普図保留球数カウンタ２７３ｈは、保留球数カウンタ２７３ａ，２７３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６９のＳ５４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２７３ｈは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４７６のＳ５５９５参照）。

【４８７８】

普図保留球格納エリア２７３ｉは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２７１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２７３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納する。普図保留球格納エリア２７３ｉは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図４５４参照）。

【４８７９】
普図保留球実行エリア２７３ｊは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たり乱数カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。
【４８８０】
ＭＰＵ２７１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２７３ｉに記憶されているデータ（普図当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２７３ｊへシフトする。なお、第２８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。
【４８８１】
ここで、再び図４５４を参照して、普図保留球格納エリア２７３ｉおよび普図保留球実行エリア２７３ｊの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２７３ｉおよび普図保留球実行エリア２７３ｊは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１により使用される。
【４８８２】
上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２７３ｉは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される普図当たり乱数カウンタＣ４の値を記憶する。
【４８８３】
普図保留球格納エリア２７３ｉは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【４８８４】
この普図保留球格納エリア２７３ｉには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たり乱数カウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。
【４８８５】
一方、普図保留球実行エリア２７３ｊは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２７３ｊには、普図保留球格納エリア２７３ｉと同様に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。
【４８８６】
ＭＰＵ２７１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２７３ｉの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２７３ｊにシフトする。
【４８８７】
そして、普図保留球実行エリア２７３ｊにシフトされたデータを、普図変動処理（図４７６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。
【４８８８】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２７３ｉの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２７３ｊの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【４８８９】

そして、普図保留球実行エリア２７３ｊへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２７３ｉの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、普図保留球格納エリア２７３ｉにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４８９０】

ここで、普図保留球格納エリア２７３ｉ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２７３ｉの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２７３ｊへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【４８９１】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４８９２】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【４８９３】

図４５３に戻り、説明を続ける。上述したように、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２７２ｉと、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル２７２ｊとが格納されている。

【４８９４】

ここで、図４６４を参照して、大当たり開放テーブル２７２ｉ及び小当たり開放テーブル２７２ｊについて説明する。図４６４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される大当たり開放テーブル２７２ｉの一例を模式的に示した模式図であり、図４６４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される小当たり開放テーブル２７２ｊの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２７２ｉは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、大入賞口６５ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル２７２ｊは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たりを発生した遊技状態如何を問わず、小入賞口７２ａの開放態様（回数、最大開放時

間、最大入賞個数）が規定されている。
【４８９５】
まず、大当たり開放テーブル２７２ｉは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「確率変動Ａ」に当選した場合に参照される「確率変動Ａ」用と、大当たり種別「確率変動Ｂ」に当選した場合に参照される「確率変動Ｂ」用と、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に参照される「時間短縮」用とで、大入賞口６５ａの開放態様が変更される。
【４８９６】
図４６４（ａ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確率変動Ａ」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「１６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【４８９７】
また、該大当たり種別「確率変動Ａ」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：低確率」の「超確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【４８９８】
次いで、大当たり種別「確率変動Ｂ」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【４８９９】
また、該大当たり種別「確率変動Ｂ」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：高確率」の「確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【４９００】
次いで、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【４９０１】
また、該大当たり種別「時間短縮」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：低確率、普図：高確率」の「時間短縮状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【４９０２】
これにより、当選した大当たり種別毎に遊技者に付与される遊技価値（払い出され得る総賞球数）が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。また、当選した大当たり種別毎に、大当たり遊技後に移行する遊技状態が変化することで、当選した大当たり種別に基づく大当たりの終了後の遊技性に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。
【４９０３】
なお、大当たり種別に基づく大入賞口６５ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更

するように構成してよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

【４９０４】

また、「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」および「時間短縮」による大当たり遊技中は、一旦「通常遊技状態」に遷移するように構成されている。このように構成することで、各大当たり遊技中は、大入賞口６５ａの開放以外による遊技価値の付与（例えば、普通電役６４ｃの長い開放）が行われないようにすることができ、遊技仕様の設計時における出玉率の計算が容易になり、遊技仕様の設計工数を削減することができる。

【４９０５】

さらに、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における１のラウンドにおいて、大入賞口６５ａ（又は小入賞口７２ａ）の開放および閉鎖が複数回行われるように構成してもよい。具体的には、例えば、１のラウンドにおいて、大入賞口６５ａの開放が開始された後、最大開放時間未満の所定秒数（例えば、「５秒」）で一旦閉鎖され、所定の閉鎖時間（例えば、「１秒」）後に、再び、大入賞口６５ａが開放され、最大開放時間の経過又は最大入賞個数の入賞によって再び閉鎖するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４９０６】

次に、図４６４（ｂ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に設定される小入賞口７２ａの開放態様は１種類であり、その内容は、小入賞口７２ａの開放回数は「１回」であり、該小入賞口７２ａの１の開放における最大開放時間は「１．８秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１個」となり、小入賞口７２ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１０個」となるように小当たり開放テーブル２７２ｊで規定されている。これにより、小当たりに当選した場合は、大当たりに当選したほどの遊技価値は得られないものの、所定の賞球数を取得することができる。

【４９０７】

また、該小当たりの終了後は、遊技状態は移行せず、小当たり前の遊技状態が維持されるように小当たり開放テーブル２７２ｊで規定されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「通常遊技状態」となるように規定されている。また、「超確率変動状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「超確率変動状態」となるように規定されている。さらに、「確率変動状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「確率変動状態」となるように規定されている。また、「時間短縮状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「時間短縮状態」となるように規定されている。

【４９０８】

なお、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成してもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。

【４９０９】

また、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「１．８秒」）として、小入賞口７２ａの開放時間の合計積算秒数が最大開放時間に到達するまで小入賞口７２ａを開放するように構成してもよい。具体的には、１の小入賞口７２ａの開放時間を「０．２秒」に設定し、１の小当たり遊技において上記小入賞口７２ａを「９回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞

口７２ａの合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口７２ａを開放するように構成する。このように構成することで、小当たり遊技において小入賞口７２ａが開放している間に球を入賞させることができるか否かという遊技性を生み出し、遊技の興趣を向上することができる。

【４９１０】

さらに、小当たり遊技中および小当たり遊技後は、小当たり前の遊技状態が維持されるように構成したが、小当たり遊技中または小当たり遊技後に、小当たり前の遊技状態から遷移するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中は、小当たり遊技前がいずれの遊技状態であっても「通常遊技状態」に遷移し、その後、小当たり前の遊技状態（例えば、小当たり前が「超確率変動状態」であれば、小当たり遊技後も「超確率変動状態」）に移行するように構成してもよい。また、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が高い遊技状態（例えば、「確率変動状態」から「超確率変動状態」、「時間短縮状態」から「確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」から「時間短縮状態」等）に移行するように構成してもよい。さらに、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が低い遊技状態（例えば、「超確率変動状態」から「確率変動状態」、「確率変動状態」から「時間短縮状態」、又は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」等）に移行するように構成してもよい。このように構成することで、小当たりを契機に遊技状態が移行するという遊技性を生み出し、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【４９１１】

図４５３に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２７１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２７４を介して入出力ポート２７５が接続されている。入出力ポート２７５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３９、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや、小入賞口７２ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイドや、普通電役６４ｃを開放駆動するための普通電役ソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２７１は、入出力ポート２７５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【４９１２】

また、入出力ポート２７５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【４９１３】

さらに、入出力ポート２７５には、ベース表示装置４０１を制御するためのベース表示装置制御回路４０２と、設定キー５０１と、エラー表示ボタン５０２と、設定変更スイッチ５０５と、外部出力端子板７００とが接続されている。

【４９１４】

外部出力端子板７００は、パチンコ機１０の背面視右側に設けられる払出ユニット９３（図３参照）の上部に設けられ、該パチンコ機１０と、遊技ホールのホールコンピュータ６００（図４２８参照）とを電気的に接続されている。この外部出力端子板７００は、パチンコ機１０における遊技情報（例えば、大当たり情報、小当たり情報、遊技状態情報（「通常遊技状態」か、「超確率変動状態」か、「確率変動状態」か、「時間短縮状態」か、「大当たり遊技中」か等）、第１始動口６４ａへの入賞情報、第２始動口６４ｂへの入賞情報、大入賞口６５ａへの入賞情報、小入賞口７２ａへの入賞情報等）をホールコンピュータ６００に出力するための複数の出力端子（図示せず）が設けられており、該出力端子とホールコンピュータ６００とを接続することで、ホールコンピュータ６００により遊技ホールに設けれた複数のパチンコ機１０の遊技状態等を把握することが可能となる。

【４９１５】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、外部出力端子板７００によってパチンコ

機１０の遊技結果（役）がホールコンピュータ６００（図４２８参照）に出力され、その出力結果、即ち、大当たり回数や小当たり回数が各パチンコ機１０に設けられたデータランプ（図示せず）に表示される。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、パチンコ機１０に設けられたデータランプを確認する場合がある。そして、データランプの表示内容により、これから遊技を行うパチンコ機１０のその日又は過去の遊技履歴を参照してパチンコ機１０の設定内容を推測し、遊技を行うパチンコ機１０を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「６」）パチンコ機１０を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「１」）パチンコ機１０の遊技を敬遠してしまうことで、該パチンコ機１０の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

【４９１６】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特定の遊技状態で頻出する役であって、データランプに明確に（大々的に）表示され得る少なくとも１の役（即ち、「確率変動状態」の小当たり役）において設定値ごとの差を設けず、最も出現し難い役（即ち、「確率変動状態」等における大当たり）に設定差を設けるように構成されている。このように構成することで、設定差を有し、かつ、出現割合の低い役を出現させること自体を困難にし、遊技の試行回数を多くしなければ該役の設定差の把握を困難にすることができる。よって、遊技の試行回数が少ない場合に、パチンコ機１０の設定差を遊技者に判別し難くすることができる。その結果、遊技者にパチンコ機１０の設定差を判別し難くして、設定が低いパチンコ機１０も稼働させ得ることができ、遊技ホールに設置された各パチンコ機１０の稼働低下を抑制することができる。

【４９１７】

次に、図４６５から図４８２を参照して、第２８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される各種制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２７１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４２２参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図４６５参照）と、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３８５参照）と、定期的（第２８実施形態では、４ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図４６６参照）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３８３参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめに設定変更処理（図４６５参照）を説明し、その後タイマ割込処理（図４６６参照）を説明する。なお、立ち上げ処理（図４２２参照）、メイン処理（図３８５参照）およびＮＭＩ割込処理（図３８３参照）は、上述した各実施形態（第１６実施形態および第２２実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。

【４９１８】

まず、図４６５を参照して、第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）の詳細を説明する。図４６５は、第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）を示すフローチャートである。第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、その確率に応じた大当たり乱数テーブル２７２ａを設定する。

【４９１９】

第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）に関し、第２２実施形態の設定変更処理と異なる点は、設定値の確定（Ｓ４１０７）が行われた後に、該確定（設定）した設定値に対応した大当たり乱数テーブル２７２ａ２を設定する処理（Ｓ４１２１）が行われる点、である。

【４９２０】

第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）では、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定変更スイッチ５０５の検知結果に基づいて設定値の変更（更新）処理を行い、変更（更新）された設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。そして、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２７２ａを設定して（Ｓ４１２１）、以降の第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選に

おいて、該大当たり乱数テーブル２７２ａを参照して、当否抽選を行う。
【４９２１】
このように、パチンコ機１０の立ち上げ時に、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル２７２ａを設定しておくことで、立ち上げ処理を実行しない限り、大当たり乱数テーブル２７２ａを変更できないようにすることができる。パチンコ機１０の電源のオン・オフは、通常、ホール関係者のみが行うことができるため、遊技者による不正な大当たり乱数テーブル２７２ａの変更を抑制することができる。
【４９２２】
また、パチンコ機１０の立ち上げ時にのみ、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル２７２ａを設定するように構成し、通常の遊技時には大当たり乱数テーブル２７２ａを設定しないように構成することで、通常の遊技を行っている遊技時に大当たり乱数テーブル２７２ａを設定する処理を行わずに済み、遊技実行時における処理負担を軽減することができる。
【４９２３】
次に、図４６６を参照して、第２８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４６６は、第２８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【４９２４】
このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ５１０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３８５参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ６００等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、外部出力端子板７００等）に信号を出力する。Ｓ５１０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。
【４９２５】
ここで、図４６７を参照して、外部出力処理（Ｓ５１０１）について説明する。図４６７は、この外部出力処理（Ｓ５１０１）を示すフローチャートである。
【４９２６】
この外部出力処理（Ｓ５１０１）では、まず、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ５２０１）。音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきコマンドとしては、例えば、後述する始動入賞処理（図４６８参照）で設定された保留球数コマンドや、後述する特図１変動開始処理（図４７１参照）で設定された特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、後述する特図２変更処理（図４７２参照）で設定された特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンド、後述する特図２変動開始処理（図４７３参照）で設定された特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンド、後述する特図１変更処理（図４７４参照）で設定された特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、後述する変動停止処理（図４７５参照）で設定された特図１確定コマンド及び／又は特図２確定コマンド、後述する当たり処理（図４７７参照）で設定された大当たりオープニングコマンド又は小当たりオープニングコマンド、後述する大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）で設定された開放コマンド、後述する大入賞口開放中処理（図４７９参照）で設定された閉鎖コマンド、後述する大当たり終了処理（図４８０参照）で設定されたエンディングコマンド、或いは、後述する小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）で設定された小開放コマンド又は小閉鎖コマンド（以下、上記コマンドを「音声ランプ系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。
【４９２７】
Ｓ５２０１の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていた場合は、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきコマンドがあると判定し（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、該音声ランプ系コマンドを音声ランプ制御装

置１１３へ送信し（Ｓ５２０２）、処理をＳ５２０３へ移行する。一方、Ｓ５２０１の処理において、音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、Ｓ５２０２の処理を行わずに、処理をＳ５２０３へ移行する。

【４９２８】

次いで、Ｓ５２０３の処理では、払出制御装置１１１へ送信すべきコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ５２０３）。払出制御装置１１１へ送信すべきコマンドとしては、後述する始動入賞処理（図４６８参照）において第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへ球が入賞したと判定されたことに基づく各始動入賞コマンドや、後述する大入賞口開放中処理（図４７９参照）において大入賞口６５ａに球が入賞したと判定されたことに基づく大入賞コマンドや、後述する小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）において小入賞口７２ａに球が入賞したと判定されたことに基づく小入賞コマンド（以下、上記コマンドを「払出系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【４９２９】

Ｓ５２０３の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で払出系コマンドが設定（生成）されていた場合は、払出制御装置１１１へ送信すべきコマンドがあると判定し（Ｓ５２０３：Ｙｅｓ）、該払出系コマンドを払出制御装置１１１へ送信し（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。一方、Ｓ５２０３の処理において、払出系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（Ｓ５２０３：Ｎｏ）、Ｓ５２０４の処理を行わず、処理をＳ５２０５へ移行する。

【４９３０】

次いで、Ｓ５２０５の処理では、外部出力端子板７００、即ち、ホールコンピュータ６００（図４２８参照）へ出力すべき出力情報（信号）があるか否かを判別する（Ｓ５２０５）。外部出力端子板７００へ出力すべき出力情報（信号）としては、第１始動口６４ａへの入賞数や、第２始動口６４ｂへの入賞数、一般入賞口６３への入賞数、アウト口６６への流入数、第１特別図柄の変動数（開始数又は停止数）、第２特別図柄の変動数（開始数又は停止数）、大当たり遊技の開始数（終了数）、小当たり遊技の開始数（終了数）、大入賞口６５ａの開放態様（開放又は閉鎖）、小入賞口７２ａの開放態様（開放又は閉鎖）、大入賞口６５ａへの入賞数、小入賞口７２ａへの入賞数、スルーゲート６７への入球数、発射ソレノイドによる発射数、遊技状態（以下、上記信号を「外端系信号」と称する場合がある）等が該当する。

【４９３１】

Ｓ５２０５の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で外端系信号を出力するように設定されていた場合は、外部出力端子板７００（ホールコンピュータ６００）へ出力すべき信号があると判定し（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、該外端系信号を外部出力端子板７００へ出力し（Ｓ５２０６）、この外部出力処理（Ｓ５１０１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。一方、Ｓ５２０５の処理において、外端系信号が設定されていないと判定された場合は（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、Ｓ５２０６の処理を行わず、この外部出力処理（Ｓ５１０１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【４９３２】

図４６６に戻って、説明を続ける。Ｓ５１０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ５１０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ５１０３）。この当たり処理（Ｓ５１０３）については、図４７７において後述する。

【４９３３】

Ｓ５１０３の後は、次に、普通電役６４ｃの駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ５１０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役６４ｃを所定時間開放状態とする。この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）の詳細は、図４８２を参照して後述する。

【４９３４】
　Ｓ５１０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ５１０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。
【４９３５】
　次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ５１０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２８実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２７３の該当するカウンタ用バッファ２７３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、「９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２７３の該当するカウンタ用バッファ２７３ｃ領域に格納する。
【４９３６】
　さらに、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ５１０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２７３の該当するカウンタ用バッファ２７３ｃ領域に格納する。
【４９３７】
　次に、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し（Ｓ５１０８）、次いで、スルーゲート６７への球の通過に伴うゲート通過処理を実行する（Ｓ５１０９）。なお、始動入賞処理（Ｓ５１０８）の詳細は、図４６８を参照して後述し、ゲート通過処理（Ｓ５１０９）の詳細は、図４６９を参照して後述する。
【４９３８】
　ゲート通過処理（Ｓ５１０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ５１０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３９による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ５１１０）。なお、特図変動処理（Ｓ５１１０）の詳細は図４７０を参照して後述する。
【４９３９】
　特図変動処理（Ｓ５１１０）を実行した後は、次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ５１０９）の処理内容に基づいて普通図柄表示装置８３による普通図柄の可変表示を行うための処理を実行する普図変動処理を実行する（Ｓ５１１１）。なお、普図変動処理（Ｓ５１１１）の詳細は図４７６を参照して後述する。
【４９４０】
　普図変動処理（Ｓ５１１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ５１１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ５１１３）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ５１１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れてい

ることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオンを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ５１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【４９４１】

次に、図４６８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ５１０８）を説明する。図４６８は、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を示すフローチャートである。

【４９４２】

始動入賞処理（Ｓ５１０８）は、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した入賞口６４ａ，６４ｂに対応する第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【４９４３】

ＭＰＵ２７１は、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）において、まず、球が第１始動口６４ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４ａへの入球（入賞）を検出する特図１入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【４９４４】

球が第１始動口６４ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ５３０２）。そして、第１始動口６４ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【４９４５】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ５３０３）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４ａへの入賞であるので、第１保留球格納エリア２７３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ５３０４）、処理をＳ５３０９へ移行する。

【４９４６】

Ｓ５３０１の処理において、球が第１始動口６４ａへ入賞していないと判別された場合（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５３０５）。ここでは、第１始動口６４ａと同様、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第２始動口６４ｂへの入球（入賞）を検出する特図２入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口６４ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【４９４７】

球が第２始動口６４ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ５３０６）。そして、第２始動口６４ｂへの入賞がないか（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、或いは、第２始動口６４ｂへの入賞が

あっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ５３０６：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【４９４８】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ５３０６：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ５３０７）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口６４ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２７３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ５３０８）、処理をＳ５３０９へ移行する。

【４９４９】

Ｓ５３０９の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４５４参照）から読み出し、Ｓ５３０４又はＳ５３０８で格納先として設定された第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第１保留第１～第４エリア又は第２保留第１～第４エリアのうち、第１保留球格納エリア２７３ｄが格納先として指定されている場合は第１保留球数カウンタ２７３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ５３０９）。また、第２保留球格納エリア２７３ｅが格納先として指定されている場合は第２保留球数カウンタ２７３ｂで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３及び変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４に各々保留（格納）する（Ｓ５３０９）。

【４９５０】

具体的には、例えば、第１始動口６４ａへの入賞に基づくＳ５３０４の処理において第１保留球格納エリア２７３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ５３０３の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４９５１】

また、例えば、第２始動口６４ｂへの入賞に基づくＳ５３０８の処理において第２保留球格納エリア２７３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ５３０７の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４９５２】

次に、Ｓ５３０３又はＳ５３０７の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）と、Ｓ５３０９の処理により第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ５３１０）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ５３１０の処理を終えると、

タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【４９５３】
なお、Ｓ５３１０の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ５３０９の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ５３０９の処理において第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【４９５４】
また、Ｓ５３０１及びＳ５３０５の処理において、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４ａへの球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口６４ｂへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４６６参照）における始動入賞処理（Ｓ５１０８）において、該待機した第２始動口６４ｂへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。
【４９５５】
次に、図４６９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ５１０９）を説明する。図４６９は、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）を示すフローチャートである。
【４９５６】
ゲート通過処理（Ｓ５１０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たり乱数カウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２７３ｉに格納する（保留する）処理を実行する。また、第２８実施形態では、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において、右打ち遊技時のみ通過するスルーゲート６７において球の通過が検知された場合、奨励されていない遊技が実行されていると判別して、所定の報知（例えば、警報音出力）を行う。
【４９５７】
ＭＰＵ２７１は、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）において、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ５４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出する普図ゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。
【４９５８】
Ｓ５４０１の処理において、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態が「通常遊技状態」中か否かを判別する（Ｓ５４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、右打ち遊技が奨励されていない状況で右打ち遊技が行われ、スルーゲート６７にて球を検知したということなので、遊技者および遊技ホールの従業員に奨励されていない遊技が実行されたことを示すエラー報知を行う通常時右打ちエラー処理を行い（Ｓ５４０３）、処理をＳ５４０４へ移行する。
【４９５９】
一方、Ｓ５４０２の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励されている状況（即ち、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）での右打ち遊技が行われているので、Ｓ５４０３の処理をスキップして、処理をＳ５４０４へ移行する。
【４９６０】
このように、右打ち遊技が奨励されていない状況で該遊技が行われた場合に、右打ち遊技でのみ検知されるスルーゲート６７によってその状況を判別し、その判別結果をエラー報知することで、奨励されていない遊技であることを遊技者および遊技ホールの従業員に認識させることができる。その結果、他の検知装置を設ける必要なく非奨励の遊技を検知することができると共に、上記報知によって遊技者による非奨励の遊技を行うことを抑制して、奨励されていない遊技が行われることによる遊技ホールの不利益の発生を抑制することができる。

【４９６１】
次いで、Ｓ５４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ５４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）がないか（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、或いは、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。
【４９６２】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ５４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４５４参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２７３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２７３ｈで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ５４０６）。
【４９６３】
具体的には、例えば、Ｓ５４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「４」であれば普図保留第４エリアのに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ５４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【４９６４】
なお、第２８実施形態では、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。
【４９６５】
次に、図４７０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ５１１０）について説明する。図４７０は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を示すフローチャートである。
【４９６６】
この特図変動処理（Ｓ５１１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３９における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて行う変動演出に関する制御を行うものである。
【４９６７】
ＭＰＵ２７１は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【４９６８】
Ｓ５５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか

否かを判別する（Ｓ５５０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５０２における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【４９６９】

Ｓ５５０２の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。判別の結果、第１特別図柄の表示態様が動的表示中であれば（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４及びＳ５５０５の処理をスキップして、処理をＳ５５０６へ移行する一方、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５５０４）。その結果、第１特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、処理をＳ５５０６へ移行する。これにより、第１特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４９７０】

一方、Ｓ５５０４の処理において、第１特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第１特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図１変動開始処理を行い（Ｓ５５０５）、その後、処理をＳ５５０６へ移行する。なお、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）の詳細は図４７１を参照して後述する。

【４９７１】

Ｓ５５０６の処理では、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する（Ｓ５５０６）。判別の結果、第２特別図柄の表示態様が動的表示中であれば（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０７及びＳ５５０８の処理をスキップして、処理をＳ５５０９へ移行する一方、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５５０７）。その結果、第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５５０７：Ｎｏ）、処理をＳ５５０９へ移行する。これにより、第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４９７２】

一方、Ｓ５５０７の処理において、第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば（Ｓ５５０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第２特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図２変動開始処理を行い（Ｓ５５０８）、その後、処理をＳ５５０９へ移行する。なお、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）の詳細は、図４７３を参照して後述する。

【４９７３】

Ｓ５５０９の処理では、実行中の第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示を停止させるか否かを判定し、停止させるタイミングであった場合に上記動的表示の実行を停止する処理である変動停止処理を行う（Ｓ５５０９）。変動停止処理（Ｓ５５０９）の後は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、変動停止処理（Ｓ５５０９）の詳細は、図４７５を参照して後述する。

【４９７４】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特

別図柄の動的表示とを同時並列的に実行することができるので、各特別図柄を順番に実行する場合に比べて遊技者に多くの抽選機会を付与することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【４９７５】

ここで、図４７１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）について説明する。図４７１は、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）を示すフローチャートである。

【４９７６】

この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）は、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第１特別図柄の保留球数（Ｎ１）が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示（変動演出）の内容を決定する。また、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第２特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第２特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第１特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第２特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、第２特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より第１特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第２特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第１特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第１特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第２特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第１特別図柄における当否抽選を行わず、該第１特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

【４９７７】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。また、出玉率を計算する上で、重複した大当たり又は小当たりを考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４９７８】

ＭＰＵ２７１は、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）において、まず、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５１１）。その結果、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５１１：Ｎｏ）、開始すべき第１特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【４９７９】

一方、Ｓ５５１１の処理の結果、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５５１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第１特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５５１２）。これは、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【４９８０】

次いで、Ｓ５５１３の処理では、第１保留球格納エリア２７３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５５１３）。このデータシフト処理は、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを第１保留球実行エリア２７３ｆ

へ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→第１保留球実行エリア２７３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４９８１】

次いで、Ｓ５５１４の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ５５１４）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（Ｓ５５１４：Ｎｏ）、第１特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が低確率状態であるので、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）における低確率状態用を参照するように設定し（Ｓ５５１５）、処理をＳ５５１７の当否判定処理へ移行する。

【４９８２】

一方、Ｓ５５１４の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（Ｓ５５１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）における高確率状態用を参照するように設定し（Ｓ５５１６）、処理をＳ５５１７の当否判定処理へ移行する。

【４９８３】

Ｓ５５１７の当否判定処理では、まず、第１特別図柄において第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５１５又はＳ５５１６において設定された特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ５５１７）。

【４９８４】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された確率設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、小当たり乱数値には各設定値ごとの差は設けられていない（即ち、すべて１００個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることに伴い、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）も異なる数値となるように構成されている。

【４９８５】

具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は１００個であり、設定値「１」の場合は「５０～１４９」であり、設定値「２」の場合は「５２～１５１」であり、設定値「３」の場合は「５４～１５３」であり、設定値「４」の場合は「５６～１５５」であり、設定値「５」の場合は「５８～１５７」であり、設定値「６」の場合は「６０～１５９」と規定される。

【４９８６】

一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も１００個であり、設定値「１」の場合は「５００～５９９」であり、設定値「２」の場合は「５２０～６１９」であり、設定値「３」の場合は「５４０～６３９」であり、設定値「４」の場合は「５６０～６５９」であり、設定値「５」の場合は「５８０～６７９」であり、設定値「６」の場合は「６００～６９９」と規定される。

【４９８７】

Ｓ５５１７の処理では、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５５１７の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５５１７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表

示態様を設定する（Ｓ５５１８）。第２８実施形態では、小当たり遊技の種別は１種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタＣ２）等を確認することなく、もれなく同一の小当たりに対応した停止図柄（例えば、「３４１」等）が設定される。

【４９８８】

なお、複数の小当たり遊技の種別（例えば、１ラウンドの「小当たりＡ」、及び、２ラウンドの「小当たりＢ」等）を設け、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２によって、小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。また、この場合に、大当たり種別カウンタＣ２ではなく、小当たり専用の小当たり種別カウンタを設け、該小当たり種別カウンタの値に基づいて小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４９８９】

次に、Ｓ５５１９の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５１９）、処理をＳ５５２０へ移行する。具体的には、Ｓ５５１９の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たりの当選有無と、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５（図４５９（ｂ）参照）が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においてもれなく「Ｅ９：特殊変動」演出態様が選択される。

【４９９０】

Ｓ５５１９の処理において設定された演出態様毎に設けられた特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、もれなく「４５秒」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択される。

【４９９１】

次に、Ｓ５５２０の処理では、今回当選した第１特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第２特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図２変更処理（Ｓ５５２０）を行い、その後、処理をＳ５５２７へ移行する。

【４９９２】

ここで、図４７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）の一処理である特図２変更処理（Ｓ５５２０）について説明する。図４７２は、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を示すフローチャートである。

【４９９３】

この特図２変更処理（Ｓ５５２０）は、第１特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「４５秒」）と、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第２特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

【４９９４】

ＭＰＵ２７１は、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）において、まず、第２特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（Ｓ５５３１）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（Ｓ５５３１：Ｎｏ）、変更すべき第２特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変動開始処理（図４７１）へ戻る。

【４９９５】

一方、Ｓ５５３１の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（Ｓ５５３１：Ｙｅｓ）、該実行中の第２特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（Ｓ５５３２）。判別の結果、実行中の第２特別図柄の動的表示がハズレであれば（Ｓ５５３２：Ｙｅｓ）、重複して大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａが開放されることがないため、この場合もこの特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変動開始処理（図４７１）へ戻る。

【４９９６】

一方、Ｓ５５３２の処理において、実行中の第２特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（Ｓ５５３２：Ｎｏ）、次に、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「４５秒」）とを比較し、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間より長いか否か（即ち、残り「４５秒」以上か否か）を判別する（Ｓ５５３３）。

【４９９７】

Ｓ５５３３の判別の結果、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（Ｓ５５３３：Ｙｅｓ）、今回設定された第１特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、実行中の第２特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５３４）、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「４５秒」）に設定する（Ｓ５５３５）。このように構成することで、先に導出される第１特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第２特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【４９９８】

次いで、Ｓ５５３５の処理で変更された変動パターンに基づく特図２変動パターンコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（Ｓ５５３６）、Ｓ５５３４の処理で変更された当否結果に基づく特図２表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ５５３７）。なお、Ｓ５５３７の処理の後は、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変更開始処理（図４７１）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。

【４９９９】

音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき第２特別図柄の変動演出を実行すべく、特図２表示用変動パターンコマンドや特図２表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５０００】

ここで、音声ランプ制御装置１１３は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起こっていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第２特別図柄の動的表示の変動パター

ン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置１１３は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第２特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

【５００１】

そこで、第２８実施形態のように、第１特別図柄の動的表示の内容に基づいて第２特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する第２特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置１１３に送信することで、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムを変更する必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。また、第２８実施形態では、遊技状態に応じて、第３図柄表示装置８１で実行される特別図柄の変動演出が異なるように構成されている。ここで、第３図柄表示装置８１で非実行側の特別図柄の変動演出の内容を差し替えた場合は、そもそも非実行側の特別図柄の変動演出は実行されていないため、非実行側の変動演出に関して差替え制御を実行した場合でも、遊技者に違和感を感じさせず、快適な遊技を提供することができる。

【５００２】

Ｓ５５３３の処理において、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（Ｓ５５３３：Ｎｏ）、今回設定された第１特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第２特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第２特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、今回設定された第１特別図柄の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５３８）、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（Ｓ５５３９）、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変動開始処理（図４７１参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第２特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第１特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【５００３】

なお、Ｓ５５３２の処理において、実行中の第２特別図柄の動的表示がハズレであると判定された場合に（Ｓ５５３２：Ｙｅｓ）、処理をＳ５５３５の処理に移行し、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「４５秒」）に設定するように構成してもよい（Ｓ５５３５）。このように構成することで、先に導出される第１特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第２特別図柄も第１特別図柄の動的表示と同期して停止させ、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されている状況で動的表示が実行される状況を防止することができる。

【５００４】

図４７１に戻って説明を続ける。Ｓ５５１７の処理において、小当たりではないと判別された場合は（Ｓ５５１７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する（Ｓ５５２１）。実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出され得るか否かの判別は、遊技状態に応じて第２保留球実行エリア２７３ｇに記憶される大当たり乱数カウンタＣ１の値と特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とを参照して行われ、実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場

合には（Ｓ５５２１：Ｎｏ）、次いで、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５１５又はＳ５５１６において設定された特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５５２２）。

【５００５】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、その時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）において、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が通常の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）である場合と、高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）である場合とで、大当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。

【５００６】

具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「１」の場合は「０～４９（即ち、５０個）」であり、設定値「２」の場合は「０～５１（即ち、５２個）」であり、設定値「３」の場合は「０～５３（即ち、５４個）」であり、設定値「４」の場合は「０～５５（即ち、５６個）」であり、設定値「５」の場合は「０～５７（即ち、５８個）」であり、設定値「６」の場合は「０～５９（即ち、６０個）」と規定される。

【５００７】

一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「１」の場合は「０～４９９（即ち、５００個）」であり、設定値「２」の場合は「０～５１９（即ち、５２０個）」であり、設定値「３」の場合は「０～５３９（即ち、５４０個）」であり、設定値「４」の場合は「０～５５９（即ち、５６０個）」であり、設定値「５」の場合は「０～５７９（即ち、５８０個）」であり、設定値「６」の場合は「０～５９９（即ち、６００個）」と規定される。

【５００８】

よって、Ｓ５５２２の処理では、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５５２２の処理の結果、今回の第１特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合（Ｓ５５２２：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４５６（ａ）参照）に基づいて、第１特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５２３）。

【５００９】

この処理では、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１によって、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様（上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示態様）が設定される。具体的には、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４５６（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【５０１０】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５２４）、処理をＳ５５２０へ移行す

る。具体的には、まず、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２７２ｄ（図４５８又は図４５９参照）を選択する。そして、Ｓ５５２０の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第１特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的（変動）時間と、第２特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第２特別図柄の動的表示が、今回の第１特別図柄の動的表示の動的時間より長いか短いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

【５０１１】

第２８実施形態では、大当たり遊技の種別は３種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４５９（ａ）参照）が設定される。そして、該Ｄテーブル２７２ｄ４において、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。

【５０１２】

Ｓ５５２４の処理では、選択された演出態様と、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２とを参照して、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０１３】

一方、Ｓ５５２１の処理において実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合（Ｓ５５２１：Ｙｅｓ）、既に第２特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第１特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５５２５）。

【５０１４】

Ｓ５５２５の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第２８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。

【５０１５】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５５２６）、ＳＳ５５２７の処理へ移行する。Ｓ５５２６の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５５２５の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０１６】

なお、Ｓ５５２２の処理において、今回の第１特別図柄の動的表示が大当たりでないと

判別された場合は（Ｓ５５２２：Ｎｏ）、処理をＳ５５２５へと移行し、Ｓ５５２５及びＳ５５２６の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

【５０１７】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル２７２ｄと、停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【５０１８】

次に、Ｓ５５２７の処理では、Ｓ５５１９、Ｓ５５２４又はＳ５５２６の処理によって決定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５５２７）。

【５０１９】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図１・大当たり・「確率変動Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図１・ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図１変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、変動すべき特別図柄の種類と、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５０２０】

Ｓ５５２７の処理の後は、Ｓ５５１８、Ｓ５５２３又はＳ５５２５の処理で設定された第１特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５２８）、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）へ戻る。

【５０２１】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、「確率変動Ａ」であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「４」図柄等）は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５０２２】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５０２３】

このように、特図１停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を

設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、変動すべき特別図柄と、当否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

【５０２４】

これらの特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１変動パターンコマンドや特図１停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図１表示用変動パターンコマンドや特図１表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５０２５】

次に、図４７３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）について説明する。図４７３は、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）を示すフローチャートである。

【５０２６】

この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）は、第２特別図柄に関し、上述した第１特別図柄に関する特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）と同様の処理を行うものであり、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第２特別図柄の保留球数（Ｎ２）が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示（変動演出）の内容を決定する。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第１特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第２特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第１特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、第１特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より第２特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第１特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第２特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第２特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第１特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第２特別図柄における当否抽選を行わず、該第２特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

【５０２７】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

【５０２８】

ＭＰＵ２７１は、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）において、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５４１）。その結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５４１：Ｎｏ）、開始すべき第２特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０２９】

一方、Ｓ５５４１の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５５４１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第２特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５５４２）。これは、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のう

ち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【５０３０】

次いで、Ｓ５５４３の処理では、第２保留球格納エリア２７３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５５４３）。このデータシフト処理は、第２保留球格納エリア２７３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを第２保留球実行エリア２７３ｇへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→第２保留球実行エリア２７３ｇ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５０３１】

次いで、Ｓ５５４４の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ５５４４）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（Ｓ５５４４：Ｎｏ）、第２特別図柄の大当たり確率および小当たり確率が低確率状態であるので、第２特別図柄の低確率状態用である特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５５４５）、処理をＳ５５４７の当否判定処理へ移行する。

【５０３２】

一方、Ｓ５５４４の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（Ｓ５５４４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、第２特別図柄の高確率状態用である特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５５４６）、処理をＳ５５４７の当否判定処理へ移行する。

【５０３３】

Ｓ５５４７の当否判定処理では、まず、第２特別図柄において第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５４５又はＳ５５４６において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ５５４７）。

【５０３４】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、小当たり乱数値には設定差は設けられていない（即ち、すべて９４００個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることにより、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。

【５０３５】

具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は９４００個であり、設定値「１」の場合は「５０～９４４９」であり、設定値「２」の場合は「５２～９４５１」であり、設定値「３」の場合は「５４～９４５３」であり、設定値「４」の場合は「５６～９４５５」であり、設定値「５」の場合は「５８～９４５７」であり、設定値「６」の場合は「６０～９４５９」と規定される。

【５０３６】

一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も９４００個であり、設定値「１」の場合は「５００～９８９９」であり、設定値「２」の場合は「５２０～９９１９」であり、設定値「３」の場合は「５４０～９９３９」であり、設定値「４」の場合は「５６０～９９５９」であり、設定値「５」の場合は「５８０～９９７９

」であり、設定値「６」の場合は「６００～９９９９」と規定される。
【５０３７】
Ｓ５５４７の処理では、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５５４７の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５５４７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５４８）。第２８実施形態では、小当たり遊技の種別は１種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタＣ２）等を確認することなく、もれなく同一の小当たり遊技の表示態様（種別）が設定される。
【５０３８】
次に、Ｓ５５４９の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５４９）、処理をＳ５５５０へ移行する。具体的には、Ｓ５５４９の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においてもれなく「Ｅ９：特殊変動」演出態様が選択される。
【５０３９】
Ｓ５５４９の処理において設定された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、「通常遊技状態」であれば、もれなく「６３０秒」の変動パターンである『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択され、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、もれなく「３秒」の変動パターンである『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。
【５０４０】
次に、Ｓ５５５０の処理では、今回当選した第２特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第１特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図１変更処理（Ｓ５５５０）を行い、その後、処理をＳ５５５７へ移行する。
【５０４１】
ここで、図４７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）の一処理である特図１変更処理（Ｓ５５５０）について説明する。図４７４は、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を示すフローチャートである。
【５０４２】
この特図１変更処理（Ｓ５５５０）は、第２特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第１特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「６３０秒」又は「３秒」）と、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第１特別図柄の動的表示の内容を大当たり又

は小当たりからハズレに変更する処理を行う。
【５０４３】
ＭＰＵ２７１は、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）において、まず、第１特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（Ｓ５５６１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（Ｓ５５６１：Ｎｏ）、変更すべき第１特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変動開始処理（図４７３）へ戻る。
【５０４４】
一方、Ｓ５５６１の処理において、第１特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（Ｓ５５６１：Ｙｅｓ）、該実行中の第１特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（Ｓ５５６２）。判別の結果、実行中の第１特別図柄の動的表示がハズレであれば（Ｓ５５６２：Ｙｅｓ）、重複して大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａが開放されることがないため、この場合もこの特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変動開始処理（図４７３）へ戻る。
【５０４５】
一方、Ｓ５５６２の処理において、実行中の第１特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（Ｓ５５６２：Ｎｏ）、次に、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「６３０秒」又は「３秒」）とを比較し、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間より長いか否か（即ち、残り「６３０秒」若しくは「３秒」以上か否か）を判別する（Ｓ５５６３）。なお、第１特別図柄の動的表示において、「６３０秒」以上の変動パターンは選定され得ないように構成されているため、Ｓ５５６３において「３秒」以上か否かを判定するように構成してもよい。
【５０４６】
Ｓ５５６３の判別の結果、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（Ｓ５５６３：Ｙｅｓ）、今回設定された第２特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、実行中の第１特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５６４）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「６３０秒」又は「３秒」）に設定する（Ｓ５５６５）。このように構成することで、先に導出される第２特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第１特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。
【５０４７】
次いで、Ｓ５５６５の処理で変更された変動パターンに基づく特図１変動パターンコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（Ｓ５５６６）、Ｓ５５６４の処理で変更された当否結果に基づく特図１表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ５５６７）。なお、Ｓ５５６７の処理の後は、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変更開始処理（図４７３）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。
【５０４８】
Ｓ５５６３の処理において、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（Ｓ５５６３：Ｎｏ）、今回設定された第２特別図柄の動的表示の方が

後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第１特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第１特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、今回設定された第２特別図柄の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５６８）、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（Ｓ５５６９）、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変動開始処理（図４７３参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第１特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第２特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【５０４９】

図４７３に戻って説明を続ける。Ｓ５５４７の処理において、小当たりではないと判別された場合は（Ｓ５５４７：Ｎｏ）、次いで、第１特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する（Ｓ５５５１）。この判別は、遊技状態に応じて第１保留球実行エリア２７３ｆに記憶される大当たり乱数カウンタＣ１の値と特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）とを参照して行われ、実行中の第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には（Ｓ５５５１：Ｎｏ）、次いで、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５４５又はＳ５５４６において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５５５２）。

【５０５０】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、その時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）において、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）と同様、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が通常の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）である場合と、高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）である場合とで、大当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。なお、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における大当たり乱数値の範囲は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同等であるので、その説明を省略する。

【５０５１】

よって、Ｓ５５５２の処理では、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５５５２の処理の結果、今回の第２特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合（Ｓ５５５２：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４５６（ｂ）参照）に基づいて、第２特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５５３）。

【５０５２】

この処理では、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２によって、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様（下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示態様

）が設定される。具体的には、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４５６（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【５０５３】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５５４）、処理をＳ５５５０へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２７２ｄ（図４５８又は図４５９参照）を選択する。そして、Ｓ５５５０の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第２特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的（変動）時間と、第１特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第１特別図柄の動的表示が、今回の第２特別図柄の動的表示の動的時間より長いか短いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

【５０５４】

第２８実施形態では、大当たり遊技の種別は３種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４５９（ａ）参照）が設定される。そして、該Ｄテーブル２７２ｄ４において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。

【５０５５】

Ｓ５５５４の処理において選択された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０５６】

一方、Ｓ５５５１の処理において実行中の第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合（Ｓ５５５１：Ｙｅｓ）、既に第１特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第２特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５５５５）。

【５０５７】

Ｓ５５５５の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第２８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。

【５０５８】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５５５６）、ＳＳ５５５７の処理へ移行す

る。Ｓ５５５６の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５５５５の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短時用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０５９】

なお、Ｓ５５５２の処理において、今回の第２特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ５５５２：Ｎｏ）、処理をＳ５５５５へと移行し、Ｓ５５５５及びＳ５５５６の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

【５０６０】

このように、第２特別図柄における小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第２特別図柄における当否判定処理と第１特別図柄における当否判定処理とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【５０６１】

次に、Ｓ５５５７の処理では、Ｓ５５４９、Ｓ５５５４又はＳ５５５６の処理によって決定された第２特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５５５７）。

【５０６２】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図２・大当たり・「確率変動Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図２・ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図２変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、変動すべき特別図柄の種類と、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５０６３】

Ｓ５５５７の処理の後は、Ｓ５５４８、Ｓ５５５３又はＳ５５５５の処理で設定された第２特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５５８）、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）へ戻る。

【５０６４】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、「確率変動Ａ」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「４」図柄等）は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定す

る。
【５０６５】
一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。
【５０６６】
このように、特図２停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、変動すべき特別図柄と、当否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。
【５０６７】
これらの特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図２表示用変動パターンコマンドや特図２表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。
【５０６８】
次に、図４７５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である変動停止処理（Ｓ５５０９）について説明する。図４７５は、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を示すフローチャートである。
【５０６９】
この変動停止処理（Ｓ５１１０）は、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の変動中において、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１又は下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示内容を更新するとともに、各動的表示の終了タイミングとなった場合に、終了する特別図柄に応じた確定コマンドを設定し、終了タイミングとなった特別図柄の動的表示の変動を停止する。
【５０７０】
ＭＰＵ２７１は、この変動停止処理（Ｓ５５０９）において、まず、特別図柄表示装置３９において第１特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５７１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が実行されていなければ（Ｓ５５７１：Ｎｏ）、第１特別図柄の停止処理に関するＳ５５７２～Ｓ５５８１をスキップして、処理をＳ５５８２へ移行する。
【５０７１】
一方、第１特別図柄の動的表示の実行中であれば（Ｓ５５７１：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の第１特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５７２）。特別図柄表示装置３９の第１特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５７２：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９における上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示を更新して（Ｓ５５７３）、処理をＳ５５８２へ移行する。
【５０７２】
第２８実施形態では、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１において、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、上方ＬＥＤ群３

９ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、最も下方のＬＥＤを点灯した場合には、再び最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

【５０７３】

一方、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５７２：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５７４）。停止図柄は、特図１変動開始処理（図４７１参照）、特図２変更処理（図４７２参照）又は特図１変更処理（図４７４参照）によって予め設定される。特図１変動開始処理のＳ５５１８、Ｓ５５２３若しくはＳ５５２５、又は、特図２変更処理のＳ５５３８の処理によって、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に「確率変動Ａ」となる図柄か、「確率変動Ｂ」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０７４】

Ｓ５５７４の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５７５）、処理をＳ５５７６へ移行する。

【５０７５】

特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の第１特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して特図１表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、特図１表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄に対応する第３図柄及び第４図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【５０７６】

次いで、Ｓ５５７６の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、ＲＡＭ２７３に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５７６）。

【５０７７】

この時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たり終了時に所定数（第２８実施形態では、「５０」）の値が設定される。そして、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれかの動的表示が１回実行される毎に時短カウンタの値が１ずつ減算され、該時短カウンタの値が「０」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する大当たり処理（図４７７参照）の一処理である大当たり終了処理（図４８０参照）において、大当たり状態が終了して「時間短縮状態」が開始される場合、即ち、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たりの終了時に「５０」がセットされるように構成されている。

【５０７８】

なお、この時短カウンタの値は、いずれの特別図柄の動的表示においても減算されるように構成されているが、いずれか一方の特別図柄の動的表示の実行時にのみ減算するように構成してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行時には時短カウンタの値を減算せず、第２特別図柄の動的表示の実行時にのみ時短カウンタの値を減算する。このように構成することで、例えば、「時間短縮状態」において、入賞補助機能を有していない第１特別図柄の動的表示が実行されても「時間短縮状態」は維持され続け、入賞補助機能を有する第２特別図柄の動的表示の実行時にのみ「時間短縮状態」を消化させ

ることができる。よって、「時間短縮状態」全般において、入賞補助機能を有する特別図柄の動的表示を実行させることができ、遊技者に入賞補助機能を有する遊技による遊技価値を付与しきることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５０７９】

また、時短カウンタを各特別図柄ごとにそれぞれ設け、該時短カウンタには特別図柄毎に異なる値（例えば、第１特別図柄用の時短カウンタには「１０」、第２特別図柄用の時短カウンタには「１００」）を設定し、いずれか一方の時短カウンタの値が「０」となった場合に、「時間短縮状態」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、「時間短縮状態」の終了条件を複数設けることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【５０８０】

Ｓ５５７６の処理において、時短カウンタの値が「０」より大きければ（Ｓ５５７６：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」であり、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が１回終了したので、時短カウンタの値を１減算し（Ｓ５５７７）、処理をＳ５５７８へ移行する。一方、Ｓ５５７６の処理において、時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５７６：Ｎｏ）、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、Ｓ５５７７の処理をスキップして、処理をＳ５５７８へ移行する。

【５０８１】

Ｓ５５７８の処理では、今回停止される第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５７８）。判別の結果、今回停止される第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５７８：Ｎｏ）、次いで、今回停止される第１特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５７９）。Ｓ５５７８又はＳ５５７９の処理において、大当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５７８：Ｙｅｓ）、又は、小当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５７９：Ｙｅｓ）、今回停止される第１特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第２特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５８０）。この場合、第２特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図２変更処理（図４７２参照）のＳ５５３４によってハズレに対応する表示態様に変更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０８２】

Ｓ５５８０の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５８１）、処理をＳ５５８２へ移行する。

【５０８３】

特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の第２特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためのコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、この特図２確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して特図２表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、特図２表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄に対応する第３図柄および第４図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【５０８４】

なお、Ｓ５５７９の処理において、今回停止される第１特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５７９：Ｎｏ）、Ｓ５５８０及びＳ５５８１の処理をスキップして、処理をＳ５５８２へ移行する。

【５０８５】

次に、Ｓ５５８２の処理では、特別図柄表示装置３９において第２特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５８２）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示

が実行されていなければ（Ｓ５５８２：Ｎｏ）、第２特別図柄の停止処理に関するＳ５５８３～Ｓ５５９２をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０８６】

一方、第２特別図柄の動的表示の実行中であれば（Ｓ５５８２：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の第２特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５８３）。特別図柄表示装置３９の第２特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５８３：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示を更新して（Ｓ５５８４）、この動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０８７】

第２８実施形態では、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２において、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３９ｂ１と同様、例えば、下方ＬＥＤ群３９ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、最も下方のＬＥＤを点灯した場合には、再び最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

【５０８８】

一方、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５８３：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５８５）。停止図柄は、特図２変動開始処理（図４７３参照）、特図１変更処理（図４７４参照）又は特図２変更処理（図４７２参照）によって予め設定される。特図２変動開始処理のＳ５５４８、Ｓ５５５３若しくはＳ５５５５、又は、特図１変更処理のＳ５５６８の処理によって、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に「確率変動Ａ」となる図柄か、「確率変動Ｂ」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０８９】

Ｓ５５８５の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５８６）、処理をＳ５５８７へ移行する。

【５０９０】

次いで、Ｓ５５８７の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、ＲＡＭ２７３に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５８７）。判別の結果、時短カウンタの値が「０」より大きければ（Ｓ５５８７：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」であり、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が１回終了したので、時短カウンタの値を１減算し（Ｓ５５８８）、処理をＳ５５８９へ移行する。一方、Ｓ５５８７の処理において、時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５８７：Ｎｏ）、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、Ｓ５５８８の処理をスキップして、処理をＳ５５８９へ移行する。

【５０９１】

Ｓ５５８９の処理では、今回停止される第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５８９）。判別の結果、今回停止される第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５８９：Ｎｏ）、次

いで、今回停止される第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５９０）。Ｓ５５８９又はＳ５５９０の処理において、大当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５８９：Ｙｅｓ）、又は、小当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５９０：Ｙｅｓ）、今回停止される第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第２特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５９２）。この場合、第１特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図１変更処理（図４７４参照）のＳ５５６４によってハズレに対応する表示態様に変更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０９２】

Ｓ５５９１の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５９２）、この動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０９３】

なお、Ｓ５５９０の処理において、今回停止される第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５９０：Ｎｏ）、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０９４】

このように、変動停止処理（Ｓ５５０９）において、第１特別図柄の動的表示の停止タイミングと第２特別図柄の動的表示の停止タイミングとをそれぞれ別に判定することで、同時並列的に各特別図柄の変動演出をそれぞれ実行した場合であっても、各特別図柄を個別に停止表示させることができ、整合のとれた演出を実行することができる。また、一方の特別図柄の変動演出において大当たり又は小当たりが導出される場合に、念のため、他方の特別図柄の変動演出に対しても確定コマンドを送信して、該他方の特別図柄の変動演出を確実に停止させることができる。確定コマンドは、変動演出を停止させる処理のみを行わせるコマンドであり、１の特別図柄の変動演出に対して、２の確定コマンドを重複して送信した場合であっても演出上の齟齬が発生し得ないので、音声ランプ制御装置１１３でも、確定コマンドを重複して受信した場合であってもエラー判定をしない。よって、１の特別図柄の変動演出に対して２の確定コマンドを送信しても、不具合等は発生せず、確実に変動演出を停止させて、整合のとれた演出を実行することができる。

【５０９５】

次に、図４７６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ５１１１）について説明する。図４７６は、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を示したフローチャートである。この普図変動処理（Ｓ５１１１）は、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【５０９６】

ＭＰＵ２７１は、この普図変動処理（Ｓ５１１１）において、まず、今現在、普通電役６４ｃが開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５６０１）。判別の結果、普通電役６４ｃが開放中であれば（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【５０９７】

一方、普通電役６４ｃが開放中でなければ（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ５６０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ５

６０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【５０９８】

一方、Ｓ５６０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５６０４）。

【５０９９】

Ｓ５６０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ５６０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ５６０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ５６０５）。これは、後述する処理（Ｓ５６０６～Ｓ５６１３）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５１００】

次いで、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５６０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２７３ｉの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２７３ｊへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２７３ｊ、普図保留第２エリア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５１０１】

Ｓ５６０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」か否かを判別する（Ｓ５６０７）。判別の結果、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」と判別された場合は（Ｓ５６０７：Ｙｅｓ）、普通図柄の可変表示時間を「５秒」に設定し（Ｓ５６０８）、処理をＳ５６１０へ移行する。一方、遊技状態が「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」ではないと判別された場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」と判別された場合は（Ｓ５６０７：Ｎｏ）、普通図柄の可変表示時間を「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」時より短い「０．５秒」に設定し（Ｓ５６０９）、処理をＳ５６１０へ移行する。

【５１０２】

これにより、右打ち遊技における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、球が普通電役６４ｃの上面を転動している間（即ち、約３秒程度）に、普通図柄の可変表示の変動が停止して、該可変表示で当たりとなった場合には、普通電役６４ｃが開放され、普通電役６４ｃの上面を転動する球がほぼすべて遊技盤１３の正面視下方へ落下し、第２始動口６４ｂへと流入する（即ち、小入賞口７２ａ側へは流入しない）ように構成される。一方、右打ち遊技における「超確率変動状態」では、球が普通電役６４ｃの上面を転動している間に、普通図柄の可変表示が停止しない場合があり、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきり、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成される。よって、同じ右打ち遊技であっても、小入賞口７２ａに流入する遊技状態と流入しない遊技状態とを創り出すことができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【５１０３】
　Ｓ５６１０の処理では、遊技状態に応じて普図当たり乱数テーブル２７２ｆを参照して普通図柄の可変表示における停止図柄、即ち、普通図柄の可変表示の当否を決定する（Ｓ５６１０）。具体的には、「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２７２ｆにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する。また、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２７２ｆにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する。Ｓ５６１０の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５１０４】
　これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役６４ｃが開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口６４ｂ側へ流入し易い状況か、普通電役６４ｃが開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【５１０５】
　Ｓ５６０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５６１１）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ５６０８又はＳ５６０９の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ５６１１：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ５６１２）、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５１０６】
　一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ５６１１：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ５６１０によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ５６１３）、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５１０７】
　これにより、第２８実施形態のパチンコ機１０では、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ５１１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。
【５１０８】
　次に、図４７７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ５１０３）について説明する。図４７７は、この当たり処理（Ｓ５１０３）を示したフローチャートである。
【５１０９】
　この当たり処理（Ｓ５１０３）は、上述したように、特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）に応じて大入賞口６５ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口６５ａの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口６５ａを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させる

ための大当たり終了処理（図４８０参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口７２ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口７２ａの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口７２ａの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）を実行する。

【５１１０】

即ち、大当たり遊技では、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口６５ａを開放し、大入賞口６５ａの最大開放時間（第２８実施形態では、「３０秒」）が経過したか、又は、大入賞口６５ａに球が規定数（第２８実施形態では、１０個）入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると大入賞口６５ａを閉鎖し、この大入賞口６５ａの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【５１１１】

また、小当たり遊技では、小当たり状態のラウンド（即ち、１ラウンド）に小入賞口７２ａを開放し、小入賞口７２ａの最大開放時間（第２８実施形態では、「１．８秒」）が経過したか、又は、小入賞口７２ａに球が規定数（第２８実施形態では、１個）入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると小入賞口７２ａを閉鎖し、この小入賞口７２ａの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを１回のみ実行する。

【５１１２】

ＭＰＵ２７１は、この当たり処理（Ｓ５１０３）において、まず、いずれかの特別図柄の動的表示の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出したか（当選したか）否かを判別する（Ｓ５７０１）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されたと判別された場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、当選した大当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ５７０２）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ５７０３）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定して（Ｓ５７０４）、処理をＳ５７０９へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１１３】

なお、いずれかの大当たりに当選した場合に、いずれの遊技状態および大当たり種別であったとしても、その大当たり中は、特別図柄および普通図柄をともに低確率状態に設定するように構成されている。このように構成することで、大当たり中に普通図柄の当選に基づく第２始動口６４ｂへの入賞が頻出するような事態を未然に防止できる。

【５１１４】

一方、Ｓ５７０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されていない（当選していない）と判別された場合（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、次に、該動的表示の抽選結果として、小当たりの抽選結果が導出された（当選したか）否かを判別する（Ｓ５７０５）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）において小当たりの抽選結果が導出（当選）されたと判別された場合は（Ｓ５７０５：Ｙｅｓ）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、ＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「１」をセットする（Ｓ５７０６）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ５７０７）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「１秒」）を設定して（Ｓ５７０８）、処理をＳ５７０９へ移行する。これにより、次に実行

されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１１５】

このように構成することで、当選した大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

【５１１６】

次に、Ｓ５７０９の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ５７０９）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ５７０９：Ｙｅｓ）、大当たり遊技に対応する大入賞口６５ａの開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行する（Ｓ５７１０）。

【５１１７】

ここで、図４７８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図４７７参照）の一処理である大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）について説明する。図４７８は、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）を示したフローチャートである。この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）では、当たり処理（Ｓ５１０３）で設定された大入賞口６５ａの開放回数に基づいて、大入賞口６５ａの開閉制御を実行する。

【５１１８】

ＭＰＵ２７１は、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）において、まず、大入賞口６５ａが開放中か否かを判別する（Ｓ５７２１）。判別の結果、大入賞口６５ａが開放中であれば（Ｓ５７２１：Ｙｅｓ）、開放されている大入賞口６５ａに関する制御を行う大入賞口開放中処理を実行し（Ｓ５７２２）、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）を終了して、処理を当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１１９】

一方、Ｓ５７２１の処理において、大入賞口６５ａが開放されていないと判別された場合は（Ｓ５７２１：Ｎｏ）、次に、当たり処理（図４７７参照）で設定された大当たりのオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（図４７９参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５７２３）。判別の結果、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ５７２３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技における新たなラウンドを開始すべく、大入賞口６５ａを開放する大入賞口開放設定処理を実行し（Ｓ５７２４）、次いで、ＲＡＭ２７３に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「１０」をセットする（Ｓ５７２５）。そして、大入賞口６５ａの最大開放時間（即ち、「３０秒」）を設定する開放時間設定を行い（Ｓ５７２６）、大入賞口６５ａが開放されたことを示す開放コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（Ｓ５７２７）、処理をＳ５７２２へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、開放コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１２０】

一方、Ｓ５７２３の処理において、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ５７２３：Ｎｏ）、大当たりのオープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ５７２４～Ｓ５７２７の処理をスキップして、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）を終了して、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１２１】

ここで、図４７９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）について説明する。図４７９は、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２７）を示すフローチャートである。

【５１２２】

ＭＰＵ２７１は、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）において、まず、上述した大入賞口開閉制御処理（図４７７参照）のＳ５７２６で設定された大入賞口６５ａの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（Ｓ５７３１）。判別の結果、大入賞口６５ａの開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ５７３１：Ｙｅｓ）、大入賞口６５ａの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける大入賞口６５ａの閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ５７３２）、処理をＳ５７３６へ移行する。Ｓ５７３６からの大入賞口６５ａの閉鎖処理については、後述する。

【５１２３】

一方、Ｓ５７３１の処理において、大入賞口６５ａの開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ５７３１：Ｎｏ）、大入賞口６５ａの閉鎖タイミングは到来していないので、大入賞口６５ａの開放を維持しつつ、次いで、大入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か（Ｓ５７３３）、即ち、大入賞口６５ａへ球が入賞したか否かを判別する。

【５１２４】

Ｓ５７３３の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出された場合（Ｓ５７３３：Ｙｅｓ）、即ち、大入賞口６５ａへ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ５７３４）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７３５）。判別の結果、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７３５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、大入賞口６５ａに球が１０個入賞して、大入賞口６５ａの一の閉鎖条件が成立しているので、大入賞口６５ａを閉鎖させるために、処理をＳ５７３６へ移行する。

【５１２５】

一方、Ｓ５７３３の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出されていない場合（Ｓ５７３３：Ｎｏ）、即ち、大入賞口６５ａに球が入賞していない場合、又は、Ｓ５７３５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５７３５：Ｙｅｓ）、大入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していないため、大入賞口６５ａの開放状態を維持するため、Ｓ５７３６～Ｓ５７４０の処理を行わず、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１２６】

Ｓ５７３６からの大入賞口６５ａの閉鎖処理では、まず、大入賞口６５ａを閉鎖する大入賞口閉鎖設定の処理を実行し（Ｓ５７３６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して大入賞口６５ａが閉鎖されたことを示す閉鎖コマンドを設定して（Ｓ５７３７）、処理をＳ５７３８へ移行する。ここで設定された閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１２７】

次いで、Ｓ５７３８の処理では、大入賞口６５ａの１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ５７３８）、１減算したラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７３９）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい当たりである場合は（Ｓ５７３９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（大入賞口６５ａの残り開放回数）が残存している状態であるので、次に大入賞口６５ａが開放されるまでのインターバル時間（例えば、「２秒」）を設定し（Ｓ５７４０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１２８】

一方、Ｓ５７３９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７３９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける大入賞口６５ａの開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終

了させるために、Ｓ５７４０の処理をスキップして、インターバル時間を設定せず、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）を終了して、大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）に戻り、その後、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１２９】

図４７７に戻って説明を続ける。Ｓ５７１０の大入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７１１）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ５７１１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を継続するために、Ｓ５７１２の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７１１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（Ｓ５７１２）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１３０】

ここで、図４８０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図４７７参照）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ５７１２）について説明する。図４８０は、この大当たり終了処理（Ｓ５７１２）を示すフローチャートである。

【５１３１】

第２８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ５７１２）では、大当たり遊技を発生した大当たり種別に基づいて、該大当たり遊技終了後にの遊技状態、即ち、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄の大当たり確率と普通図柄の当たり確率とを設定する。

【５１３２】

ＭＰＵ２７１は、この大当たり終了処理（Ｓ５７１２）において、まず、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５７５１）。判別の結果、大当たり種別が「確率変動Ａ」であれば（Ｓ５７５１：Ｙｅｓ）、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに（Ｓ５７５２）、普通図柄を低確率状態に設定し（Ｓ５７５３）、処理をＳ５７６０へ移行する。即ち、特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄が低確率状態である「超確率変動状態」が設定される。なお、第２８実施形態では、「超確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「超確率変動状態」が維持されることとなる。

【５１３３】

一方、Ｓ５７５１の処理において、大当たり種別が「確率変動Ａ」ではないと判別された場合は（Ｓ５７５１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動Ｂ」であるか否かを判別する（Ｓ５７５４）。判別の結果、大当たり種別が「確率変動Ｂ」であれば（Ｓ５７５４：Ｙｅｓ）、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに（Ｓ５７５５）、普通図柄も高確率状態に設定し（Ｓ５７５６）、処理をＳ５７６０へ移行する。即ち、特別図柄および普通図柄がともに高確率状態である「確率変動状態」が設定される。なお、第２８実施形態では、「確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「確率変動状態」が維持されることとなる

Ｓ５７５４の処理において、大当たり種別が「確率変動Ｂ」でないと判別された場合（Ｓ５７５４：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別は「時間短縮」ということなので、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を低確率状態に設定するとともに（Ｓ５７５７）、普通図柄を高確率状態に設定し（Ｓ５７５８）、時短カウンタ（図示せず）の値に「５０」をセットして（Ｓ５７５９）、処理をＳ５７６０へ移行する。即ち、特別図柄が低確率状態であって、かつ、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」が設定される。第２８実施形態のパチンコ機１０では、ここで設定された「時間短縮状態」は、時短カウンタの値が「０」より大きい値である間、維持され、時短カウンタの値が「０」より大きい値でなくなった場合（即ち、時短カウンタの値が「０」以下と

なった場合）に、「通常遊技状態」へと移行するように構成される。
【５１３４】
　Ｓ５７６０の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ５７６０）。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い（Ｓ５７６１）、この大当たり終了処理（Ｓ５７１２）を終了し、当たり処理（図４７７参照）に戻る。なお、Ｓ５７６０の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５１３５】
　図４７７に戻って説明を続ける。Ｓ５７０９の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は（Ｓ５７０９：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ５７１３）。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ５７１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技に対応する小入賞口７２ａの開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する（Ｓ５７１４）。
【５１３６】
　ここで、図４８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図４７７参照）の一処理である小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）について説明する。図４８１は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）を示すフローチャートである。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口７２ａの開閉制御を実行する。
【５１３７】
　ＭＰＵ２７１は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）において、まず、小入賞口７２ａが開放中か否かを判別する（Ｓ５７７１）。判別の結果、小入賞口７２ａが開放されていないと判別された場合は（Ｓ５７７１：Ｎｏ）、小入賞口７２ａの開放中に関する制御であるＳ５７７２～Ｓ５７７６を行わず、処理をＳ５７７７に移行する。
【５１３８】
　一方、小入賞口７２ａが開放中であれば（Ｓ５７７１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（図４７７参照）で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５７７２）。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば（Ｓ５７７２：Ｙｅｓ）、小当たり遊技における１のラウンドを開始すべく、小入賞口７２ａを開放する小入賞口開放設定処理を実行し（Ｓ５７７３）、次いで、ＲＡＭ２７３に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットする（Ｓ５７７４）。そして、小入賞口７２ａの最大開放時間（即ち、「１．８秒」）を設定する開放時間設定を行い（Ｓ５７７５）、小入賞口７２ａが開放されたことを示す小開放コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（Ｓ５７７６）、処理をＳ５７７７へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５１３９】
　なお、Ｓ５７７２の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ（Ｓ５７７２：Ｎｏ）、小当たりのオープニング時間中であるので、以降の処理をスキップして、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。
【５１４０】
　次いで、Ｓ５７７７の処理では、上述したＳ５７７５で設定された小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（Ｓ５７７７）。判別の結果、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ５７７７：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口７２ａの閉鎖タイミングである

ため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ５７７８）、処理をＳ５７８２へ移行する。Ｓ５７８２からの小入賞口７２ａの閉鎖処理については、後述する。

【５１４１】

一方、Ｓ５７７７の処理において、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ５７７７：Ｎｏ）、小入賞口７２ａの閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口７２ａの開放を維持しつつ、次いで、小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞したか否かを判別する（Ｓ５７７９）。

【５１４２】

Ｓ５７７９の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出された場合（Ｓ５７７９：Ｙｅｓ）、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ５７８０）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７８１）。判別の結果、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７８１：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口７２ａに球が１個入賞して、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口７２ａを閉鎖させるために、処理をＳ５７８２へ移行する。

【５１４３】

一方、Ｓ５７７９の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出されていない場合（Ｓ５７７９：Ｎｏ）、即ち、小入賞口７２ａに球が入賞していない場合、又は、Ｓ５７８１の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５７８１：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの閉鎖条件が成立していない。よって、小入賞口７２ａの開放状態を維持するため、Ｓ５７８２～Ｓ５７８４の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１４４】

このように、大当たり遊技における大入賞口６５ａの開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口７２ａの開閉制御にも使用するとともに、大入賞口６５ａの開閉制御のプログラムと小入賞口７２ａの開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、上記制御をサブルーチン化した場合には、ＲＯＭ容量を削減することができる。

【５１４５】

Ｓ５７８２からの小入賞口７２ａの閉鎖処理では、まず、小入賞口７２ａを閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し（Ｓ５７８２）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口７２ａが閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して（Ｓ５７８３）、処理をＳ５７８４へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１４６】

次いで、Ｓ５７８４の処理では、小入賞口７２ａの１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ５７８４）、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１４７】

図４７７に戻って説明を続ける。Ｓ５７１４の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７１５）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ５７１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を継続するために、Ｓ５７１６の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１４８】
一方、Ｓ５７１５の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７１５：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置１１３に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し（Ｓ５７１６）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５１４９】
このように、当たり処理（図４７７参照）において、大入賞口６５ａの開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）と、小入賞口７２ａの開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）を実行することで、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理することができるとともに、大当たり時における大入賞口６５ａを開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口７２ａを開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置１１３へ伝達することができる。また、当たり処理（図４７７参照）において、大当たり終了処理（図４８１参照）によって大当たり終了後の遊技状態を設定することで、当選した大当たり種別毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。
【５１５０】
次に、図４８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ５１０４）について説明する。図４８２は、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を示したフローチャートである。
【５１５１】
この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役６４ｃを開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役６４ｃを開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役６４ｃを閉鎖（突出）させる制御を実行する。
【５１５２】
ＭＰＵ２７１は、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）において、まず、普通電役６４ｃが開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ５８０１）。判別の結果、普通電役６４ｃが開放中でないと判別された場合（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ５８０２）。
【５１５３】
Ｓ５８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ５８０３）。
【５１５４】
Ｓ５８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ５８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ５８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した時の普通図柄が高確率状態中か否か、即ち、遊技状態が「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であるか否かを判別する（Ｓ５８０４）。
【５１５５】
Ｓ５８０４における判別の結果、普通図柄の高確率状態中でない状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中でないと判別された場合は（Ｓ５８０４：Ｎｏ）、遊技

状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」であるので、電役開放テーブル２７２ｈの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役６４ｃの開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ５８０５）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ５８０６）、処理をＳ５８０９へ移行する。

【５１５６】

一方、Ｓ５８０４の処理において、普通図柄の高確率状態中である状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であると判別された場合は（Ｓ５８０４：Ｙｅｓ）、電役開放テーブル２７２ｈの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役６４ｃの開放（没入）時間を「５秒」に設定し（Ｓ５８０７）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数を３回行うため、電役カウンタの値に「３」をセットして（Ｓ５８０８）、処理をＳ５８０９へ移行する。

【５１５７】

Ｓ５８０９の処理では、普通電役６４ｃの開放（没入）処理を行い（Ｓ５８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役６４ｃを開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１５８】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役６４ｃの配設位置に到達し、該普通電役６４ｃが開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口６４ｂ側へ誘導され易い状況か、該普通電役６４ｃの閉鎖状態において該普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきって、その球が第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａ側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５１５９】

Ｓ５８０１の処理において、普通電役６４ｃが開放中であると判別された場合（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ５８０５又はＳ５８０７において設定された普通電役６４ｃの１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ５８１０）。判別の結果、設定された普通電役６４ｃの１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ５８１０：Ｎｏ）、普通電役６４ｃの開放状態を維持するため、Ｓ５８１１～Ｓ５８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１６０】

一方、Ｓ５８１０の処理において、設定された普通電役６４ｃの１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ５８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役６４ｃの閉鎖（突出）処理を行う（Ｓ５８１１）。そして、閉鎖（没入）状態であった普通電役６４ｃを閉鎖（突出）状態に駆動し、Ｓ５８０６又はＳ５８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ５８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数が残存しているため、処理をＳ５８０９へ移行し、再び普通電役６４ｃの開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下であるある場合は、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放がすべて終了したということなので、普通電役６４ｃの再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１６１】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて普通図柄の当選確率および変動時間と、その当選に伴う普通電役６４ｃの開放時間とを異ならせることで、スルーゲート６７を球が通過し得る右打ちの遊技において、「確率変動状態」及び「時

間短縮状態」では、普通電役６４ｃの開放状態が頻出するように構成して、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａが開放されている状態であっても、球がほぼ第２始動口６４ｂへ流入し得ることができる。一方、同じ右打ち遊技であっても、「超確率変動状態」では、普通電役６４ｃの開放状態と閉鎖状態とが混在するように構成して、第２始動口６４ｂにも球が流入し得るが、閉鎖状態の普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきる場合があり、その球が第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａへ流入し得ることができる。よって、右打ち遊技時の遊技状態それぞれで入賞し得る入賞口６４ｂ，７２ａを異ならせるとともに、遊技者に付与する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【５１６２】

以上、説明したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、該第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれ「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その減少分の範囲が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分（ハズレ乱数値の個数の減少分）のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５１６３】

また、設定変更に伴う第１特別図柄の大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技において最も滞在率が高い遊技状態である「通常遊技状態」で選定される役であって、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、「通常遊技状態」であれば、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第１特別図柄において、該第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５１６４】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５１６５】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機１０の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【５１６６】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技

者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５１６７】
　また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。第２特別図柄では、小当たり遊技に当選し易く構成されているため、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂに球を入賞させて第２特別図柄の動的表示を実行されてしまうと、「通常遊技状態」であるにもかかわらず、遊技者に小当たり遊技に基づく賞球を付与してしまい、遊技ホールに不測の不利益を被らせてしまうおそれがある。そこで、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ球を入賞させて第２特別図柄の変動演出が実行される場合、第１特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「５９５秒」以上）の変動演出が実行されることができる。このため、「通常遊技状態」における第２特別図柄の変動演出の実行効率が、第１特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができ、奨励されていない遊技が実行されることを抑制することができる。
【５１６８】
　さらに、第２特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第１特別図柄の変動演出を実行しようとした場合にも該第１特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得るように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）の低下度合いを増幅させることができる。その結果、特図２の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図２の変動演出の実行契機となる第２始動口６４ｂへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。
【５１６９】
　また、一方の特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。また、一方の特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、一方の特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の他方の特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、一方の特別図柄における当否抽選を行わず、該一方の特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。
【５１７０】

さらに、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置１１３に送信するように構成する。

【５１７１】

ここで、音声ランプ制御装置１１３は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起こっていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置１１３は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第２特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

【５１７２】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置１１３に送信することで、音声ランプ制御装置１１３がコマンド送信エラーと判断することなく、正常な制御を実行することができるようになる。よって、特別図柄の動的表示の実行中に該動的表示の内容を変更する制御を実行した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムを変更することなく、正常な制御を実行することができるので、新たな制御プログラムの設定等の必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。

【５１７３】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値が段階的に増加するにつれて、大当たり乱数値の個数も段階的に均等に増加するように構成されている。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、均等に増加される大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５１７４】

さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１７５】

＜第２９実施形態＞

次に、図４８３から図５０２を参照して、第２９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５１７６】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄との当否抽選において、ともに大当たりおよび小当たりに当選し得るように構成しつつ、各特別図柄において設定値ごとに大当たり乱数値の個数を増加させ、大当たり確率のみを変更するように構成していた。また、特別図柄の高確率状態において、低確率状態より大当たり乱数値の個

数を増加させるように構成していた。いずれの場合であっても、大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填することで、遊技者による設定判別要素を少なくしつつ、遊技状態に応じて小当たり遊技に基づく遊技価値を得られるか否かの遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にしていた。

【５１７７】

これに対し、第２９実施形態のパチンコ機１０では、２の特別図柄（例えば、第１特別図柄および第２特別図柄）を設け、各特別図柄の抽選において高確率状態を設けずに低確率状態のみとし、いずれの特別図柄においても大当たりに当選し得る一方、所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）において変動され易い１の特別図柄（例えば、第１特別図柄）では小当たりに当選せず、上記所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において変動され易い他方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）でのみ小当たりに当選するように構成する。また、上記他方の特別図柄で小当たりに当選した場合に開放される小入賞口７２ａ内に特別領域スイッチ２０８ｈ（所謂、Ｖ入賞口）を設け、該特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知された場合も大当たり遊技を発生し得るように構成する（所謂、１種２種混合機）。そして、各特別図柄の大当たり確率にのみ設定差を設けるように構成し、設定差を生じさせるために必要な大当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。

【５１７８】

以下、第２９実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２８実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２８実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５１７９】

まず、図４８３を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４８３は、第２９実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第２９実施形態の遊技盤１３の盤面構成において、第２８実施形態と相違する点は、普通電役６４ｃが通常状態（非当選状態）において、遊技盤１３の盤面内に没入し、普通図柄に当選した場合に遊技盤１３の前面側へ突出する出没式である点と、第２始動口６４ｂが普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで球が転動しきった場合にのみ入賞し得る位置に配置されている点と、可変入賞装置６５（大入賞口６５ａ）が遊技盤１３の正面視中央下部に配置されている点と、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａ内に特別領域スイッチ２０８ｈが設けられている点と、スルーゲート６７と普通電役６４ｃとの間の位置に右側一般入賞口６３ｃが配置されている点と、である。その他の構成および機能は、第２８実施形態のパチンコ機１０と同一又は略同一である。

【５１８０】

第２９実施形態の普通電役６４ｃは、普通図柄の可変表示結果に応じて１枚の板を突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。この普通電役６４ｃは、通常状態（デフォルト状態）では、遊技盤１３の盤面前面より没入した位置に収納されており、該没入状態では遊技盤１３の盤面を流下する球に対して影響を与えないように配置される。一方、普通図柄の可変表示に当選した場合に、上記収納状態から遊技盤１３の盤面前面より突出した状態となり、普通電役６４ｃが突出状態となっている場合に、該普通電役６４ｃの上面を傾斜に沿って右端から左方向へ球が転動可能となる。そして、該普通電役６４ｃが突出状態を維持している間に該普通電役６４ｃの左端まで球が転動されると、第２始動口６４ｂへ球を誘導可能に構成されている。

【５１８１】

なお、第２９実施形態において、第２始動口６４ｂへ球を入賞させる場合は、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきったときのみ入賞可能に構成され、その他のルート（流路）では第２始動口６４ｂへ球が入賞し得ないように構成されている。第２９実施形態では、小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知された場合

、いずれの遊技状態（期間）であっても大当たりを発生する構成となっている。また、第２９実施形態では、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて小当たり遊技が発生し易くなっており、この小当たりに当選することで大当たりを発生し得る小入賞口７２ａが開放され、該小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知されてしまうと、遊技者が容易に遊技価値を取得可能となってしまう。このため、所定の大当たりに当選した後に実行される遊技状態（期間）でのみ（第２９実施形態では、「時間短縮状態」）、第２始動口６４ｂへ球が入賞し得るように構成し、遊技仕様として想定しない遊技価値が遊技者に付与されてしまうことを防止するように構成されている。

【５１８２】

普通電役６４ｃの上部（上面）には、該普通電役６４ｃの上面を転動する球と衝突して、該球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第２９実施形態では、突出状態の普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで転動する時間を長くするように構成されている。具体的には、普通電役６４ｃの右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約３秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、突出状態の普通電役６４ｃ上を転動している間（即ち、約３秒間）に普通電役６４ｃが没入状態となった場合には、球の自重により、遊技盤１３の鉛直方向下方に流下し、遊技盤１３の盤面下方へ流下する。一方、普通電役６４ｃ上を転動している間に普通電役６４ｃの突出状態が維持されている場合は、普通電役６４ｃ上を転動しきって、普通電役６４ｃの遊技盤１３の正面視左側に配置された第２始動口６４ｂ側へと流下するように構成されている。

【５１８３】

なお、普通電役６４ｃの上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「３秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）となるように構成してもよいし、「３秒」以上の長い時間（例えば、「５秒」）となるように構成してもよい。

【５１８４】

第２９実施形態の第１始動口６４ａの正面視下側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口６５ａが設けられている。

【５１８５】

第２９実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４８４参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、「７７７」）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置６５に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口６５ａ内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【５１８６】

この大入賞口６５ａは、所定条件の成立（即ち、開放から所定時間が経過、又は、開放中に所定数の入賞を検知）に基づいて閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが所定時間開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、大当たり種別に応じて繰り返し実行され、最高で例えば１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【５１８７】

第２９実施形態の可変入賞装置６５は、遊技盤１３の正面視中央下部に配設されているため、左打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過

した球）と、右打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過した球）とが、それぞれ入賞し得るように構成されている。これにより、遊技状態ごと（発射態様ごと）に複数の可変入賞装置を設ける必要がなくなり、パチンコ機１０の部品点数を削減して、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。

【５１８８】

ここで、第２９実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４ａへの入賞に基づいて、「１６Ｒ大当たり」、及び、「４Ｒ大当たり」が用意されている（図４８７（ａ）参照）。また、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて、「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」、及び、「４Ｒ大当たり」が用意されている（図４８７（ｂ）参照）。

【５１８９】

「１６Ｒ大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。また、「８Ｒ大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。さらに、「４Ｒ大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。

【５１９０】

第２９実施形態の「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の変動時間（可変表示時間）が短縮され、かつ、普通電役６４ｃの開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による可変表示結果が短時間で導出され易く、また、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し易くなるため、特図２の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【５１９１】

なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、特別図柄および大当たり種別ごとに付与される回数が異なるように設定されている。そして、各大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第２９実施形態では、第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が１０回、若しくは、第２特別図柄の動的表示が１回、又は、第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が１００回若しくは第２特別図柄の動的表示が７回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。各特別図柄毎に付与される時短回数については、図４８７を参照しながら後述する。

【５１９２】

第２始動口６４ｂの正面視左側（下流側）には、第２可変入賞装置７２が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口７２ａが設けられている。そして、小入賞口７２ａ内には特別領域スイッチ２０８ｈが設けられており、小入賞口７２ａに流入した球を検知可能に構成されている。

【５１９３】

第２９実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４８４参照）での第２特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２を点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、「３４１」、「１３４」、「１４３」等）を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その

後、第２可変入賞装置７２に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口７２ａ内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口７２ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「１．８秒」経過するまで、或いは、球が１個入賞するまで）開放される。

【５１９４】

小入賞口７２ａへ流入した球は、該小入賞口７２ａ内に設けられる特別領域スイッチ２０８ｈによって検知される。この特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知された場合（所謂、Ｖ入賞）、該小当たり遊技の起因となった動的表示に関する情報を記憶する保留球実行エリア２７３ｆａに設けられた小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ５に格納される後述する小当たり種別カウンタＣ５（図４８５参照）の値に基づいて、小当たり種別が決定され、該小当たり種別に基づいた所定の大当たり遊技が開始される。よって、小当たりに遊技に当選することで、間接的に大当たり遊技も付与され得る遊技仕様となっており、如何にして大当たり又は小当たりに当選させるか否かという遊技性を実現している。なお、小当たり種別等については後述する。

【５１９５】

スルーゲート６７の遊技盤１３正面視下方であって、普通電役６４ｃの右端部の遊技盤１３正面視上方には、右側一般入賞口６３ｃが配置されている。この右側一般入賞口６３ｃは、一般入賞口６３と同様、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される入賞口である。

【５１９６】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり遊技中、特別図柄の小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中（即ち、普通電役６４ｃの開放延長状態中）において右打ち遊技によって遊技が行われ得るように構成されている。具体的には、右打ち遊技によって発射された球が、大当たり遊技中に開放される大入賞口６５ａ、小当たり遊技中に開放される小入賞口７２ａ、又は、「時間短縮状態」中に入賞し得る第２始動口６４ｂ（以下、「入賞口６５ａ，７２ａ，６３ｃ」と称する場合がある）以外に、上記右側一般入賞口６３ｃにも入賞し得るように構成されている。

【５１９７】

従来、大当たり遊技中、小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中は、各状態に対して直接的に関連付けられた１の入賞口（即ち、大入賞口６５ａ、小入賞口７２ａ又は第２始動口６４ｂ）に球を入賞させ、該入賞に基づいて遊技価値を遊技者に付与するように構成されている。しかしながら、上記各状態において入賞し得る入賞口６５ａ，７２ａ，６３ｃがそれぞれ固定的であり、遊技が単調なものとなってしまい、この点について未だ改良の余地がある。

【５１９８】

そこで、上記各状態中において、直接的に関連する入賞口６５ａ，７２ａ，６４ｂ以外に右側一般入賞口６３ｃにも球が入賞し得るように構成することで、上記各状態中に直接的に関連する入賞口６５ａ，７２ａ，６４ｂへの入賞による遊技価値以外の遊技価値を上記状態中に遊技者に付与することができる。よって、右側一般入賞口６３ｃに球が入賞することで上記状態中に付与される遊技価値を増幅するため、上記各状態中に如何にして右側一般入賞口６３ｃに入賞させるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【５１９９】

また、大当たり遊技中において、１のラウンド中に規定入賞数の球（例えば、１０個）を大入賞口６５ａに入賞させた場合、又は、規定開放時間（例えば、「１０秒」）が経過した場合に、大入賞口６５ａが閉鎖されるインターバル時間が設けられている。このような場合、インターバル時間中（即ち、大入賞口６５ａの閉鎖中）には大入賞口６５ａには球が入賞し得ないように構成されている。よって、遊技者は、上記規定入賞数の球を発射した後、インターバル時間の間、球の発射を停止し、再び大入賞口６５ａが開放されるまで球の発射停止を継続する遊技（所謂、止め打ち遊技）を行って、遊技者自身が保有する

球の減少を抑制する行為を行う場合がある。上記止め打ち遊技が行われた場合、その発射されなかった球分、パチンコ機１０の稼働（発射球数）が減少するため、上記止め打ち遊技を頻繁に行われてしまうと、遊技ホールの利益が低下してしまうおそれがある。

【５２００】

そこで、大入賞口６５ａの上流側に右側一般入賞口６３ｃを配置し、右打ち遊技で発射された球が該右側一般入賞口６３ｃへも入賞し得るように構成する。このように構成することで、上記規定入賞数の球を発射させた場合であっても、一部の球が右側一般入賞口６３ｃに入賞し得て、上記規定入賞数分の発射球のみでは大入賞口６５ａが閉鎖されない状況を創り出すことができる。その結果、例えば、規定入賞数の球を大入賞口６５ａに入賞させる前に上記規定開放時間が経過する現象が生じた場合には、遊技者は規定入賞数の球を大入賞口６５ａに入賞させることができず、止め打ち遊技を行うことによる球の減少抑制効果より、規定入賞数の球を大入賞口６５ａに入賞させれなかった場合の損失の方が大きくなる。よって、遊技者に止め打ち遊技を行った場合のメリットよりデメリットを付与し易くすることで、遊技者に止め打ち遊技を行わせず、継続して球を発射させることを促し、遊技ホールの利益の低下を抑制することができる。なお、上記効果は、小当たり遊技中における小入賞口７２ａ、又は、「時間短縮状態」中における第２始動口６４ｂに対しても同様の効果を得られる。

【５２０１】

次に、図４８４を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４８４は、第２９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【５２０２】

第２９実施形態の主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、大当たり乱数テーブル２７２ａ、大当たり種別テーブル２７２ｂ、保留数テーブル２７２ｃ、停止パターンテーブル２７２ｄ、変動パターンテーブル２７２ｅ、普図当たり乱数テーブル２７２ｆ、普図変動テーブル２７２ｇ、電役開放テーブル２７２ｈ、大当たり開放テーブル２７２ｉ、小当たり開放テーブル２７２ｊを少なくとも格納している。また、第２９実施形態のＲＡＭ２７３には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、普図当たり乱数カウンタＣ４、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２のほか、小当たり種別カウンタＣ５が設けられている。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２７３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【５２０３】

ここで、図４８５を参照して、第２９実施形態の主制御装置１１０のＲＡＭ２７３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４８６から図４９３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルについても説明する。

【５２０４】

第２９実施形態では、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣ５とが用いられる。

【５２０５】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たり乱数カウンタＣ４（第１６実施形

態における第２当たり乱数カウンタＣ４と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（第１６実施形態における第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と同等）が用いられる。

【５２０６】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【５２０７】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４６６参照）の実行間隔である４ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２７３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２７３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２７３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２７３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２７３ｅとが設けられている。第１保留球格納エリア２７３ｄには、第１始動口６４ａへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。また、第２保留球格納エリア２７３ｅには、第２始動口６４ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ格納される。なお、各カウンタの更新は、第２８実施形態と同等であるので、その説明を省略する。

【５２０８】

ここで、図４８６を参照して、第２９実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図４８６（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図４８６（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５２０９】

第２９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ大当たり確率が異なるように構成されている。また、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られていない一方、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られている。

【５２１０】

また、第２９実施形態では、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定値「１」から「６」に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填するように構成されている。このようにして大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【５２１１】

一方、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、各設定値における小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように小当たり乱数値の個数を各設定値毎で同一とすることにより、すべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【５２１２】

このように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定値の変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、該第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、増加される大当たり乱数値の個数が、ハズレ乱数値の個数以下となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構

成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５２１３】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。即ち、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にのみ割り振られている小当たり乱数値ではなく、両大当たり乱数テーブル２７２ａに割り振られているハズレ乱数値の個数を変化させるように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第２特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値の個数を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値の個数から大当たり乱数値の個数の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５２１４】

さらに、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５２１５】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５２１６】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【５２１７】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の

稼働を促進することができる。
【５２１８】
図４８６（ａ）で示すように、第２９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５２１９】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２２０】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９５０／１００００＝９９．５／１００（即ち、９９．５％）となるように設定されている。
【５２２１】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５２個で、その値「０～５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。
【５２２２】
また、設定値が「２」の場合、設定値が「１」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２２３】
よって、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４８個で、その値「５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４８／１００００＝９９．４８／１００（即ち、９９．４８％）となるように設定されている。
【５２２４】
即ち、設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５％→０．５２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２２５】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５４個で、その値「０～５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。
【５２２６】
また、設定値が「３」の場合、設定値が「１」及び「２」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、

第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２２７】
よって、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４６個で、その値「５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４６／１００００＝９９．４６／１００（即ち、９９．４６％）となるように設定されている。
【５２２８】
即ち、設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５２％→０．５４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２２９】
次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５６個で、その値「０～５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の大当たり確率は、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。
【５２３０】
また、設定値が「４」の場合、設定値が「１」～「３」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「４」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２３１】
よって、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４４個で、その値「５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４４／１００００＝９９．４４／１００（即ち、９９．４４％）となるように設定されている。
【５２３２】
即ち、設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５４％→０．５６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２３３】
次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５８個で、その値「０～５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の大当たり確率は、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。
【５２３４】
また、設定値が「５」の場合、設定値が「１」～「４」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「５」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２３５】
よって、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４２個で、その値「５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４２／１００００＝９９．４２／１００（即ち、９９．４２％）となるように設定されている。
【５２３６】

即ち、設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５６％→０．５８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２３７】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６０個で、その値「０～５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の大当たり確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５２３８】

また、設定値が「６」の場合、設定値が「１」～「５」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「６」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【５２３９】

よって、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４０個で、その値「６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４０／１００００＝９９．４／１００（即ち、９９．４％）となるように設定されている。

【５２４０】

即ち、設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５８％→０．６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２４１】

このように、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。

【５２４２】

次に、図４８６（ｂ）で示すように、第２９実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５０個で、その値「０～４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５２４３】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１２５０個で、その値「５０～１２９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２４４】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８７００個で、その値「１３００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８７００／１００００＝８７／１００（即ち、８７％）となるように設定されている。

【５２４５】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当

たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２個で、その値「０～５１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【５２４６】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１２５０個で、その値「５２～１３０１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２４７】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９８個で、その値「１３０２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９８／１００００＝８６．９８／１００（即ち、８６．９８％）となるように設定されている。

【５２４８】

即ち、設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５％→０．５２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２４９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４個で、その値「０～５３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【５２５０】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」と同様、１２５０個で、その値「５４～１３０３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２５１】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９６個で、その値「１３０４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９６／１００００＝８６．９６／１００（即ち、８６．９６％）となるように設定されている。

【５２５２】

即ち、設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５２％→０．５４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２５３】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり

乱数テーブル２７２ａ１と同様、５６個で、その値「０～５５」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。

【５２５４】

ここで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「３」と同様、１２５０個で、その値「５６～１３０５」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」から「３」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２５５】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９４個で、その値「１３０６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９４／１００００＝８６．９４／１００（即ち、８６．９４％）となるように設定されている。

【５２５６】

即ち、設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５４％→０．５６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２５７】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５８個で、その値「０～５７」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。

【５２５８】

ここで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「４」と同様、１２５０個で、その値「５８～１３０７」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」から「４」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２５９】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９２個で、その値「１３０８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９２／１００００＝８６．９２／１００（即ち、８６．９２％）となるように設定されている。

【５２６０】

即ち、設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５６％→０．５８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２６１】

次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり

乱数テーブル２７２ａ１と同様、６０個で、その値「０～５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５２６２】

ここで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「５」と同様、１２５０個で、その値「６０～１３０９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」から「５」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２６３】

従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９０個で、その値「１３１０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９０／１００００＝８６．９／１００（即ち、８６．９％）となるように設定されている。

【５２６４】

即ち、設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５８％→０．６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２６５】

このように、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値の個数ではなくハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。

【５２６６】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、両大当たり乱数テーブル２７２ａ１，２７２ａ２に存在するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その増加する大当たり乱数値の個数が、最も低い確率設定値におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５２６７】

図４８５に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、小当たりとなった場合の小当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第２９実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。

【５２６８】

そして、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５に格納される。なお、２以上のカウンタの更新最大値を同等の値とした場合、一方のカウンタの抽出結果に基づいて他方のカウンタの更新内容が把握されるおそれがある。そのため、各カウンタの更新最大値がそれぞれ異なる

ように構成してもよい。

【５２６９】

ここで、例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。また、第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣ５の値が示す小当たり種別に対応して決定される。そして、小当たり遊技中に特別領域スイッチ２０８ｈに球が通過した場合、小当たり種別に対応する大当たり遊技が発生するように構成されている。

【５２７０】

第２９実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、第２８実施形態と同様、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２と、ＲＯＭ２７２に格納された大当たり種別テーブル２７２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２７２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４８７（ａ）参照）と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４８７（ｂ）参照）とが設けられている。

【５２７１】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣ５とＲＯＭ２７２に格納された小当たり種別テーブル２７２ｂ３（図４８７（ｃ）参照）とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２７２ｂ３には、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３のみが設けられ、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照されるテーブルは設けられていない。これは、第１特別図柄では小当たりに当選し得ない設定であるため、第１特別図柄用の小当たり種別テーブルを設ける必要がないからである。

【５２７２】

ここで、図４８７（ａ）乃至図４８７（ｃ）を参照して、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２及び特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３について説明する。図４８７（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４８７（ｂ）は、同じくＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の一例を模式的に示した図であり、図４８７（ｃ）は、同じくＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３の一例を模式的に示した図である。

【５２７３】

図４８７（ａ）及び図４８７（ｂ）に示すように、各大当たり種別テーブル２７２ｂ１，２７２ｂ２は、特別図柄の種別（即ち、第１特別図柄か第２特別図柄か）と、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。また、図４８７（ｃ）に示すように、小当たり種別テーブル２７２ｂ３は、第２特別図柄の小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣ５の値とを対応付けたテーブルで

ある。
【５２７４】
第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１０回実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短くなり、かつ、該可変表示の当選に基づく普通電役６４ｃの突出回数が多くなるとともに突出時間も長くなる状態（即ち、「時間短縮状態」）に遷移する「４Ｒ大当たり」と、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「１６Ｒ大当たり」とがある（図４８７（ａ）参照）。
【５２７５】
また、第２特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「４Ｒ大当たり」と、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「８Ｒ大当たり」と、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「１６Ｒ大当たり」とがある（図４８７（ｂ）参照）。
【５２７６】
さらに、第２特別図柄の小当たり種別として、３つの小当たり種別が設けられ、そのすべてにおいて最大ラウンド数が１ラウンドの小当たり遊技が実行される。また、各小当たり種別として、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合に、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「４Ｒ大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合に、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「８Ｒ大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合に、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「１６Ｒ大当たり対応小当たり」とがある（図４８７（ｃ）参照）。
【５２７７】
特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。また、特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値が対応付けられている。
【５２７８】
図４８７（ａ）の特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の例では、「４Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９８」が対応付けられ、「１６Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９９」が対応付けられている。
【５２７９】
具体的には、第２９実施形態における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２７３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３

ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別として「４Ｒ大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９９」であれば、大当たり種別として「１６Ｒ大当たり」が決定される。

【５２８０】

即ち、第１抽選遊技である第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「４Ｒ大当たり」の大当たり種別が９９％、「１６Ｒ大当たり」の大当たり種別が１％、の割合で当選することとなる。

【５２８１】

また、図４８７（ｂ）の特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の例では、「４Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、「８Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～５９」が対応付けられ、「１６Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。

【５２８２】

第２９実施形態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２７３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１７」であれば、大当たり種別として「４Ｒ大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「４０」であれば、大当たり種別として「８Ｒ大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「８９」であれば、大当たり種別として「１６Ｒ大当たり」が決定される。

【５２８３】

即ち、第２抽選遊技である第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「４Ｒ大当たり」の大当たり種別が３０％、「８Ｒ大当たり」の大当たり種別が３０％、「１６Ｒ大当たり」の大当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。

【５２８４】

また、図４８７（ｃ）の特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３の例では、「４Ｒ大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタＣ５の値「０～２９」が対応付けられ、「８Ｒ大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタＣ５の値「３０～５９」が対応付けられ、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタＣ５の値「６０～９９」が対応付けられている。

【５２８５】

第２９実施形態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２７３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３から決定される。例えば、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２７」であれば、小当たり種別として「４Ｒ大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０」であれば、小当たり種別として「８Ｒ大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５」であれば、小当たり種別として「１６Ｒ大当たり対応小当たり」が決定される。

【５２８６】

即ち、第２抽選遊技である第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に、「４Ｒ大当たり対応小当たり」の小当たり種別が３０％、「８Ｒ大当たり対応小当たり」の小

当たり種別が３０％、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」の小当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。そして、その小当たり遊技中に小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈで球が検知されることで、上記小当たり種別に対応した大当たり遊技（即ち、「４Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「１６Ｒ大当たり」）が開始される。よって、第２特別図柄における小当たり種別と、第２特別図柄における大当たり種別とが実質的に同一の割り振りとなっており、第２特別図柄で小当たりに当選して特別領域スイッチ２０８ｈに球を入賞させることで、第２特別図柄で大当たりした場合と同等の割合で遊技価値を得ることが可能となる。

【５２８７】

なお、第２特別図柄における大当たりと小当たりとで同等の遊技価値が得られるように構成した場合、第２特別図柄の動的表示（変動演出）において、大当たりに当選したか小当たりに当選したかを遊技者から判別困難又は判別不能に構成することで、遊技価値の付与契機を曖昧にすることができる。その結果、設定変更に伴う大当たり確率を遊技者に推測させ難くすることができるので、例えば、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５２８８】

このように、第２９実施形態のパチンコ機１０において、第１特別図柄による第１抽選遊技では最も遊技価値が高い「１６Ｒ大当たり」の選択割合が１％である一方、第２特別図柄による第２抽選遊技では大当たり当選に伴う「１６Ｒ大当たり」の選択割合が４０％であり、また、小当たり当選に伴う「１６Ｒ大当たり対応小当たり」の選択割合が４０％であるため、第１特別図柄による抽選遊技より、第２特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第２特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第１始動口６４ａへ入球させるより第２始動口６４ｂへ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。

【５２８９】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル２７２ｂ又は小当たり種別テーブル２７２ｂ３にて、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ５の値が規定される。

【５２９０】

また、大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル２７２ｂ又は小当たり種別テーブル２７２ｂ３を用意し、それぞれの大当たり種別テーブル２７２ｂ又は小当たり種別テーブル２７２ｂ３において、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ５の値の数を変更すればよい。

【５２９１】

図４８５に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【５２９２】

第２９実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「ス

ペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、上記各「リーチ表示」のいずれかが実行され得る「特殊変動」演出態様との６つの演出態様が選択される。

【５２９３】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２９実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第１始動口６４ａに対応する第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第２始動口６４ｂに対応する第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３に格納される。

【５２９４】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２７２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【５２９５】

また、第２９実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２７２に備えられた保留数テーブル２７２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２７２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【５２９６】

ここで、図４８８を参照して、保留数テーブル２７２ｃの詳細について説明する。図４８８は、保留数テーブル２７２ｃを模式的に示した図である。上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに球が入球したことに基づいて変動演出（動的表示。以下、同様。）を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図１及び特図２の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル２７２ｃを参照し、いずれかの停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５と停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【５２９７】

具体的には、図４８８の保留数テーブル２７２ｃで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個～３個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１（図４８９（ａ）参照）が選択される。

【５２９８】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「４個～８個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個～８個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２（図４８９（ｂ）参照）が選択される。

【５２９９】

さらに、大当たりの当選時（即ち、「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ

大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４（図４９０（ａ）参照）が選択される。

【５３００】

また、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）にも、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５（図４９０（ｂ）参照）が選択される。

【５３０１】

即ち、いずれかの大当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｄテーブル２７２ｄ４）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｅテーブル２７２ｄ５）が選択され、大当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ａテーブル２７２ｄ１又はＢテーブル２７２ｄ２）が選択される。

【５３０２】

なお、大当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２７２ｄ（例えば、「高速変動」の変動要素が５秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等）を選択し得るように構成してもよい。

【５３０３】

次に、図４８９及び図４９０を参照して、各停止パターンテーブル２７２ｄについて説明する。図４８９は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル２７２ｄの示した図であって、図４８９（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図４８９（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２の一例を模式的に示した図である。また、図４９０は、大当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄを模式的に示した図であって、図４９０（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図４９０（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５の一例を模式的に示した図である。

【５３０４】

図４８９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。なお、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【５３０５】

次に、図４８９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様は選択されないように設定されている。

【５３０６】
即ち、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。
【５３０７】
よって、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。
【５３０８】
従って、Ａテーブル２７２ｄ１は、Ｂテーブル２７２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２７２ｄ２は、Ａテーブル２７２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。
【５３０９】
なお、Ａテーブル２７２ｄ１及びＢテーブル２７２ｄ２との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。
【５３１０】
このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。
【５３１１】
また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。
【５３１２】
なお、第２９実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。
【５３１３】
具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２７２ｄ１又はＢテーブル２７２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２７２ｄ１とＢテーブル２７２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値もそれぞれ同一に設定されている。
【５３１４】
即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的

同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【５３１５】

次に、図４９０（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。なお、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Ｄテーブル２７２ｄ４は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【５３１６】

次に、図４９０（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Ｅテーブル２７２ｄ５は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【５３１７】

即ち、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様が５％、「スーパーリーチ」演出態様が３５％、「スペシャルリーチ」演出態様が６０％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｅテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様が１００％の選択割合となるように設定されている。

【５３１８】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【５３１９】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【５３２０】

図４８５に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、タイマ割込処理（図４６６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８５参照）内の残余時間内でも繰り返し更

新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第１始動口６４ａに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４に格納される。

【５３２１】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、停止パターンテーブル２７２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２７２に格納された変動パターンテーブル２７２ｅとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【５３２２】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２７１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【５３２３】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【５３２４】

ここで、図４９１及び図４９２を参照して、変動パターンテーブル２７２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２７２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態（第２９実施形態では、「時間短縮状態」でのみ第２始動口６４ｂに球が入賞し得るように構成されているため、実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態（実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４とが用意されている。

【５３２５】

図４９１（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４９１（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４９２（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図４９２（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図４９１及び図４９２に示すように、各変動パターンテーブル２７２ｅ１～２７２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【５３２６】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【５３２７】

第２９実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５３２８】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３２９】

図４９１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５３３０】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５３３１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ

』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３３２】
図４９１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【５３３３】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。
【５３３４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３３５】
図４９１（ａ）の示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５３３６】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【５３３７】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３３８】
図４９１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５３３９】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出に

おける「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３４０】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３４１】

図４９１（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３４２】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３４３】

なお、特図１のハズレ時の変動パターン（特図１の大当たり時の変動パターン、又は、特図２のハズレ時若しくは大当たり・小当たり時の変動パターンも同様）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【５３４４】

次に、図４９１（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２について説明する。第２９実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５３４５】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターン

に対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５３４６】
図４９１（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【５３４７】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３４８】
従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５３４９】
次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５３５０】
図４９１（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【５３５１】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３５２】
従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パター

ンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３５３】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３５４】

図４９１（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５３５５】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３５６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３５７】

なお、第２９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選しないように構成されているため、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２では、小当たりに当選した場合に実行される後述する「Ｅ９：特殊変動」に対応する変動パターンが設けられていない。

【５３５８】

このように構成することで、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【５３５９】

次に、図４９２（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３について説明する。第２９実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレと

なる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５３６０】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３６１】

図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５３６２】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５３６３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３６４】

図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５３６５】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５３６６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３６７】

図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素

』だけを選択可能に設定されている。
【５３６８】
即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。
【５３６９】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３７０】
図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５３７１】
即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【５３７２】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３７３】
図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【５３７４】
即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペ

シャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【５３７５】
次に、図４９２（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４について説明する。第２９実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【５３７６】
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５３７７】
図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【５３７８】
即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３７９】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５３８０】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３８１】
図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【５３８２】
即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３８３】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５３８４】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５３８５】
図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【５３８６】
即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３８７】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動

要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３８８】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』との３つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３８９】

図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「４～６」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「７～９」、となっている。

【５３９０】

即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３９１】

従って、第２特別図柄の小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の４０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンや、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３９２】

これにより、第２特別図柄において小当たりに当選した場合、すべての「リーチ表示」が選択され得ることから、遊技者はいずれの「リーチ表示」においても大当たり又は小当たりの抽選結果を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５３９３】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、第２特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「再変動」の変動要素を含む変動パターン）を行うように構成してもよいし、短い変動パターン（例えば、「高速変動（短）」の変動要素のみの変動パターン）を行うように構成してもよい。

【５３９４】

図４８５に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【５３９５】

普図当たり乱数カウンタＣ４の値は、例えば定期的に（第２９実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２７３の普図保留球格納エリア２７３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納された順に順次普図保留球実行エリア２７３ｊにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【５３９６】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納される普図当たり乱数テーブル２７２ｆ（図４９３（ａ）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。当たりの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４９３（ｂ）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル２７２ｈ（図４９３（ｃ）参照）が参照されて、普通電役６４ｃの突出時間が設定され、該開放時間の間、普通電役６４ｃが突出作動し、その間、第２始動口６４ｂへ球が入賞可能し得るように構成される。

【５３９７】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。ハズレの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４９３（ｂ）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

【５３９８】

ここで、図４９３（ａ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２７２ｆの詳細について説明する。図４９３（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図当たり乱数テーブル２７２ｆの一例を模式的に示した模式図である。

【５３９９】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄および普通図柄ともに、所謂、確率変動機能が設けられておらず、普図当たり乱数テーブル２７２ｆは、パチンコ機１０のすべての遊技状態において共通的に使用される１種類のみ設けられる。

【５４００】

図４９３（ａ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」および「時間短縮状態」）において当たりとなる普図当たり乱数カウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆに規定（設定）されている。つまり、普通図柄の当たり確率は、９９／１００（９９％）となるように設定されている。

【５４０１】

これにより、普通図柄の可変表示では当たりに当選し易くなるように設定されているものの、後述する遊技状態ごとに異なる普通図柄の可変表示時間と、同じく遊技状態ごとに異なる普通電役６４ｃの突出時間（回数）によって、第２始動口６４ｂへ入賞し得る状態か否かを変更するように構成されている。

【５４０２】

次いで、図４９３（ｂ）を参照して、普図変動テーブル２７２ｇの詳細について説明する。図４９３（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図変動テーブル２７２ｇの一例を模式的に示した模式図である。

【５４０３】

普図変動テーブル２７２ｇは、普図当たり乱数テーブル２７２ｆと異なり、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、遊技状態ごとに普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【５４０４】

図４９３（ｂ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。

【５４０５】

一方で、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．５秒」となるように設定されている。

【５４０６】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更した場合に、スルーゲート６７から普通電役６４ｃまで球が流下する時間を「０．５秒」以上要するようにスルーゲート６７及び普通電役６４ｃを配置することで、スルーゲート６７を通過した球が普通電役６４ｃの配設位置に到達するまでに普通図柄の可変表示が終了するか否かの違いを生じさせることができる。その結果、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、該球が普通電役６４ｃの配設位置に到達するまでに普通電役６４ｃが突出し得るようになる。その結果、スルーゲート６７を通過した球自体を第２始動口６４ｂ側へ案内可能となり、右打ち遊技で発射された球において、無駄球を少なくし、「時間短縮状態」における遊技者の持ち球の減少を抑制することができる。

【５４０７】

次いで、図４９３（ｃ）を参照して、電役開放テーブル２７２ｈについて説明する。図４９３（ｃ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される電役開放テーブル２７２ｈの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役６４ｃの突出時間および突出回数が規定されている。

【５４０８】

電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役６４ｃの突出態様（回数および時間）が変更される。

【５４０９】

図４９３（ｃ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの突出回数は「１回」であり、その突出時間は「０．１秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「０．１秒」間、突出されるように設定されている。

【５４１０】

一方で、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４

ｃの突出回数は「３回」であり、その突出時間は「５秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「１５秒」間、突出されるように構成される。

【５４１１】

なお、普通電役６４ｃの１の突出と次の突出の間の没入時間（所謂インターバル時間）は、「１秒」となるように設定されている。よって、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合、計「１７秒」間、普通電役６４ｃの突出と没入が断続的に繰り返される。

【５４１２】

これにより、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの突出態様を変更することで、普通電役６４ｃが突出している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが突出している期間が長いことによって第２始動口６４ｂ側へ入賞し易い状況か、普通電役６４ｃが突出している状況が短いことによって球が第２始動口６４ｂへ入賞し難い（し得ない）状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５４１３】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の当たり確率として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が普通図柄の可変表示において当たりに当選し易くなっていれば如何様な確率でもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示時間として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が短ければ如何様な可変表示時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「３０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【５４１４】

また、普通電役６４ｃの突出時間や突出回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」における普通電役６４ｃの突出時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、突出回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役６４ｃの突出時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」における普通電役６４ｃの突出回数を「３回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「３回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）としてもよい。

【５４１５】

図４８４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２７３は、図４８５に図示したカウンタ用バッファ２７３ｃのほか、ＭＰＵ２７１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２７１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２７３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２７３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５４１６】

ＲＡＭ２７３は、さらに、第１保留球数カウンタ２７３ａ、第２保留球数カウンタ２７３ｂ、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、保留球実行エリア２７３ｆａ、普図保留球数カウンタ２７３ｈ、普図保留球格納エリア２７３ｉ、普図保留球実行エリア２７３ｊを少なくとも有している。

【５４１７】

保留球実行エリア２７３ｆａは、上述したように、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通的に使用される記憶領域であり、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は

第２特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【５４１８】

ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２７３ｆａへシフトする。なお、第２９実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５４１９】

ここで、再び図４８５を参照して、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび保留球実行エリア２７３ｆａの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび保留球実行エリア２７３ｆａは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１により使用される。

【５４２０】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣ５とが用いられる。第１保留球格納エリア２７３ｄは、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２７３ｅは、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１及びＣ５の各値を記憶する。

【５４２１】

第１保留球格納エリア２７３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４とが設けられている。

【５４２２】

また、第２保留球格納エリア２７３ｅは、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５とが設けられている。

【５４２３】

なお、第２９実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１，２７３ｅ１

と、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２，２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３，２７３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４，２７３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２７３ｄ，２７３ｅ（小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５は、第２保留球格納エリア２７３ｅのみ）の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【５４２４】

また、第２９実施形態では、第１保留球格納エリア２７３ｄには小当たり種別カウンタ格納エリアが設けられていないが、第１保留球格納エリア２７３ｄにも小当たり種別カウンタを設けるように構成してもよい。このように構成することで、第１始動口６４ａへ球が入賞した場合と、第２始動口６４ｂへ球が入賞した場合とで、取得するカウンタ値を同一にすることができ、共通のプログラムを使用できるようになる。その結果、制御プログラムの開発工数を削減できるとともに、ＲＯＭ２７２におけるプログラム容量を削減できる。

【５４２５】

第１保留球格納エリア２７３ｄには、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【５４２６】

また、第２保留球格納エリア２７３ｅには、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【５４２７】

一方、保留球実行エリア２７３ｆａは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２７３ｆａには、第２保留球格納エリア２７３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆａ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆａ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ４と、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ５とが設けられている。

【５４２８】

第２９実施形態のパチンコ機１０は、第２８実施形態のパチンコ機１０と同様、２つの特別図柄（即ち、第１特別図柄および第２特別図柄）が設けられているが、同時並列的に２の特別図柄の動的表示を実行可能な第２８実施形態のパチンコ機１０と異なり、特別図柄表示装置３９（および第３図柄表示装置８１）において１の特別図柄の動的表示（変動演出）のみを実行可能に構成されている。具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されていない状態であれば、特別図柄表示装置３９（および第３図柄表示装置８１）において第１特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する。また、例えば、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第２特別図柄の動的表示（変動演出）も保留されている状態であれば、まず、特別図柄表示装置３９（および

第３図柄表示装置８１）において第２特別図柄の動的表示（変動演出）を実行し、保留された第２特別図柄の動的表示がすべて実行された後、保留されている第１特別図柄の動的表示を実行する（所謂、特図２優先変動）。

【５４２９】

従って、第２９実施形態のパチンコ機１０のＲＡＭ２７３には、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１で実行される動的表示および変動演出に関する情報を記憶する実行エリアとして、第２８実施形態のように、第１保留球実行エリア２７３ｆおよび第２保留球実行エリア２７３ｇがそれぞれ設けられておらず、実行エリアとして１の保留球実行エリア２７３ｆａが設けられている。

【５４３０】

ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２７３ｆａの各エリア２７３ｆａ１～２７３ｆａ５にそれぞれシフトする。

【５４３１】

一方、ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この保留球実行エリア２７３ｆの各エリア２７３ｆａ１～２７３ｆａ４にそれぞれシフトする。この場合、第１保留球格納エリア２７３ｄには小当たり種別カウンタＣ５の値を格納するエリア（即ち、小当たり種別カウンタ格納エリア）が設けられていないため、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応するシフト処理は省略される。

【５４３２】

そして、保留球実行エリア２７３ｆａにシフトされたデータを、特図２変動開始処理（図４９７参照）又は特図１変動開始処理（図４９８参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選（及び／又は小当たり抽選）を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３９では、主制御装置１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【５４３３】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

【５４３４】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２７３ｆａの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆａ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆａ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆ

ａ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ５へシフトする。

【５４３５】

そして、保留球実行エリア２７３ｆａへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２７３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２９実施形態では、第２保留球格納エリア２７３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５４３６】

ここで、第２保留球格納エリア２７３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２７３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２７３ｆａへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【５４３７】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２９実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５４３８】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５４３９】

一方、ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２７３ｆａの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆａ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆａ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ４へシフトする。

【５４４０】

そして、保留球実行エリア２７３ｆａへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２７３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２９実施形態では、第１保留球格納エリア２７３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５４４１】
ここで、第１保留球格納エリア２７３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２７３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２７３ｆａへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。
【５４４２】
また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２９実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。
【５４４３】
なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。
【５４４４】
図４８４に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２７２ｉと、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル２７２ｊとが格納されている。
【５４４５】
ここで、図４９４を参照して、大当たり開放テーブル２７２ｉ及び小当たり開放テーブル２７２ｊについて説明する。図４９４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される大当たり開放テーブル２７２ｉの一例を模式的に示した模式図であり、図４９４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される小当たり開放テーブル２７２ｊの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２７２ｉは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の動的表示において発生した大当たりの大当たり種別に基づいて、大入賞口６５ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル２７２ｊは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、第２特別図柄の動的表示において発生した小当たりにおいて、遊技状態如何を問わず（実質的には、「時間短縮状態」のみ）、１の小入賞口７２ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。
【５４４６】
まず、大当たり開放テーブル２７２ｉは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「４Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「４Ｒ大当たり」用と、大当たり種別「８Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「８Ｒ大当たり」用と、大当たり種別「１６Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「１６Ｒ大当たり」用とで、大入賞口６５ａの開放態様が変更される。
【５４４７】
図４９４（ａ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「４Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「４回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大

入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【５４４８】

次いで、大当たり種別「８Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「８回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【５４４９】

次いで、大当たり種別「１６Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「１６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【５４５０】

これにより、当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。

【５４５１】

なお、大当たり種別に基づく大入賞口６５ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

【５４５２】

次に、図４９４（ｂ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に設定される小入賞口７２ａの開放態様は１種類であり、その内容は、小入賞口７２ａの開放回数は「１回」であり、該小入賞口７２ａの１の開放における最大開放時間は「１．８秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１個」となり、小入賞口７２ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１０個」となるように小当たり開放テーブル２７２ｊで規定されている。

【５４５３】

第２９実施形態では、小入賞口７２ａ内に特別領域スイッチ２０８ｈが設けられており、小当たり遊技に当選し、開放された小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈに球を検知させることで、大当たり遊技が発生するように構成されている（所謂、２種当たり）。従って、特別領域スイッチ２０８ｈへ球を入賞させるという行為が必要であるものの、「第２特別図柄において小当たり遊技に当選」することで、「第２特別図柄において大当たり遊技に当選」と同等の結果となり、第２特別図柄における動的表示では、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれかに当選させるか否か、という遊技性が創出される。

【５４５４】

なお、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成してもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。

【５４５５】

また、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「１．８秒」）として、小入賞口７２ａの開放時間の合計積算秒数が

最大開放時間に到達するまで小入賞口７２ａを開閉するように構成してもよい。具体的には、１の小入賞口７２ａの開放時間を「０．２秒」に設定し、１の小当たり遊技において上記小入賞口７２ａを「９回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞口７２ａの合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口７２ａを開放するように構成する。小当たり遊技全体が短期間（即ち、「１．８秒」）で終了する場合、その期間において球詰まりや上皿１７における球不足等によって球が発射できない状況が発生してしまうと、小当たり遊技中に球を発射することができず、小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈに球を検知させれず、大当たり遊技が発生しなくなり、本来得られるべき遊技価値が得られなくなり、遊技者に不測の損害を与えてしまうおそれがある。そこで、小当たり遊技において小入賞口７２ａへ球が入球し得る期間を長く設定することで、小当たり遊技全体を長く行い、その期間中に球詰まりや上皿１７における球不足等の不測の事態が発生した場合であっても、小当たり遊技期間中に上記状況を解消し、球を発射して小入賞口７２ａに球を入賞させて特別領域スイッチ２０８ｈに球を検知させ得る期間を長くすることができる。よって、遊技者に不測の不利益が発生することを抑制することができる。なお、小入賞口７２ａを閉鎖する開閉板を出没式で、該開閉板を閉鎖時に突出、開放時に没入するように構成し、かつ、該開閉板の上面を球が転動する構成にすると好適である。

【５４５６】

図４８４に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２７１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２７４を介して入出力ポート２７５が接続されている。入出力ポート２７５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３９、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）や、小入賞口７２ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイド（図示せず）や、普通電役６４ｃを開放駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）などからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２７１は、入出力ポート２７５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【５４５７】

また、入出力ポート２７５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、特別領域スイッチ２０８ｈ、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【５４５８】

特別領域スイッチ２０８ｈは、上述したように、小入賞口７２ａに入賞した球を検知可能に構成されており、該特別領域スイッチ２０８ｈの配設位置を球が通過した場合に、ＭＰＵ２７１に対してオン信号を出力する。一方、特別領域スイッチ２０８ｈの配設位置を球が通過していない場合は、ＭＰＵ２７１に対してオフ信号を出力する。従って、ＭＰＵ２７１は、特別領域スイッチ２０８ｈの検出出力に基づいて、小入賞口７２ａ内に球が流入したか否かを認識することができる。

【５４５９】

次に、図４９５から図５０２を参照して、第２９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される各種制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２７１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４２２参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図４６５参照）、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３８５参照）と、定期的（第２９実施形態では、４ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図４６６参照）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３８３参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、タイマ割込処理（図４６６参照）内で実行される始動入賞処理（図４９５参照）と、特図変動処理（図４９６参照）と、当たり処理（図５００参照）とについて説明する。なお、立ち上

げ処理（図４２２参照）、タイマ割込処理（図４６６参照）、メイン処理（図３８５参照）およびＮＭＩ割込処理（図３８３参照）は、上述した各実施形態（第１６実施形態、第２２実施形態及び第２８実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。

【５４６０】

まず、図４９５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ５１０８）を説明する。図４９５は、第２９実施形態における始動入賞処理（Ｓ５１０８）を示すフローチャートである。

【５４６１】

始動入賞処理（Ｓ５１０８）は、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入賞の有無を判断し、第１始動口６４ａへの入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２７３ｄに格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。また、第２始動口６４ｂへの入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値を第２保留球格納エリア２７３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【５４６２】

ＭＰＵ２７１は、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）において、まず、球が第１始動口６４ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６００１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４ａへの入球（入賞）を検出する特図１入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【５４６３】

球が第１始動口６４ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２９実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ６００２）。そして、第１始動口６４ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【５４６４】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ６００３）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４ａへの入賞であるので、第１保留球格納エリア２７３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ６００４）、処理をＳ６００５へ移行する。

【５４６５】

Ｓ６００５の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４８５参照）から読み出し、Ｓ６００４で格納先として設定された第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２７３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ６００５）。

【５４６６】

具体的には、例えば、第１始動口６４ａへの入賞に基づくＳ６００５の処理において、Ｓ６００３の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留さ

れる。また、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【５４６７】

次に、Ｓ６００３の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ６００５の処理により第１保留球格納エリア２７３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値と、第１特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６００６）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の外部出力処理によって、第１特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ６００６の処理を終えると、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５４６８】

なお、Ｓ６００６の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ６００５の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ６００５の処理において第１保留球格納エリア２７３ｄに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【５４６９】

Ｓ６００１の処理において、球が第１始動口６４ａへ入賞していないと判別された場合（Ｓ６００１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６００７）。ここでは、第１始動口６４ａと同様、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第２始動口６４ｂへの入球（入賞）を検出する特図２入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口６４ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【５４７０】

球が第２始動口６４ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ６００７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２９実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ６００８）。そして、第２始動口６４ｂへの入賞がないか（Ｓ６００７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口６４ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ６００８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【５４７１】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ６００８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ６００９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口６４ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２７３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の格納先として設定し（Ｓ６０１０）、処理をＳ６０１１へ移行する。

【５４７２】

Ｓ６０１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣ５の各値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４８５参照）から読み出し、Ｓ６０１０で格納先として設定された第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち、第２保留球数カウンタ２７３ｂで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４及び小当た

り種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５に各々保留（格納）する（Ｓ６０１１）。
【５４７３】
具体的には、例えば、第２始動口６４ｂへの入賞に基づくＳ６０１１の処理において、Ｓ６０１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値が保留される。
【５４７４】
次に、Ｓ６００９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）と、Ｓ６０１１の処理により第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣ５の各値と、第２特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６０１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の外部出力処理によって、第２特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ６０１１の処理を終えると、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４７５】
なお、Ｓ６０１１の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値は、Ｓ６０１１の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ６０１１の処理において第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【５４７６】
次に、図４９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ５１１０）について説明する。図４９６は、第２９実施形態における特図変動処理（Ｓ５１１０）を示すフローチャートである。
【５４７７】
ＭＰＵ２７１は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ６１０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中（即ち、大当たりエンディング時間。例えば、「５秒」。）とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４７８】
Ｓ６１０１の処理において、大当たり中でなければ（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、今現在小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ６１０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される小当たり遊技の最中と小当たり遊技終了後の所定時間の最中（例えば、小当たりエンディング時間。例えば、「３秒」。）とが含まれる。判別の結果、小当たり中であれば（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４７９】
Ｓ６１０２の処理のいて、小当たり中でなければ（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中（変動中）であるか否かを判別し（Ｓ６１０３）、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ６１０３：Ｎｏ）、次

いで、特別図柄表示装置３９における動的表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ６１０４）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【５４８０】

一方、Ｓ６１０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、次に、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１０５）。

【５４８１】

Ｓ６１０５の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ６１０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ６１０６）。これは、後述する特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５４８２】

次いで、第２保留球格納エリア２７３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ６１０７）。このデータシフト処理は、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２７３ｆａへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２７３ｆａ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５４８３】

Ｓ６１０７のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３９及び第３図柄表示装置８１に対する第２特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図２変動開始処理を実行し（Ｓ６１０８）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）については、図４９７を参照して後述する。

【５４８４】

一方、Ｓ６１０５の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きくない（例えば、「０」）と判別された場合（Ｓ６１０５：Ｎｏ）、次いで、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１０９）。第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ６１０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ６１１０）。これは、後述する特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５４８５】

次いで、第１保留球格納エリア２７３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ６１１１）。このデータシフト処理は、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２７３ｆａへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２７３ｆａ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア

→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【５４８６】
　Ｓ６１１１のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３９及び第３図柄表示装置８１に対する第１特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図１変動開始処理を実行し（Ｓ６１１２）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）については、図４９８を参照して後述する。
【５４８７】
　Ｓ６１０９の処理の結果、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きくない（例えば、「０」）と判別された場合（Ｓ６１０９：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ６１１３）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。
【５４８８】
　そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ６１１３：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ６１１４）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ６１１３：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。Ｓ６１１４の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５４８９】
　Ｓ６１０３の処理において、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ６１１５）。特別図柄表示装置３９の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ６１１５：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９の表示を更新して（Ｓ６１１６）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４９０】
　一方、特別図柄表示装置３９における動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ６１１５：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３９に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ６１１７）。停止図柄は、図４９７又は図４９８を参照して後述する特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）又は特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）によって予め設定される。特図２変動開始処理又は特図１変動開始処理では、Ｓ６１０７又はＳ６１１１の処理によって保留球実行エリア２７３ｆａに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか小当たりかハズレかが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、「４Ｒ大当たり」となる図柄か、「８Ｒ大当たり」となる図柄か、「１６Ｒ大当たり」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には小当たり種別カウンタＣ５の値により、「４Ｒ大当たり対応小当たり」となる図柄か、「８Ｒ大当たり対応小当たり」となる図柄か、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」となる図柄かが決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。
【５４９１】
　Ｓ６１１７の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ６１１８）、処理をＳ６１１９へ移行する。確定コマンドは、第３図柄表示装置

８１にて実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドであり、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とで共通に使用される。音声ランプ制御装置１１３は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【５４９２】

Ｓ６１１９の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、ＲＡＭ２７３に設けられた特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタ（ともに図示せず）の値がともに「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１１９）。

【５４９３】

この特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値として「０」が設定され、各大当たり終了時に所定数（第２９実施形態では、特図２時短カウンタには「１」又は「７」、合計時短カウンタには「１０」又は「１００」）の値が設定され、該特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「０」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する当たり処理（図４００参照）内の大当たり終了処理（図５０１参照）において、大当たり状態が終了した場合に、該大当たり遊技の種類（大当たり種別）に基づいて特図２時短カウンタおよび合計時短カウンタの値がセットされるように構成されている。

【５４９４】

Ｓ６１１９の処理において、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「０」でなければ（Ｓ６１１９：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」であり、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）が１回終了したので、特図２時短カウンタ又は合計時短カウンタの値を更新（減算）するために、時短減算処理を行い（Ｓ６１２０）、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、時短減算処理（Ｓ６１２０）については、図４９９を参照して後述する。

【５４９５】

一方、Ｓ６１１９の処理において、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「０」であれば（Ｓ６１１９：Ｎｏ）、「時間短縮状態」ではなく「通常遊技状態」であるので、Ｓ６１２０の処理をスキップして、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５４９６】

次に、図４９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されると特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）について説明する。図４９７は、特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）を示したフローチャートである。この特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づき、第２特別図柄における大当たり、小当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選及び小当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

【５４９７】

ＭＰＵ２７１は、特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）では、まず、第２特別図柄用の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２を設定し（Ｓ６１３１）、次いで、保留球実行エリア２７２ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ６１３１において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４８６（ｂ）参照）とに基づいて小当たりに当選しているか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ６１３２）。

【５４９８】

上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは大当たり乱

数カウンタＣ１の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、各設定毎に小当たり乱数値が設定され、全設定値共通で「１２５０個」に小当たり乱数値が規定されているが、設定値ごとに異なる大当たり乱数値の変化に伴って、小当たり乱数値の範囲も異なるように構成されている。具体的には、設定値が「１」である場合には「５０～１２９９」が小当たり乱数値として規定され、設定値が「２」である場合には「５２～１３０１」が小当たり乱数値として規定され、設定値「３」である場合には「５４～１３０３」が小当たり乱数値として規定され、設定値「４」である場合には「５６～１３０５」が小当たり乱数値として規定され、設定値「５」である場合には「５８～１３０７」が小当たり乱数値として規定され、設定値「６」である場合には「６０～１３０９」が小当たり乱数値として規定される。

【５４９９】

Ｓ６１３２の処理では、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ６１３２の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ６１３２：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている小当たり種別カウンタＣ５の値と、第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３（図４８７（ｃ）参照）に基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１３３）。

【５５００】

この処理では、特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３（図４８７（ｃ）参照）によって、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、小当たり遊技中に特別領域スイッチ２０８ｈを球が通過した場合に、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「１６Ｒ大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「８Ｒ大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「４Ｒ大当たり対応小当たり」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における小当たり時の表示態様が設定される。なお、小当たり時の表示態様としては、例えば、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」である場合は「３４１」、「８Ｒ大当たり対応小当たり」である場合は「１３４」、「４Ｒ大当たり対応小当たり」である場合は「１４３」が選択される。

【５５０１】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ６１３４）、Ｓ６１４１の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２９実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５（図４９０（ｂ）参照）が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においてもれなく「Ｅ９：特殊変動」演出態様が選択される。

【５５０２】

具体的には、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する（第２９実施形態では、もれなく「特殊変動」演出態様）。

【５５０３】

そして、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４における演出態様の種別と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変

動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５０４】
一方、Ｓ６１３２の処理において、小当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６１３２：Ｎｏ）、次いで、保留球実行エリア２７２ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ６１３１において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４８６（ｂ）参照）とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選（大当たり当否判定）処理を行う（Ｓ６１３５）。
【５５０５】
上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、設定値が「１」である場合には「０～４９」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「２」である場合には「０～５１」が大当たり乱数値として規定され、設定値「３」である場合には「０～５３」が大当たり乱数値として規定され、設定値「４」である場合には「０～５５」が大当たり乱数値として規定され、設定値「５」である場合には「０～５７」が大当たり乱数値として規定され、設定値「６」である場合には「０～５９」が大当たり乱数値として規定される。
【５５０６】
Ｓ６１３５の処理では、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ６１３５の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ６１３５：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４８７（ｂ）参照）に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１３６）。
【５５０７】
この処理では、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４８７（ｂ）参照）によって、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「１６Ｒ大当たり」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「８Ｒ大当たり」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「４Ｒ大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様が設定される。
【５５０８】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ６１３７）、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ（図示せず）をオンして（Ｓ６１３８）、Ｓ６１４１の処理へ移行する。Ｓ６１３７の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）を決定する。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２７２ｄ（図４９０（ａ）参照）を選択する。なお、第２９実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４９０（ａ）参照）が選択される。
【５５０９】
そして、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた

演出態様を選択する（第２９実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様）。

【５５１０】

そして、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、設定された演出態様と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５５１１】

一方、Ｓ６１３５の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ６１３５：Ｎｏ）、即ち、保留球実行エリア２７３ｆａに格納される大当たり乱数カウンタＣ１がハズレ乱数値（即ち、設定値が「１」である場合には「１３００～９９９９」、設定値が「２」である場合には「１３０２～９９９９」、設定値「３」である場合には「１３０４～９９９９」、設定値「４」である場合には「１３０６～９９９９」、設定値「５」である場合には「１３０８～９９９９」、設定値「６」である場合には「１３１０～９９９９」）である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ６１３９）。

【５５１２】

Ｓ６１３９の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、具体的には、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第２９実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。

【５５１３】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ６１４０）、Ｓ６１４１の処理へ移行する。Ｓ６１４０の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ６１３９の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５５１４】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル２７２ｄと、停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【５５１５】

Ｓ６１４１の処理では、Ｓ６１３３、Ｓ６１３６及びＳ６１３９の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ６１４１）。具体的には、例えば、小当たり抽選に当選し、該小当たりが「１６Ｒ大当たり対応小当たり」であって、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、小当たり・「１６Ｒ大当たり対応小当たり」・「２０秒」の「ノーマルリーチ」の特図２変動パターンコマンドが選択される。また、

大当たり抽選に当選し、該大当たりが「８Ｒ大当たり」であって、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「８Ｒ大当たり」・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。さらに、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。このように、第２特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図２変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第２特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５５１６】

Ｓ６１４１の処理の後は、Ｓ６１３４、Ｓ６１３７又はＳ６１４０の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ６１４２）、特図変動処理（図４９６参照）へ戻る。具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１６Ｒ大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７７７」等）は特定せずに、「１６Ｒ大当たり」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、小当たりに当選し、その小当たりの内容が「８Ｒ大当たり対応小当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「１３４」等）は特定せずに、「８Ｒ大当たり対応小当たり」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【５５１７】

一方、大当たり又は小当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【５５１８】

このように、特図２停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第２特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

【５５１９】

これらの特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図２変動パターンコマンドや表示特図２種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５５２０】

次に、図４９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されると特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）について説明する。図４９８は、特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）を示したフローチャートである。この特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づき、第１特別図柄における大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８

１で行われる第１特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

【５５２１】

ＭＰＵ２７１は、特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）では、まず、第１特別図柄用の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１を設定し（Ｓ６１５１）、次いで、保留球実行エリア２７２ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ６１５１において設定された特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４８６（ａ）参照）とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選（大当たり当否判定）処理を行う（Ｓ６１５２）。

【５５２２】

上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２と同様、設定値が「１」である場合には「０～４９」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「２」である場合には「０～５１」が大当たり乱数値として規定され、設定値「３」である場合には「０～５３」が大当たり乱数値として規定され、設定値「４」である場合には「０～５５」が大当たり乱数値として規定され、設定値「５」である場合には「０～５７」が大当たり乱数値として規定され、設定値「６」である場合には「０～５９」が大当たり乱数値として規定される。

【５５２３】

Ｓ６１５２の処理では、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ６１５２の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ６１５２：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４８７（ａ）参照）に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１５３）。

【５５２４】

この処理では、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４８７（ａ）参照）によって、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「１６Ｒ大当たり」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「４Ｒ大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様が設定される。

【５５２５】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ６１５４）、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ（図示せず）をオンして（Ｓ６１５５）、Ｓ６１５８の処理へ移行する。Ｓ６１５４の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）を決定する。なお、第２９実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４９０（ａ）参照）が選択される。

【５５２６】

そして、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する（第２９実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリ

ーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様）。
【５５２７】
そして、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、設定された演出態様と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値とに持ち付いて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５２８】
一方、Ｓ６１５２の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ６１５２：Ｎｏ）、即ち、保留球実行エリア２７３ｆａに格納される大当たり乱数カウンタＣ１がハズレ乱数値（即ち、設定値が「１」である場合には「５０～９９９９」、設定値が「２」である場合には「５２～９９９９」、設定値「３」である場合には「５４～９９９９」、設定値「４」である場合には「５６～９９９９」、設定値「５」である場合には「５８～９９９９」、設定値「６」である場合には「６０～９９９９」）である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ６１５６）。
【５５２９】
Ｓ６１５６の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第２９実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。
【５５３０】
次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ６１５７）、Ｓ６１５８の処理へ移行する。Ｓ６１５７の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ６１５６の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５３１】
このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第１特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理と、第２特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じＣ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。
【５５３２】
Ｓ６１５８の処理では、Ｓ６１５４及びＳ６１５６の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ６１５８）。具体的には、例えば、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「４Ｒ大当たり」であって、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「４Ｒ大当たり」・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さら

に、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。このように、第１特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図１変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第１特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５５３３】

Ｓ６１５８の処理の後は、Ｓ６１５３又はＳ６１５７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ６１５９）、特図変動処理（図４９６参照）へ戻る。具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１６Ｒ大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７７７」等）は特定せずに、「１６Ｒ大当たり」であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５５３４】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５５３５】

このように、特図１停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第１特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

【５５３６】

これらの特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１変動パターンコマンドや特図１停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図１変動パターンコマンドや表示特図１種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５５３７】

なお、特図２変動開始処理（図４９７参照）と特図１変動開始処理（図４９８参照）とを共通の制御プログラムで行うように構成してもよい。この場合、小当たりに当選し得ない第１特別図柄に関する特図１変動開始処理（図４９８参照）においても小当たり抽選が行われるため、第１特別図柄の判定処理において余分な処理が実行されるが、プログラムを共通化することによる開発工数の削減とＲＯＭ容量の削減できる。

【５５３８】

次に、図４９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である時短減算処理（Ｓ６１２０）について説明する。図４９９は、時短減算処理（Ｓ６１２０）を示したフローチャートである。この時短減算処理（Ｓ６１２０）は、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示（変動演出）又は（及び）第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行回数を計数し、規定回数の動的表示が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了する。

【５５３９】

上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」の終了条件として、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が設定された単独実行回数分、実行されるか、第１特別図柄の動的表示（変動演出）と第２特別図柄の動的表示（変動演出）との合計回数が上記単独実行回数と異なる合計実行回数分、実行されるか、のいずれか一方の条件が成立した場合に、「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

【５５４０】

第２９実施形態では、後述する大当たり終了処理（図５０１参照）において大当たり種別毎に各実行回数が設定されるように構成されており、具体的には、第１特別図柄における「４Ｒ大当たり」に当選した場合には、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が１回実行されるか、或いは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）と第２特別図柄の動的表示（変動演出）との合計が１０回実行されたときに、第１特別図柄の「４Ｒ大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。また、第１特別図柄における「４Ｒ大当たり」以外の大当たり（即ち、第１特別図柄における「１６Ｒ大当たり」、又は、第２特別図柄における「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」若しくは「４Ｒ大当たり」）に当選した場合には、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が７回実行されるか、或いは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）と第２特別図柄の動的表示（変動演出）との合計が１００回実行されたときに、第１特別図柄の「１６Ｒ大当たり」、又は、第２特別図柄の「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」若しくは「４Ｒ大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

【５５４１】

ＭＰＵ２７１は、この時短減算処理（Ｓ６１２０）では、まず、第２特別図柄（特図２）の動的表示（変動演出）が終了したか否かを判別する（Ｓ６１６１）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が終了していれば（Ｓ６１６１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の実行回数を計数する特図２時短カウンタ（図示せず）の値を１減算し（Ｓ６１６２）、処理をＳ６１６３へ移行する。一方、第２特別図柄の動的表示が終了していない場合（Ｓ６１６１：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の動的表示が終了している場合は、Ｓ６１６２の処理をスキップして、特図２時短カウンタの値を減算せず、処理をＳ６１６３へ移行する。

【５５４２】

Ｓ６１６３の処理では、両特別図柄の合計実行回数を計数する合計時短カウンタ（図示せず）の値を１減算し（Ｓ６１６３）、処理をＳ６１６４へ移行する。即ち、第１特別図柄の動的表示が実行された場合には、合計時短カウンタの値のみが１減算される一方、第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに１減算される。

【５５４３】

Ｓ６１６４の処理では、特図２時短カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６４）。判別の結果、特図２時短カウンタの値が「０」よりも大きくないと判別された場合（Ｓ６１６４：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理をＳ６１６５へ移行する。

【５５４４】

一方、Ｓ６１６４の処理において、特図２時短カウンタの値が「０」よりも大きい値であると判別された場合は（Ｓ６１６４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないので、次に、合計時短カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６７）。判別の結果、合計時短カウンタの値が「０」よりも大きい値でないと判別された場合（Ｓ６１６７：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないものの、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理をＳ６１６５へ移行する。

【５５４５】
　Ｓ６１６５の処理では、「時間短縮状態」を終了させるための終了設定処理（例えば、時短終了コマンドの送信等）を行い（Ｓ６１６５）、次いで、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「０」クリアして（Ｓ６１６６）、この時短減算処理（Ｓ６１２０）を終了し、特図変動処理（図４９６参照）に戻る。ここで、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「０」クリアしておくことで、いずれか一方の「時間短縮状態」の終了条件が成立した場合であっても、他方の「時間短縮状態」の終了条件に関連するカウンタを初期化することができ、次に「時間短縮状態」における計数を正確に行うことができる。
【５５４６】
　なお、Ｓ６１６７の処理において、合計時短カウンタの値が「０」よりも大きい値であると判別された場合は（Ｓ６１６７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立していないので、「時間短縮状態」を維持すべく、Ｓ６１６５及びＳ６１６６の処理を行わず、この時短減算処理（Ｓ６１２０）を終了して、特図変動処理（図４９６参照）に戻る。
【５５４７】
　このように、実行される特別図柄によって「時間短縮状態」が終了する条件（回数）を異ならせることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。
【５５４８】
　また、大当たり遊技終了後において短い規定回数の「時間短縮状態」（例えば、１回）を設定し、さらに、該「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行させたい場合、大当たり遊技前に第１特別図柄の保留球数が存在していたときは、普通電役６４ｃの駆動によって第２特別図柄の実行条件（即ち、第２始動口６４ｂへの入賞）を成立させる前に第１特別図柄の動的表示が規定回数（即ち、１回）実行されてしまい、「時間短縮状態」が第１特別図柄の動的表示の実行によって終了してしまうおそれがある。そこで、各特別図柄の実行回数ごとに「時間短縮状態」の終了条件を異ならせるとともに、第１特別図柄の動的表示の実行回数に基づく終了条件が成立する前に第２始動口６４ｂへ球が入賞し得るような条件（即ち、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が１０回以上等）を設定することで、「時間短縮状態」において確実に第２特別図柄の動的表示を実行させ得ることができ、想定していた遊技仕様（例えば、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行等）を確実に遊技者に提供し、遊技の興趣を向上することができる。
【５５４９】
　次に、図５００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ５１０３）について説明する。図５００は、この当たり処理（Ｓ５１０３）を示したフローチャートである。
【５５５０】
　この当たり処理（Ｓ５１０３）は、特別図柄における大当たりに当選、又は、小当たり遊技中における特別領域スイッチ２０８ｈの検出に基づいて大当たり遊技を発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）又は小当たり種別に応じて大入賞口６５ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口６５ａの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口６５ａを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させるための大当たり終了処理（図５０１参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口７２ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口７２ａの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口７２ａの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図５０２参照）を実行しながら、特別領域スイッチ２０８ｈにおける球の検出を判別する。
【５５５１】
　ＭＰＵ２７１は、この当たり処理（Ｓ５１０３）において、まず、大当たりフラグがオ

ンされているかを判別する（Ｓ６２０１）。第２９実施形態では、大当たりフラグは、各特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合、又は、小当たり遊技中に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合にオンされる。判別の結果、大当たりフラグがオンされていれば（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、大当たりフラグをオフに設定し（Ｓ６２０２）、次いで、大当たり遊技に関する制御を実行するために、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６２０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０４）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定して（Ｓ６２０５）、処理をＳ６２１０へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。

【５５５２】

一方、Ｓ６２０１の処理において、大当たりフラグがオンされていないと判別された場合（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次に、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６２０６）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ６２０６：Ｙｅｓ）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、ＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「１」をセットする（Ｓ６２０７）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０８）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「１秒」）を設定して（Ｓ６２０９）、処理をＳ６２１０へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５５３】

このように構成することで、当選した（取得した）大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

【５５５４】

次に、Ｓ６２１０の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ６２１０）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ６２１０：Ｙｅｓ）、大当たり遊技に対応する大入賞口６５ａの開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行し（Ｓ６２１１）、処理をＳ６２１２へ移行する。なお、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１１）は、第２８実施形態における大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）と同様であるので、その説明を省略する。

【５５５５】

Ｓ６２１２の処理では、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１２）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２１２：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を継続するために、Ｓ６２１３の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１２：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（Ｓ６２１３）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５５５６】

ここで、図５０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当

たり処理（図５００参照）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１３）について説明する。図５０１は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１３）を示すフローチャートである。

【５５５７】

第２９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１３）では、大当たり遊技を発生した大当たり種別（小当たり種別）に基づいて、該大当たり遊技終了後に実行される「時間短縮状態」の終了条件を設定する。

【５５５８】

ＭＰＵ２７１は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１３）では、まず、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったか否かを判別する（Ｓ６２２１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったと判別された場合は（Ｓ６２２１：Ｙｅｓ）、次いで、該大当たり遊技の大当たり種別が「４Ｒ大当たり」であったか否かを判別する（Ｓ６２２２）。判別の結果、「４Ｒ大当たり」であると判別された場合は（Ｓ６２２２：Ｙｅｓ）、遊技者にとって不利な短い「時間短縮状態」を設定するために、特図２時短カウンタの値に「１」をセットするとともに（Ｓ６２２３）、合計時短カウンタの値に「１０」をセットして（Ｓ６２２４）、処理をＳ６２２７へ移行する。

【５５５９】

一方、Ｓ６２２１の処理において、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技ではないと判別された場合（Ｓ６２２１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の動的表示による大当たり遊技であると判別された場合、又は、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技であっても「４Ｒ大当たり」ではないと判別された場合（Ｓ６２２２：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の動的表示における「１６Ｒ大当たり」であった場合は、遊技者にとって有利な長い「時間短縮状態」を設定するために、特図２時短カウンタの値に「７」をセットするとともに（Ｓ６２２５）、合計時短カウンタの値に「１００」をセットして（Ｓ６２２６）、処理をＳ６２２７へ移行する。

【５５６０】

このように、当選した特別図柄の大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、有利度合いが異なる「時間短縮状態」を生成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【５５６１】

Ｓ６２２７の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６２２７）。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い（Ｓ６２２８）、この大当たり終了処理（Ｓ６２１３）を終了し、当たり処理（図５００参照）に戻る。なお、Ｓ６２２７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５６２】

図５００に戻って説明を続ける。Ｓ６２１０の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は（Ｓ６２１０：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ６２１４）。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ６２１４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技に対応する小入賞口７２ａの開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する（Ｓ６２１５）。

【５５６３】

ここで、図５０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図５０１参照）の一処理である小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）について説明する。図５０２は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を示すフローチャートである。

【５５６４】

この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）では、大当たり時の制御でも用いられるラウ

ンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口７２ａの開閉制御を実行するとともに、特別領域スイッチ２０８ｈの検出判定を行い、小当たり遊技に基づく大当たり遊技が発生するか否かを判別する。

【５５６５】

ＭＰＵ２７１は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）において、まず、小入賞口７２ａが開放中か否かを判別する（Ｓ６２３１）。判別の結果、小入賞口７２ａが開放されていないと判別された場合は（Ｓ６２３１：Ｎｏ）、次いで、当たり処理（図５０１参照）で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２３２）。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば（Ｓ６２３２：Ｙｅｓ）、小当たり遊技における１のラウンドを開始すべく、小入賞口７２ａを開放する小入賞口開放設定処理を実行し（Ｓ６２３３）、次いで、ＲＡＭ２７３に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットする（Ｓ６２３４）。そして、小入賞口７２ａの最大開放時間（即ち、「１．８秒」）を設定する開放時間設定を行い（Ｓ６２３５）、小入賞口７２ａが開放されたことを示す小開放コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（Ｓ６２３６）、処理をＳ６２３７へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５６６】

一方、Ｓ６２３１の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ（Ｓ６２３１：Ｎｏ）、小当たりのオープニング時間中であるので、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を終了して、当たり処理（図５０１参照）に戻る。

【５５６７】

なお、Ｓ６２３１の処理において、小入賞口７２ａが開放中であると判別された場合は（Ｓ６２３１：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの開放中に関する制御であるＳ６２３２～Ｓ６２３６を行わず、処理をＳ６２３７へ移行する。

【５５６８】

Ｓ６２３７の処理では、上述したＳ６２３５で設定された小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（Ｓ６２３７）。判別の結果、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６２３７：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口７２ａの閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６２３８）、処理をＳ６２４４へ移行する。Ｓ６２４４からの小入賞口７２ａの閉鎖処理については、後述する。

【５５６９】

一方、Ｓ６２３７の処理において、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２３７：Ｎｏ）、小入賞口７２ａの閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口７２ａの開放を維持しつつ、まず、特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出されたか否かを判別する（Ｓ６２３９）。

【５５７０】

Ｓ６２３９の処理において、特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出されたと判別された場合は（Ｓ６２３９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における特別領域スイッチ２０８ｈへの入賞（即ち、２種当たり）であるので、該入賞に基づく大当たり遊技を実行すべく、大当たりフラグをオンに設定し（Ｓ６２４０）、処理をＳ６２４１へ移行する。一方、Ｓ６２３９の処理において、特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出されていない場合は（Ｓ６２３９：Ｎｏ）、Ｓ６２４０の処理をスキップして、処理をＳ６２４１へ移行する。

【５５７１】

Ｓ６２４１の処理では、小入賞口７２ａに流入した球を検知する小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞したか否かを判別する（Ｓ６２４１）。判別の結果、小入賞口スイッチによって球が検出された場合（Ｓ６２４１：Ｙｅｓ）、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞していれば、入賞カウンタの値

を１減算して（Ｓ６２４２）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２４３）。判別の結果、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２４３：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口７２ａに球が１個入賞して、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口７２ａを閉鎖させるために、処理をＳ６２４４へ移行する。

【５５７２】

一方、Ｓ６２４１の処理において、小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されていない場合（Ｓ６２４１：Ｎｏ）、即ち、小入賞口７２ａに球が入賞していない場合、又は、Ｓ６２４３の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６２４３：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの閉鎖条件が成立していないため、小入賞口７２ａの開放状態を維持するため、Ｓ６２４４～Ｓ６２４６の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）の終了後は、当たり処理（図５０１参照）に戻る。

【５５７３】

このように、大当たり遊技における大入賞口６５ａの開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口７２ａの開閉制御にも使用するとともに、大入賞口６５ａの開閉制御のプログラムと小入賞口７２ａの開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、ＲＯＭ容量を削減することができる。

【５５７４】

Ｓ６２４４からの小入賞口７２ａの閉鎖処理では、まず、小入賞口７２ａを閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し（Ｓ６２４４）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口７２ａが閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２４５）、処理をＳ６２４６へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５７５】

次いで、Ｓ６２４６の処理では、小入賞口７２ａの１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６２４６）、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）の終了後は、当たり処理（図５０１参照）に戻る。

【５５７６】

図５０１に戻って説明を続ける。Ｓ６２１５の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１６）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２１６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を継続するために、Ｓ６２１７の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５５７７】

一方、Ｓ６２１６の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１６：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置１１３に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し（Ｓ６２１７）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５５７８】

このように、当たり処理（図５０１参照）において、大入賞口６５ａの開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）と、小入賞口７２ａの開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理（図５０２参照）を実行することで、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理できるとともに、大当たり時における

大入賞口６５ａを開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口７２ａを開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置１１３へ伝達することができる。また、当たり処理（図５０１参照）において、大当たり終了処理（図５０１参照）によって大当たり終了後の「時間短縮状態」の規定回数を設定することで、当選した大当たり種別（小当たり種別）毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【５５７９】

以上、説明したように、第２９実施形態のパチンコ機１０によれば、第１特別図柄および第２特別図柄の設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、該第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。さらに、各特別図柄において、大当たり乱数値及びハズレ乱数値以外の乱数値（即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値）の個数を、変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５５８０】

また、各特別図柄ともに設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、ともにハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５５８１】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。

【５５８２】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機１０の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【５５８３】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに計数されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５５８４】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第２特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値を補

填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）から大当たり乱数値の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５５８５】

＜第３０実施形態＞

次に、図５０３を参照して、第３０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５５８６】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値の個数を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値の個数から補填するように構成されていた。

【５５８７】

これに対し、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技より時間効率は良くないが、遊技者に遊技価値を付与する小当たり遊技を発生させる小当たり乱数値の個数を設定値ごとに変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。小当たり遊技は、１の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、小当たり遊技を発生する小当たり乱数値の個数に設定差が生じる部分を設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機１０での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破を困難にして遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５５８８】

以下、第３０実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２９実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２９実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５５８９】

図５０３を参照して、第３０実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０３（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図５０３（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５５９０】

第３０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５５９１】

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各遊技状態における各設定値毎においても小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値

毎および遊技状態毎に小当たりの当選確率が変更される。
【５５９２】
一方、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように大当たり乱数値の個数を遊技状態によっては変化するが、各設定値ごとに同一とすることにより、すべての設定値での大当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。
【５５９３】
図５０３（ａ）で示すように、第３０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５５９４】
一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５５９５】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【５５９６】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。
【５５９７】
即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。
【５５９８】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５５９９】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６００】

一方、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０２個で、その値「５０～１５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。

【５６０１】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１２０個で、その値「５００～６１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１２０／１００００＝１．２／１００（即ち、１．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．１８倍小当たりし易いように設定されている。

【５６０２】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４８個で、その値「１５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３８０個で、その値「６２０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４８／１００００＝９８．４８／１００（即ち、９８．４８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３８０／１００００＝９３．８／１００（即ち、９３．８％）となるように設定されている。

【５６０３】

即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち

、９８４８個以下）となるように構成されている。
【５６０４】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１％→１．０２％、高確率状態：１％→１．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５６０５】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」及び「２」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６０６】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」及び「２」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６０７】
一方、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「５０～１５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。
【５６０８】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１４０個で、その値「５００～６３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１４０／１００００＝１．４／１００（即ち、１．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．３５倍小当たりし易いように設定されている。
【５６０９】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４６個で、その値「１５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３６０個で、その値「６４０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４６／１００００＝９８．４６／１００（即ち、９８．４６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３６０／１００００＝９３．６／１００（即ち、９３．６％）と

なるように設定されている。
【５６１０】
即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。
【５６１１】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０２％→１．０４％、高確率状態：１．２％→１．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５６１２】
次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６１３】
また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「３」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６１４】
一方、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０６個で、その値「５０～１５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０６／１００００＝１．０６／１００（即ち、１．０６％）となるように設定されている。
【５６１５】
また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１６０個で、その値「５００～６５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１６０／１００００＝１．６／１００（即ち、１．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．５１倍小当たりし易いように設定されている。
【５６１６】
従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱

数値以外の残りの９８４４個で、その値「１５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３４０個で、その値「６６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４４／１００００＝９８．４４／１００（即ち、９８．４４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３４０／１００００＝９３．４／１００（即ち、９３．４％）となるように設定されている。

【５６１７】

即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。

【５６１８】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０４％→１．０６％、高確率状態：１．４％→１．６％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６１９】

次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６２０】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「４」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６２１】

一方、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０８個で、その値「５０～１５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０８／１００００＝１．０８／１００（即ち、１．０８％）となるように設定されている。

【５６２２】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率

状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１８０個で、その値「５００～６７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１８０／１００００＝１．８／１００（即ち、１．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．６７倍小当たりし易いように設定されている。

【５６２３】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４２個で、その値「１５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３２０個で、その値「６８０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４２／１００００＝９８．４２／１００（即ち、９８．４２％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３２０／１００００＝９３．２／１００（即ち、９３．２％）となるように設定されている。

【５６２４】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【５６２５】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０６％→１．０８％、高確率状態：１．６％→１．８％）、いずれの遊技状態でも設定値「４」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６２６】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６２７】

また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「５」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６２８】
一方、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１１０個で、その値「５０～１５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１１０／１００００＝１．１／１００（即ち、１．１％）となるように設定されている。
【５６２９】
また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は２００個で、その値「５００～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、２００／１００００＝２／１００（即ち、２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．８２倍小当たりし易いように設定されている。
【５６３０】
従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。
【５６３１】
即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。
【５６３２】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０８％→１．１％、高確率状態：１．８％→２％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５６３３】
次に、図５０３（ｂ）で示すように、第３０実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、第１特別図柄と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と

同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６３４】

また、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第１特別図柄と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、５００／１０００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６３５】

一方、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５６３６】

よって、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。

【５６３７】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。

【５６３８】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６３９】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同

様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６４０】

一方、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０２個で、その値「５０～９４５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０２／１００００＝９４．０２／１００（即ち、９４．０２％）となるように設定されている。

【５６４１】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４２０個で、その値「５００～９９１９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４２０／１００００＝９４．２／１００（即ち、９４．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００２倍小当たりし易いように設定されている。

【５６４２】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４８個で、その値「９４５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８０個で、その値「９９２０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４８／１００００＝５．４８／１００（即ち、５．４８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、８０／１００００＝０．８／１００（即ち、０．８％）となるように設定されている。

【５６４３】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４８個以下）となるように構成されている。

【５６４４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４％→９４．０２％、高確率状態：９４％→９４．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６４５】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」及び「２」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低

確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６４６】

また、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」及び「２」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６４７】

一方、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０４個で、その値「５０～９４５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０４／１００００＝９４．０４／１００（即ち、９４．０４％）となるように設定されている。

【５６４８】

また、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４４０個で、その値「５００～９９３９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４４０／１００００＝９４．４／１００（即ち、９４．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００４倍小当たりし易いように設定されている。

【５６４９】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４６個で、その値「９４５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６０個で、その値「９９４０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４６／１００００＝５．４６／１００（即ち、５．４６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５６５０】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４６個以下）となるように構成されている。

【５６５１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２

」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０２％→９４．０４％、高確率状態：９４．２％→９４．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６５２】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６５３】

また、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「３」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６５４】

一方、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０６個で、その値「５０～９４５５」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０６／１００００＝９４．０６／１００（即ち、９４．０６％）となるように設定されている。

【５６５５】

また、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４６０個で、その値「５００～９９５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４６０／１００００＝９４．６／１００（即ち、９４．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００６倍小当たりし易いように設定されている。

【５６５６】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４４個で、その値「９４５６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４０個で、その値「９９６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４４／１００００＝５．４４／１００（即ち、５．４４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４０／１００００＝０．４／１００（即ち、０．４％）となるように設定されている。

【５６５７】

即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４４個以下）となるように構成されている。

【５６５８】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０４％→９４．０６％、高確率状態：９４．４％→９４．６％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６５９】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６６０】

また、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「４」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６６１】

一方、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０８個で、その値「５０～９４５７」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０８／１００００＝９４．０８／１００（即ち、９４．０８％）となるように設定されている。

【５６６２】

また、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４８０個で、その値「５００～９９７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４８０／１００００＝９４．８／１００（即ち、９４．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００８倍小当たりし易いように設定されている。

【５６６３】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４２個で、その値「９４５８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２０個

で、その値「９９８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４２／１００００＝５．４２／１００（即ち、５．４２％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２０／１００００＝０．２／１００（即ち、０．２％）となるように設定されている。

【５６６４】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態のける設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４２個以下）となるように構成されている。

【５６６５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０６％→９４．０８％、高確率状態：９４．６％→９４．８％）、いずれの遊技状態でも設定値「４」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６６６】

次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６６７】

また、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「５」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６６８】

一方、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４１０個で、その値「５０～９４５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４１０／１００００＝９４．１／１００（即ち、９４．１％）となるように設定されている。

【５６６９】

また、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９５００個で、その値「５００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率

変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９５００／１００００＝９５／１００（即ち、９５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．０１倍小当たりし易いように設定されている。

【５６７０】

従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１０００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５６７１】

即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【５６７２】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「６」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０８％→９４．１％、高確率状態：９４．８％→９５％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６７３】

以上、説明したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、低確率状態から高確率状態の変化に伴う大当たり乱数値、及び、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、大当たり乱数値の個数を、低確率状態から高確率状態では変化させるものの、設定変更によっては変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、小当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５６７４】

また、小当たり遊技は、１の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、設定差が生じる部分を小当たり遊技を発生する小当たり乱数値に設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機１０での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を

促進することができる。
【５６７５】
　また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。
【５６７６】
　ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その大当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機１０の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。
【５６７７】
　そこで、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を小当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５６７８】
　＜第３１実施形態＞
　次に、図５０４を参照して、第３１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。
【５６７９】
　第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値から補填するように構成されていた。
【５６８０】
　これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第２８実施形態や第３０実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの１の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５６８１】
　以下、第３１実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第３０実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第３０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第３０実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。
【５６８２】
　図５０４を参照して、第３１実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図

５０４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５６８３】

第３１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５６８４】

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各設定毎にも大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率が変更される。

【５６８５】

図５０４（ａ）で示すように、第３１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６８６】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６８７】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５６８８】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１

０００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５６８９】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

【５６９０】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５１個で、その値「０～５０」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５１／１００００＝０．５１／１００（即ち、０．５１％）となるように設定されている。

【５６９１】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５１０個で、その値「０～５０９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５１０／１００００＝５．１／１００（即ち、５．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６９２】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「５１～１５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【５６９３】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１１０個で、その値「５１０～６１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１１０／１００００＝１．１／１００（即ち、１．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．０９倍小当たりし易いように設定されている。

【５６９４】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４８個で、その値「１５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３８０個で、その値「６２０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４８／１００００＝９８．４８／１００（即ち、９８．４８％）となるように設定され、第１特別

図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３８０／１００００＝９３．８／１００（即ち、９３．８％）となるように設定されている。

【５６９５】

即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が、「通常遊技状態」における設定値「１」のハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。

【５６９６】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５％→０．５１％、高確率状態：５％→５．１％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１％→１．０１％、高確率状態：１％→１．１％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６９７】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５２個で、その値「０～５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【５６９８】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５２０個で、その値「０～５１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６９９】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０２個で、その値「５２～１５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。

【５７００】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１２０個で、その値「５２０～６３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１２０／１００００＝１．２／１００（即ち、１．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．１８倍小当たりし易いように設定されている。

【５７０１】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４６個で、その値「１５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３６０個で、その値「６４０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４６／１００００＝９８．４６／１００（即ち、９８．４６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３６０／１００００＝９３．６／１００（即ち、９３．６％）となるように設定されている。
【５７０２】
即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。
【５７０３】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５１％→０．５２％、高確率状態：５．１％→５．２％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０１％→１．０２％、高確率状態：１．１％→１．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７０４】
次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５３個で、その値「０～５２」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５３／１００００＝０．５３／１００（即ち、０．５３％）となるように設定されている。
【５７０５】
一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５３０個で、その値「０～５２９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５３０／１００００＝５．３／１００（即ち、５．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５７０６】
また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「５３～１５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状

態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【５７０７】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１３０個で、その値「５３０～６５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１３０／１００００＝１．３／１００（即ち、１．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．２６倍小当たりし易いように設定されている。

【５７０８】

従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４４個で、その値「１５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３４０個で、その値「６６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４４／１００００＝９８．４４／１００（即ち、９８．４４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３４０／１００００＝９３．４／１００（即ち、９３．４％）となるように設定されている。

【５７０９】

即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。

【５７１０】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５２％→０．５３％、高確率状態：５．２％→５．３％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０２％→１．０３％、高確率状態：１．２％→１．３％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７１１】

次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５４個で、その値「０～５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【５７１２】

一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５４０個で、その値「０～５

３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７１３】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「５４～１５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。

【５７１４】

一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１４０個で、その値「５４０～６７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１４０／１００００＝１．４／１００（即ち、１．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．３５倍小当たりし易いように設定されている。

【５７１５】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４２個で、その値「１５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３２０個で、その値「６８０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４２／１００００＝９８．４２／１００（即ち、９８．４２％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３２０／１００００＝９３．２／１００（即ち、９３．２％）となるように設定されている。

【５７１６】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【５７１７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５３％→０．５４％、高確率状態：５．３％→５．４％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０３％→１．０４％、高確率状態：１．３％→１．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７１８】
次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５５個で、その値「０～５４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。
【５７１９】
一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５５０個で、その値「０～５４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５７２０】
また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「５５～１５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。
【５７２１】
一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１５０個で、その値「５５０～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１５０／１００００＝１．５／１００（即ち、１．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．４３倍小当たりし易いように設定されている。
【５７２２】
従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。
【５７２３】
即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高

確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。

【５７２４】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５４％→０．５５％、高確率状態：５．４％→５．５％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０４％→１．０５％、高確率状態：１．４％→１．５％）、いずれの遊技状態でも設定値「６」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７２５】

次に、図５０４（ｂ）で示すように、第３１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、第１特別図柄と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５７２６】

また、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第１特別図柄と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、５００／１０００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７２７】

一方、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７２８】

よって、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。

【５７２９】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。

【５７３０】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、第１特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（１％→９４％）とともに、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【５７３１】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５１個で、その値「０～５０」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５１／１００００＝０．５１／１００（即ち、０．５１％）となるように設定されている。

【５７３２】

一方で、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５１０個で、その値「０～５０９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５１０／１００００＝５．１／１００（即ち、５．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７３３】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０１個で、その値「５１～９４５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０１／１００００＝９４．０１／１００（即ち、９４．０１％）となるように設定されている。

【５７３４】

一方で、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４１０個で、その値「５１０～９９１９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４１０／１００００＝９４．１／１００（即ち、９４．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００１倍小当たりし易いように設定されている。

【５７３５】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４８個で、その値「９４５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８０個で、その値「９９２０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４８／１００

００＝５．４８／１００（即ち、５．４８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、８０／１００００＝０．８／１００（即ち、０．８％）となるように設定されている。

【５７３６】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４８個以下）となるように構成されている。

【５７３７】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５％→０．５１％、高確率状態：５％→５．１％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４％→９４．０１％、高確率状態：９４．１％→９４．１％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７３８】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２個で、その値「０～５１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【５７３９】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２０個で、その値「０～５１９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７４０】

また、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０２個で、その値「５２～９４５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０２／１００００＝９４．０２／１００（即ち、９４．０２％）となるように設定されている。

【５７４１】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４２０個で、その値「５２０～９９３９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確

率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４２０／１００００＝９４．２／１００（即ち、９４．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００２倍小当たりし易いように設定されている。

【５７４２】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４６個で、その値「９４５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６０個で、その値「９９４０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４６／１００００＝５．４６／１００（即ち、５．４６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５７４３】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４６個以下）となるように構成されている。

【５７４４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５１％→０．５２％、高確率状態：５．１％→５．２％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０１％→９４．０２％、高確率状態：９４．１％→９４．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７４５】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５３個で、その値「０～５２」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５３／１００００＝０．５３／１００（即ち、０．５３％）となるように設定されている。

【５７４６】

一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５３０個で、その値「０～５２９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５３０／１００００＝５．３／１００（即ち、５．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７４７】
　また、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０３個で、その値「５３～９４５５」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０３／１００００＝９４．０３／１００（即ち、９４．０３％）となるように設定されている。
【５７４８】
　一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４３０個で、その値「５３０～９９５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４３０／１００００＝９４．３／１００（即ち、９４．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００３倍小当たりし易いように設定されている。
【５７４９】
　従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４４個で、その値「９４５６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４０個で、その値「９９６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４４／１００００＝５．４４／１００（即ち、５．４４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４０／１００００＝０．４／１００（即ち、０．４％）となるように設定されている。
【５７５０】
　即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４４個以下）となるように構成されている。
【５７５１】
　よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５２％→０．５３％、高確率状態：５．２％→５．３％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０２％→９４．０３％、高確率状態：９４．２％→９４．３％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７５２】
　次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４個で、その値「０～５３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２

特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【５７５３】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４０個で、その値「０～５３９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７５４】

また、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０４個で、その値「５４～９４５７」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０４／１００００＝９４．０４／１００（即ち、９４．０４％）となるように設定されている。

【５７５５】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４４０個で、その値「５４０～９９７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４４０／１００００＝９４．４／１００（即ち、９４．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００４倍小当たりし易いように設定されている。

【５７５６】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４２個で、その値「９４５８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２０個で、その値「９９８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４２／１００００＝５．４２／１００（即ち、５．４２％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２０／１００００＝０．２／１００（即ち、０．２％）となるように設定されている。

【５７５７】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４２個以下）となるように構成されている。

【５７５８】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５３％→０．５４％、高確率状態：５．３％→５．４％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０３％→９４．０４％、高確率状態：９４．３％→９４．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「４」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７５９】
次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５個で、その値「０～５４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。
【５７６０】
一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５０個で、その値「０～５４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５７６１】
また、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０５個で、その値「５５～９４５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０５／１００００＝９４．０５／１００（即ち、９４．０５％）となるように設定されている。
【５７６２】
一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４５０個で、その値「５５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４５０／１００００＝９４．５／１００（即ち、９４．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００５倍小当たりし易いように設定されている。
【５７６３】
従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていないつまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００

００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５７６４】

即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【５７６５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５４％→０．５５％、高確率状態：５．４％→５．５％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０４％→９４．０５％、高確率状態：９４．４％→９４．５％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７６６】

以上、説明したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第２８実施形態や第３０実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの１の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５７６７】

＜第３２実施形態＞

次に、図５０５を参照して、第３２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５７６８】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値のみから補填するように構成されていた。

【５７６９】

これに対し、第３２実施形態のパチンコ機１０では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、各乱数値から補填可能となることで、１の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

【５７７０】

以下、第３２実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第３１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第３１実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５７７１】

図５０５を参照して、第３２実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０５（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図５０５（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５７７２】

第３２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５７７３】

そして、所定の特別図柄（第３２実施形態では、第２特別図柄）における各設定値において、所定の設定値（第３２実施形態では、設定値「３」）までは、大当たり乱数値の個数にのみ設定差を設け、上記所定の設定値より大きな設定値（第３２実施形態では、設定値「４」以上）では、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数にそれぞれ設定差を設ける。一方、他方の特別図柄（第３２実施形態では、第１特別図柄）における各設定値においては、小当たり乱数値の個数を全設定で同一としつつ、大当たり乱数値の個数のみに設定差が生じるように構成する。

【５７７４】

具体的には、第２特別図柄において、上記所定の設定値までは、大当たり乱数値の個数のみを増加させつつその増加に伴いハズレ乱数値の個数のみを減少させる一方、上記所定の設定値より大きな設定値では、大当たり乱数値の個数を増加させつつその増加に伴い、小当たり乱数値の個数およびハズレ乱数値の個数をそれぞれ減少させる。よって、第２特別図柄は、第１特別図柄と異なり、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値の個数の増加分を、所定の設定値までは、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成し、ハズレ乱数値が存在しなくなる所定の設定値より大きい設定値では、小当たり役に対応する小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を設定毎に異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率が変更される。

【５７７５】

図５０５（ａ）で示すように、第３２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５７７６】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状

態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７７７】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７７８】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５７７９】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

【５７８０】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５５個で、その値「０～５４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。

【５７８１】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５２０個で、その値「０～５４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７８２】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５５～１５４」、又は、高確率状態の場合の値「５５０～６４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定

（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７８３】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４５個で、その値「１５５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３５０個で、その値「６５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４５／１００００＝９８．４５／１００（即ち、９８．４５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３５０／１００００＝９３．５／１００（即ち、９３．５％）となるように設定されている。

【５７８４】

即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。

【５７８５】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５５％、高確率状態：５％→５．５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７８６】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６０個で、その値「０～５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５７８７】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は６００個で、その値「０～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７８８】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「６０～１５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１

％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７８９】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。

【５７９０】

即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。

【５７９１】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５５％→０．６％、高確率状態：５．５％→６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７９２】

次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６５個で、その値「０～６４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６５／１００００＝０．６５／１００（即ち、０．６５％）となるように設定されている。

【５７９３】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は６５０個で、その値「０～６４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６５０／１００００＝６．５／１００（即ち、６．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７９４】

また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「３」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「６５～１６４」、又は、高確率状態の場合の値「６５０～７４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７９５】
従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８３５個で、その値「１６５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９２５０個で、その値「７５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８３５／１００００＝９８．３５／１００（即ち、９８．３５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９２５０／１００００＝９２．５／１００（即ち、９２．５％）となるように設定されている。
【５７９６】
即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。
【５７９７】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．６％→０．６５％、高確率状態：６％→６．５％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７９８】
次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は７０個で、その値「０～６９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７０／１００００＝０．７／１００（即ち、０．７％）となるように設定されている。
【５７９９】
一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は７００個で、その値「０～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７００／１００００＝７／１００（即ち、７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５８００】
また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「４」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「７０～１６９」、又は、高確率状態の場合の値「７００～７９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【５８０１】
従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確

率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８３０個で、その値「１７０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９２００個で、その値「８００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８３０／１００００＝９８．３／１００（即ち、９８．３％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９２００／１００００＝９２／１００（即ち、９２％）となるように設定されている。

【５８０２】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【５８０３】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．６５％→０．７％、高確率状態：６．５％→７％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８０４】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は７５個で、その値「０～７４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７５／１００００＝０．７５／１００（即ち、０．７５％）となるように設定されている。

【５８０５】

一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は７５０個で、その値「０～７４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７５０／１００００＝７．５／１００（即ち、７．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８０６】

また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「５」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「７５～１７４」、又は、高確率状態の場合の値「７５０～８４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８０７】

従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８２５個で、その値「１７５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テ

ーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９１５０個で、その値「８５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８２５／１００００＝９８．２５／１００（即ち、９８．２５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９１５０／１００００＝９１．５／１００（即ち、９１．５％）となるように設定されている。

【５８０８】

即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。

【５８０９】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．７％→０．７５％、高確率状態：７％→７．５％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８１０】

次に、図５０５（ｂ）で示すように、第３２実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５０個で、その値「０～４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５８１１】

また、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５００個で、その値「０～４９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８１２】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８１３】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱

数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。

【５８１４】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。

【５８１５】

このように、設定値「１」における第２特別図柄の小当たり確率は、第１特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（１％→９４％）とともに、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【５８１６】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５個で、その値「０～５４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。

【５８１７】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５０個で、その値「０～５４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８１８】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５５～９４５４」、又は、高確率状態の場合の値「５５０～９９４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８１９】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４５個で、その値「９４５５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テ

ーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５０個で、その値「９９５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４５／１０００００＝５．４５／１００（即ち、５．４５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５８２０】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４５個以下）となるように構成されている。

【５８２１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５５％、高確率状態：５％→５．５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８２２】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６０個で、その値「０～５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５８２３】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６００個で、その値「０～５９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８２４】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「６０～９４５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８２５】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱

数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８２６】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【５８２７】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５５％→０．６％、高確率状態：５．５％→６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８２８】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６５個で、その値「０～６４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６５／１００００＝０．６５／１００（即ち、０．６５％）となるように設定されている。

【５８２９】

一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６５０個で、その値「０～６４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６５０／１００００＝６．５／１００（即ち、６．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８３０】

ここで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４００個で、その値「６５～９４６４」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５８３１】

一方、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９３５０個で、その値「６５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。これは、設定値「４」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、特別図柄の高確率状態では、設定値「３」と同様、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「３」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数で

はなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９３５０／１００００＝９３．５／１００（即ち、９３．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約０．９９５倍）ように設定されている。

【５８３２】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３５個で、その値「９４６５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５３５／１００００＝５．３５／１００（即ち、５．３５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８３３】

即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分からも補うように構成されている。

【５８３４】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．６％→０．６５％、高確率状態：６％→６．５％）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：９４％→９３．５％。低確率状態は設定値「３」と同一。）しており、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

【５８３５】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７０個で、その値「０～６９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７０／１００００＝０．７／１００（即ち、０．７％）となるように設定されている。

【５８３６】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７００個で、その値「０～６９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７００／１００００＝７／１００（即ち、７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８３７】

ここで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確

率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４００個で、その値「７０～９４６９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５８３８】

一方、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。これは、設定値「５」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定値「４」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「４」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約０．９８９倍）ように設定されている。

【５８３９】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３０個で、その値「９４７０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」及び「４」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５３０／１００００＝５．３／１００（即ち、５．３％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８４０】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分からも補うように構成されている。

【５８４１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．６５％→０．７％、高確率状態：６．５％→７％）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：９３．５％→９３％。低確率状態は設定値「４」と同一。）しており、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

【５８４２】

次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７５個で、その値「０～７４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率

は、第１特別図柄と同様、７５／１００００＝０．７５／１００（即ち、０．７５％）となるように設定されている。

【５８４３】

一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７５０個で、その値「０～７４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７５０／１００００＝７．５／１００（即ち、７．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８４４】

ここで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４００個で、その値「７５～９４７４」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５８４５】

一方、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９２５０個で、その値「７５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。これは、設定値「６」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定値「５」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「５」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９２５０／１００００＝９２．５／１００（即ち、９２．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約０．９８４倍）ように設定されている。

【５８４６】

従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５２５個で、その値「９４７５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」乃至「５」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５２５／１００００＝５．２５／１００（即ち、５．２５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８４７】

即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分からも補うように構成されている。

【５８４８】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．７％→０．７５％、高確率状態：７％→７．５％）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：９３％→９２．５％。低確率状態は設定値「５」と同一。）しており、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。
【５８４９】
以上、説明したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の個数から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値の個数が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）の個数から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、各乱数値の個数から補填可能となることで、１の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）の個数から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。
【５８５０】
また、第２特別図柄の高確率状態において、設定値が「３」～「６」の場合にハズレ役が現出しないように構成される。換言すれば、第２特別図柄における第２抽選遊技において、ハズレ役が現出しないことにより、高設定のパチンコ機１０であることを遊技者に示唆できる。よって、特定の特別図柄（即ち、第２特別図柄）における特定の遊技状態（即ち、高確率状態）においてのみ遊技者に設定示唆され易くなり、如何にして上記遊技状態において上記特別図柄による抽選遊技によって設定示唆機会を得るか否かという遊技性が創出され、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。
【５８５１】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。
【５８５２】
＜変形例１＞
上記各実施形態では、役物比率や連続役物比率を算出し、記録し、また、検査装置３００へ出力する場合について説明したが、役物比率や連続役物比率に代えて、又は、役物比率や連続役物比率に加えて、パチンコ機１０の遊技性能を示す情報、例えば、ベース値、打ち込んだ球１００個に対して吸い込まれた球の個数（＝１００－ベース値）、大当たりとなるまでの平均アウト個数等を算出し、記録し、また、検査装置３００へ出力するようにしてもよい。
【５８５３】
＜変形例２＞
上記各実施形態では、第１読書メモリ２６３にカウンタを設けて、入賞口毎に入賞した球の数を計数する場合について説明したが、第１読書メモリ２６３に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。そして、第１６実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３によ

り計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して、第２読書メモリ２６４に累積して記録するようにしてもよい。また、第１７実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数を、第２読書メモリ２６４に累積して記録するようにしてもよい。この場合、バッファ２６２に対して、入賞口毎の０．５秒間に入賞のあった球の数が格納されると、ＣＰＵ２６１によって、入賞口毎に、入賞のあった球の数に対して対応する入賞口の賞球の数を乗じて、その０．５秒間にあった入賞により払い出した球の数を算出し、その算出した払い出した球の数を、第１読書メモリ２６３に設けられた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、ＭＰＵ２０１は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、その入賞があった入賞口を示す情報をバッファ２６２に書き込むようにし、ＣＰＵ２６１では、バッファ２６２に入賞があった入賞口を示す情報が書き込まれると、その入賞口への入賞によって払い出される球の数を、第１読書メモリ２６３に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、ＭＰＵ２０１は、０．５秒毎（又は所定時間毎）に、入賞口毎に、その入賞口への入賞によって払い出された球の数を計数して、その数をバッファ２６２に格納し、ＣＰＵ２６１は、そのバッファ２６２への書き込みが行われると、入賞口毎に、バッファ２６２に書き込まれた、０．５秒間にその入賞口への入賞によって払い出された球の数を、第１読書メモリ２６３に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、ＭＰＵ２０１は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、バッファ２６２におけるその入賞があった入賞口に対応する領域に、その入賞によって払い出された球の数を格納し、ＣＰＵ２６１では、バッファ２６２への書き込みが行われると、払い出された球の数が格納された入賞口に対応する第１読書メモリ２６３のカウンタに、そのバッファ２６２に書き込まれた払い出された球の数を加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。このように、第１読書メモリ２６３に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数するように構成しても、この計数した入賞口毎の入賞により払い出された球の数から役物比率及び連続役物比率を算出できるので、この算出した役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為の発見を行うことができる。なお、ＭＰＵ２０１によって、バッファ２６２に対し、入賞により払い出された球の数が格納される場合は、役物比率管理チップ２０７に対し、賞球数テーブル２０２ｅを送信しなくてもよく、バッファ２６２に格納された入賞口毎の、その入賞口への入賞により払い出された球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率を算出するために、入賞口毎に計数された、入賞により払い出された球の数を検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合は、検査装置３００に対して、賞球数テーブル２０２ｅの内容を検査装置３００へ送信しなくても、検査装置３００において、約門比率や連続役物比率を算出できる。

【５８５４】

＜変形例３＞

上記第１６実施形態では、役物比率データ２６４ａ及び連続役物比率データ２６４ｂを第２読書メモリ２６４に記録し、それを検査装置３００へ送信する場合について説明したが、役物比率データ２６４ａのみを第２読書メモリ２６４に記録し、それを検査装置３００へ送信するようにしてもよいし、連続役物比率データ２６４ｂのみを第２読書メモリ２６４に記録し、それを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。検査装置３００は、役物比率管理チップ２０７から送信された役物比率又は連続役物比率を解析することで、不正行為の解析を行うことができる。

【５８５５】

＜変形例４＞

上記各実施形態では、第１読書メモリ２６３を揮発性のメモリで構成する場合について

説明したが、第１読書メモリ２６３を不揮発性のメモリ（例えば、フラッシュメモリ、ＦｅＲＡＭ、ＭＲＡＭ、ＲｅＲＡＭ等）で構成されてもよい。また、電源が断されている間も、バックアップ電圧を電源装置１１５より第１読書メモリ２６３に供給するように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されたときにＣＰＵ２６１により実行されるＳ７１１の処理（図３８６参照）において、第１読書メモリ２６３の初期化は非実行としてよい。これにより、電源が断されている間も第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｆ及び各データ２６３ｇ～２６３ｊを保持し続けることができる。よって、役物比率管理チップ２０７への電源が断されるときに、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理を実行しなくても、電源が断される前に、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞を漏らすことなく、役物比率等を算出し、また、その入賞の総数を第２読書メモリ２６４へ記録することができる。従って、この場合、コンデンサ２６７を不要としてもよい。

【５８５６】

＜変形例５＞

上記各実施形態では、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、検査結果出力処理を実行し、第２読書メモリ２６４に記録された情報を出力する場合について説明したが、該情報に加えて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報も出力するようにしてもよい。第１読書メモリ２６３に記憶された情報は、まだ第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）に到達していないため、第２読書メモリ２６４に記録された役物比率及び連続役物比率の算出に使用されていない情報であったり、又は、第２読書メモリ２６４に記録されていない情報である。よって、第１読書メモリ２６３に記憶された情報を検査装置３００へ送信することにより、最新の情報を用いて検査装置３００に解析を行わせることができる。

【５８５７】

また、第１６実施形態では、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率が検査装置３００へ送信されることになるが、あわせて第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信することにより、短期間の情報ではあるが、各入賞口に入賞した球の総数という、役物比率及び連続役物比率を算出する前の生の情報が、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８５８】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、第１読書メモリ２６３より送信された各入賞口毎の入賞した球の総数から、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

【５８５９】

また、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、ＣＰＵ２６１にて役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記録された情報とあわせて検査装置３００へ出力してもよい。これにより、検査装置３００は、役物比率管理チップ２０７より出力された役物比率及び連続役物比率を用いて容易に不正行為の解析を行うことができる。この場合、第１読書メモリ２６３に記憶された情報もあわせて検査装置

３００へ出力してもよい。これにより、最新の入賞に関わる情報を用いて、検査装置３００により深い解析を行わせることができる。この場合も、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００にて、賞球数テーブル２０２ｅを参考にしながら更に深い解析を行わせることができる。

【５８６０】

＜変形例６＞

上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７において、揮発性の第１読書メモリ２６３と、不揮発性の第２読書メモリ２６４とを設け、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら第１読書メモリ２６３へ一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４に記録する、または、該タイミングとなるまでに第１読書メモリ２６３に累積して記憶された各種情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７において、第１読書メモリ２６３の役割を担う第１読書領域と、第２読書メモリ２６４の役割を担う第２読書領域とが少なくとも設けられた不揮発性のメモリを設け、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら第１読書領域に一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第１読書領域に一時的に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書領域に記録する、または、該タイミングとなるまでに第１読書エリアに累積して記憶された各種情報を第２読書領域へ記録してもよい。これにより、メモリの部品点数を減らすことができるので、役物比率管理チップ２０７のコスト増加を抑制できる。

【５８６１】

＜変形例７＞

上記各実施形態では、ＭＰＵ２０１において、０．５秒の間に各入賞口に対して入賞した球の数を入賞口毎にカウントし、また、球排出路へ案内された球の数をカウントして、その入賞口毎に計数した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、その時の遊技状態に関する情報が、０．５秒毎に役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に設定されると共に、バッファ２６２に該設定が行われる毎に、バッファ２６２に設定された各入賞口に対して入賞した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、遊技状態に関する情報とが、第１読書メモリ２６３に累積して記憶される場合について説明した。これに対し、ＭＰＵ２０１において、各種スイッチの出力に基づき、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第１始動口スイッチ２０８ａの出力により第１始動口６４ａの入賞が検出された場合には始１バッファ２６２ａをオンし、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力により第２始動口６４ｂの入賞が検出された場合には始２バッファ２６２ｂをオンし、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力により第１普通入賞口６３ａの入賞が検出された場合には普１バッファ２６２ｃをオンし、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力により第２普通入賞口６３ｂの入賞が検出された場合には普２バッファ２６２ｄをオンし、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力により大入賞口６５ａの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ２６２ｅをオンし、アウトスイッチ２０８ｆにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ２６２ｆをオンするとともに、その時の遊技状態に応じて対応する大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉをオンしたうえで、割込信号を役物比率管理チップ２０７へ送信してもよい。そして、役物比率管理チップ２０７では、割込信号を受けて実行する設定情報受信処理において、始１バッファ２６２ａがオンされている場合は始１カウンタ２６３ａを１カウントアップし、始２バッファ２６２ｂがオンされている場合は始２カウンタ２６３ｂを１カウントアップし、普１バッファ２６２ｃがオンされている場合は普１カウンタ２６３ｃを１カウントアップし、普２バッファ２６２ｄがオンされている場合は普２カウンタ２６３ｄを１カウントアップし、大入賞口バッファ２６２ｅがオンされている場合は大入賞口カウンタ２６３ｅを

１カウントアップし、アウトバッファ２６２ｆがオンされている場合はアウトカウンタ２６３ｆを１カウントアップするようにし、大当たり中バッファ２６２ｇがオンの場合は、大当たり中データ２６３ｇに大当たり情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、開放中バッファ２６２ｈがオンの場合は、開放中データ２６３ｈに扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、エラー中バッファ２６２ｉがオンの場合は、エラー中データ２６３ｉにエラー中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するとともに、設定情報受信処理を実行している時刻が深夜時間帯の場合は、時間外データ２６３ｊに時間外情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するようにしてもよい。これにより、ＭＰＵ２０１にて、０．５秒の間に各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数を計数する必要がないため、ＭＰＵ２０１の処理負荷が増大することを抑制できる。よって、ＭＰＵ２０１にて本来行うべき遊技の主要な制御にＭＰＵ２０１の処理能力の多くを割り当てることができる。

【５８６２】

＜変形例８＞

また、この場合、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口スイッチ２０８ｅ、アウトスイッチ２０８ｆを、役物比率管理チップ２０７へ直接入力してもよい。そして、役物比率管理チップ２０７にて、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口スイッチ２０８ｅ、アウトスイッチ２０８ｆの各出力から、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂ、大入賞口６５ａへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判断し、入賞があった場合には、入賞のあった始動口に対応する第１読書メモリ２６３のカウンタ２６３ａ～２６４ｅを１カウントアップし、球排出路へ案内された球があった場合は、アウトカウンタ２６３ｆを１カウントアップするように構成してもよい。これにより、入賞口への入賞があった場合や、球排出路へ球が案内された場合に、その状況がすぐに役物比率管理チップ２０７へ反映させることができる。また、扉開放スイッチ２０８ｇを直接役物比率管理チップ２０７へ入力し、扉開放スイッチ２０８ｇの出力に基づいて、内枠１２又は前面枠１４の開放の有無を役物比率管理チップ２０７にて判断して、内枠１２又は前面枠１４の開放があった場合には、扉開放中情報を、その時のＲＴＣ２６６で示される時間と合わせて開放中データ２６３ｈに追加して記憶するように、役物比率管理チップ２０７を構成してもよい。これにより、内枠１２又は前面枠１４の開放があった場合に、即座にその状況を役物比率管理チップ２０７へ反映させることができる。

【５８６３】

＜変形例９＞

上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７において、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆで示されるタイミング（トリガ）となるまでに各入賞口へ入賞した球の数を、第１読書メモリ２６３の各カウンタ２６３ａ～２６４ｅにて計数し、また、該タイミング（トリガ）となるまでに球排出路へ排出された球の数を、第１読書メモリ２６３のアウトカウンタ２６３ｆにて計数する場合について説明したが、第１読書メモリ２６３には、０．５秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された各値から、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第２読書メモリ２６４へ記録するように

してもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信することにより、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信するときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報、即ち、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、０．５秒という極めて短い時間毎に、どの入賞口にどれくらいの球がどの時刻に入賞したか、といった情報や、０．５秒という極めて短い時間毎に、どのくらいの球がどの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８６４】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、第１読書メモリ２６３より送信された０．５秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

【５８６５】

＜変形例１０＞

また、第１読書メモリ２６３に、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置３００では、０．５秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

【５８６６】

＜変形例１１＞

また、第１読書メモリ２６３を設けず、０．５秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、０．５秒の間に

入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次第２読書メモリ２６４へ直接記録するようにしてもよい。この場合、０．５秒毎に大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉに設定される遊技状態に関する情報も、ＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよく、また、バッファ２６２へのＭＰＵ２０１からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報をＲＴＣ２６６にて示される時刻と合わせて遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよい。これにより、第１読書メモリ２６３を不要とすることができるので、役物比率管理チップ２０７のコストアップを抑制できる。

【５８６７】

＜変形例１２＞

また、ＭＰＵ２０１において、各種スイッチの出力に基づき、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第１始動口スイッチ２０８ａの出力により第１始動口６４ａの入賞が検出された場合には始１バッファ２６２ａをオンし、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力により第２始動口６４ｂの入賞が検出された場合には始２バッファ２６２ｂをオンし、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力により第１普通入賞口６３ａの入賞が検出された場合には普１バッファ２６２ｃをオンし、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力により第２普通入賞口６３ｂの入賞が検出された場合には普２バッファ２６２ｄをオンし、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力により大入賞口６５ａの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ２６２ｅをオンし、アウトスイッチ２０８ｆにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ２６２ｆをオンするように構成した場合、第１読書メモリ２６３には、２ミリ秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された各値に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信することにより、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信するときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報、即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、２ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、２ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８６８】

＜変形例１３＞

また、ＭＰＵ２０１において、各種スイッチの出力に基づき、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第１始動口スイッチ２０８ａの出力により第１始動口６４ａの入賞が検出された場合には始１バッファ２６２ａをオンし、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力により第２始動口６４ｂの入賞が検出された場合には始２バッファ２６２ｂをオンし、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力により第１普通入賞口６３ａの入賞が検出され

た場合には普１バッファ２６２ｃをオンし、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力により第２普通入賞口６３ｂの入賞が検出された場合には普２バッファ２６２ｄをオンし、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力により大入賞口６５ａの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ２６２ｅをオンし、アウトスイッチ２０８ｆにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ２６２ｆをオンするように構成した場合、第１読書メモリ２６３には、各入賞口に対応する各バッファ２６２ａ～２６２ｅのうちオンされたバッファがある場合には、その入賞があった入賞口を示す情報が、また、アウトバッファ２６２ｆがオンされた場合には、球排出路へ案内された球があったことを示す情報が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻とわせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された各情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信することにより、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信するときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報、即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、どの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、どの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８６９】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、第１読書メモリ２６３より送信された２ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

【５８７０】

＜変形例１４＞

また、第１読書メモリ２６３に、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これに

より、検査装置３００では、２ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

【５８７１】

＜変形例１５＞

また、第１読書メモリ２６３に、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置３００では、入賞があった入賞口を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

【５８７２】

＜変形例１６＞

また、第１読書メモリ２６３を設けず、２ミリ秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次第２読書メモリ２６４へ直接記録するようにしてもよい。この場合、２ミリ秒毎に大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉに設定される遊技状態に関する情報も、ＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよく、また、バッファ２６２へのＭＰＵ２０１からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報をＲＴＣ２６６にて示される時刻と合わせて遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよい。これにより、第１読書メモリ２６３を不要とすることができるので、役物比率管理チップ２０７のコストアップを抑制できる。

【５８７３】

＜変形例１７＞

上記各実施形態において、第２読書メモリ２６４に情報が記録される領域（例えば、第１６実施形態では、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ及び遊技状態データ２６４ｄが記録される領域、第１７実施形態では、発射球数データ２６４ｃ、遊技状態データ２６４ｄ及び入賞カウンタデータ２６４ｅが記録さ

れる領域）におけるチェックサム値を算出して第２読書メモリ２６４に記憶しておき、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信する場合に、該チェックサム値もあわせて送信してもよい。そして、検査装置３００において、第２読書メモリ２６４に記録された情報を受信すると、その受信した情報からチェックサム値を算出し、役物比率管理チップ２０７より送信されたチェックサム値と比較して、一致する場合は、受信した情報が正しい情報であると判断して解析を行うようにしてもよい。これにより、誤った情報に基づいて検査装置３００により解析が行われることを抑制できる。

【５８７４】

＜変形例１８＞

上記各実施形態では、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、割込信号が発生し、その割込信号に基づいてＣＰＵ２６１にて検査結果出力処理が実行されて、役物比率管理チップ２０７にて記録された情報が、検査装置３００へ出力される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、検査端子２０７ａに接続された検査装置３００から送信されるコマンドに基づいて、役物比率管理チップ２０７に記録された情報を検査装置３００へ出力するようにしてもよい。これにより、検査装置３００が、役物比率管理チップ２０７から送信される情報を受信可能な状態となってから、役物比率管理チップ２０７に対してコマンドを送信すれば、検査装置３００において、役物比率管理チップ２０７から送信される情報を確実に受信できる。

【５８７５】

＜変形例１９＞

上記各実施形態において、ＣＰＵ２６１において役物比率算出処理（第１６実施形態）又は入賞情報保存処理（第１７実施形態）が実行されているときに、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されて割込信号が発生した場合、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が実行されている間は、その割込信号に対応する検査結果出力処理の実行を待機させ、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が終了した後に、検査結果出力の実行を開始するようにしてもよい。これにより、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理の実行途中に、検査結果出力処理が実行されて、第２読書メモリ２６４への書き込み途中であるがためにおかしな情報が、検査装置３００へ送信されるといった事態が生じることを抑制できる。

【５８７６】

＜変形例２０＞

上記各実施形態では、主制御装置１１０においてＭＰＵ２０１から役物比率管理チップ２０７へ一方向に、入賞情報等が送信される場合について説明したが、ＭＰＵ２０１が役物比率管理チップ２０７から出力された情報を得て、その情報に基づいて何らかの処理を実行してもよい。例えば、役物比率管理チップ２０７の動作が停止してしまった場合や、役物比率管理チップ２０７での処理に何らかのエラーが発生した場合に、その情報が役物比率管理チップ２０７からＭＰＵ２０１に送信され、ＭＰＵ２０１は、その情報に基づいて、第１図柄表示装置３７での表示、ランプの点灯・点滅、音声による出力、第３図柄表示装置８１での表示等により、その旨を報知するように制御してもよい。これにより、役物比率管理チップ２０７の異常をホール関係者が知ることができ、何らかの対応を行うことができる。また、ＭＰＵ２０１は、役物比率管理チップ２０７の動作が停止してしまったことを意味する情報や、役物比率管理チップ２０７での処理に何らかのエラーが発生したことを意味する情報に基づいて、役物比率管理チップ２０７にリセットをかけるようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ２０７の異常を自動で解消して、再び役物比率管理チップ２０７を動作させることができる。

【５８７７】

＜変形例２１＞

また、第１６実施形態のパチンコ機１０において、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率がＭＰＵ２０１にて受信され、その役物比率が第１の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機１０にて第１の所定の報知を行うようにＭＰＵ２０１が制御してもよ

い。また、第１６実施形態のパチンコ機１０において、役物比率管理チップ２０７にて算出された連続役物比率がＭＰＵ２０１にて受信され、その連続役物比率が第２の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機１０にて第２の所定の報知を行うようにＭＰＵ２０１が制御してもよい。また、第１７実施形態におけるパチンコ機１０においても、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に格納された情報から、適宜役物比率又は連続役物比率を算出し、それをＭＰＵ２０１へ送信して、ＭＰＵ２０１は、役物比率管理チップ２０７より受信した役物比率や連続役物比率に基づいて、上記の比較と報知を行いようにしてもよい。第１の所定の報知や第２の所定の報知としては、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを所定の色で表示させたり、７セグメント表示器３７ｂに所定の数字を表示させてもよい。また、第１の所定の報知や第２の所定の報知として、所定のランプを所定の方法で点灯又は点滅させたり、所定の音声を出力するように、音声ランプ制御装置１１３へコマンドを送信するようにしてもよいし、第３図柄表示装置８１に所定の図柄又は文字を表示するように、音声ランプ制御装置１１３へコマンドを送信し、該コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へ更にコマンドを送信するようにしてもよい。また、第１の所定の報知や第２の所定の報知として、図示しない中継基盤を介して、パチンコ機１０が設置されるホールに設けられたホールコンピュータ６００に、役物比率が第１の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第２の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これらの報知により、パチンコ機１０の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機１０から直に伝えることができる。よって、パチンコ機１０に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機１０を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につなげることができる。

【５８７８】

＜変形例２２＞

上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７が、算出した役物比率又は連続役物比率が、第１の所定の比率又は第２の所定の比率よりも高いか否かを判断し、その判断結果を、ＭＰＵ２０１に出力してもよい。そして、ＭＰＵ２０１が、役物比率管理チップ２０７より受信した上記判断結果に基づいて、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行うように制御してもよい。また、役物比率管理チップ２０７そのものが、上記の判断結果に基づいて、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行う制御を実行してもよい。たとえば、これらの報知を行うＬＥＤを役物比率管理チップ２０７に接続し、役物比率管理チップ２０７が、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行う場合にこれらのＬＥＤを駆動制御してもよい。また、役物比率管理チップ２０７が、直接第１図柄表示装置３７を制御して、ＬＥＤ３７ａを所定の色で表示させたり、７セグメント表示器３７ｂに所定の数字を表示させてもよい。また、役物比率管理チップ２０７から音声ランプ制御装置１１３に向けて、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行うためのコマンドを直接送信し、音声ランプ制御装置１１３において、そのコマンドに基づき、所定のランプの点灯・点滅や所定の音声の出力、又は、第３図柄表示装置８１における所定の表示を行うように制御させてもよい。また、役物比率管理チップ２０７から直接、ホールコンピュータ６００に対し、役物比率が第１の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第２の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これによっても、パチンコ機１０の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機１０から直に伝えることができる。よって、パチンコ機１０に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機１０を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につなげることができる。

【５８７９】

＜変形例２３＞

上記第１７実施形態では、役物比率管理チップ２０７が第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信する場合に、あわせて、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅの情報を検査装置３００へ送信する場合について

説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７では、検査装置３００が検査端子２０７ａに出力されたことを契機として、又は、検査装置３００からの制御信号に基づいて、ＭＰＵ２０１に対し、賞球数テーブル２０２ｅの送信を要求し、その要求に対してＭＰＵ２０１により送信された賞球数テーブル２０２ｅを、役物比率管理チップ２０７が検査装置３００へ送信するように構成してもよい。また、検査装置３００が、直接ＭＰＵ２０１に対して賞球数テーブル２０２ｅの送信を要求する信号を出力し、ＭＰＵ２０１が、その要求信号を受けて、検査装置３００に対し直接賞球数テーブル２０２ｅを送信するようにしてもよい。また、検査装置３００を検査端子２０７ａに接続してから、パチンコ機１０の電源をオンにする仕様としておき、ＭＰＵ２０１が実行する立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ２０７は、賞球数データ設定エリア２６５ａを不要とでき、レジスタを削減できる。

【５８８０】

＜変形例２４＞

また、主制御装置１１０では、検査装置３００に対し、賞球数テーブル２０２ｅを送信せず、検査装置３００に対する賞球数の設定は、手入力により行われるようにしてもよい。これにより、主制御装置１１０では、賞球数テーブル２０２ｅを送信する制御を行わなくてもよいので、ＭＰＵ２０１のプログラムや、役物比率管理チップ２０７のプログラムが複雑化することを抑制できる。

【５８８１】

＜変形例２５＞

上記第１６実施形態では、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信しない場合について説明したが、第１６実施形態のパチンコ機１０においても、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００では、賞球数テーブル２０２ｅも参考にしながら、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性の有無の解析を行うことができる。

【５８８２】

＜変形例２６＞

上記各実施形態において、第２読書メモリ２６４と検査端子２０７ａとの間に、第２読書メモリ２６４から検査装置３００へ送信される情報を一時的に格納する出力用レジスタ（バッファ）を設けてもよい。これにより、第２読書メモリ２６４から読み出される情報の読み出し速度と、役物比率管理チップ２０７へ情報を送信するための送信速度とが異なる場合であっても、出力用レジスタを介することで、第２読書メモリ２６４から検査装置３００へ容易に情報を送信することができる。

【５８８３】

＜変形例２７＞

上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、第１読書メモリ２６３を不揮発性のメモリとして構成するか、第１読書メモリ２６３にバックアップ電圧を供給する等することで、第１読書メモリ２６３を電源が断されている間も保存可能に構成しておき、電源が供給されたときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４へ記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対して、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。また、電源が投入された場合に、第２読書メモリ２６４への記録を行うので、第２読書メモリ２６４への記録の途中で電源が完全に断されるおそれを抑制できる。

【５８８４】

＜変形例２８＞

上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、ＣＰＵ２６１の制御に

よって自動的に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ２０２ｆにおいて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）として、「電源断」又は「電源供給」を規定できるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆが「電源断」である場合は、電源が断されることが検出された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録し、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆが「電源供給」である場合は、電源が供給された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録してもよい。これにより、ＭＰＵ２０１におけるトリガ情報データ２０２ｆの設定に応じて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づく、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４への記録を、電源が断される場合や、電源が供給された場合に行わせることができる。なお、トリガ情報データ２０２ｆとして「電源供給」が規定できる場合は、第１読書メモリ２６３を不揮発性のメモリとして構成するか、第１読書メモリ２６３にバックアップ電圧を供給する等することで、第１読書メモリ２６３を電源が断されている間も保存可能に構成しておけばよい。

【５８８５】

＜変形例２９＞

上記各実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆにおいて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）として、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ２０２ｆにおいて、「電源供給時間」を規定できるようにしてもよい。トリガ情報データ２０２ｆにおいて「電源供給時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定してもよい。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「電源供給時間」を示す情報と「所定時間」として４時間を示す情報とが規定されていた場合は、役物比率管理チップ２０７は、トリガ設定エリア２６５ｂに、当該トリガ情報データ２０２ｆを設定した段階で、ＲＴＣ２６６により示される時刻を取得し、その取得された時刻を「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させておき、その後、ＲＴＣ２６６により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から電源が供給されてから４時間経過したかを判断して、４時間経過した場合に、役物比率管理チップ２０７において、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録してもよい。そして、該記録が行われたときの時刻をＲＴＣ２６６より取得して、その時刻を新たな「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させ、その後、ＲＴＣ２６６により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から、更に４時間が経過したかを判断するようにしてもよい。役物比率を算出するトリガ（タイミング）を電源供給時間によって規定することにより、パチンコ機１０においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、電源供給時間が所定時間経過したことによって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置３００に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

【５８８６】

＜変形例３０＞

上記第１７実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅに記録された情報を、賞球数テーブル２０２ｅと合わせて、検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報を、検査装置３００へ送信する場合に、各タイミング毎の情報に基づいて、各々のタイミ

ングにおける役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を示す情報もあわせて、検査装置３００へ送信してもよい。または、検査装置３００への送信を行う場合に、第２読書メモリ２６４に記憶された各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報に代えて、その情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置３００による解析を容易にすることができる。また、検査装置３００にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ２０７において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア２６５ａの賞球数テーブル２０２ｅを用いることで、賞球数テーブル２０２ｅが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。

【５８８７】

＜変形例３１＞

また、第１７実施形態に限らず、第２読書メモリ２６４に、役物比率又は連続役物比率を示す情報が記憶されておらず、これらの少なくともいずれかを算出するために必要な情報が第２読書メモリ２６４に記憶されている場合には、検査装置３００への送信を行うときに、ＣＰＵ２６１によって、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報から役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報とあわせて、または、その情報に代えて、検査装置３００へ出力してもよい。これにより、検査装置３００において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置３００による解析を容易にすることができる。また、検査装置３００にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ２０７において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア２６５ａの賞球数テーブル２０２ｅを用いることで、賞球数テーブル２０２ｅが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報とあわせて、検査装置３００へ出力すれば、検査装置３００において、役物比率及び連続役物比率に不審な点があると判断された場合に、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、検査装置３００において、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報により役物比率及び連続役物比率を算出し、役物比率管理チップ２０７より出力された役物比率及び連続役物比率と一致するか否かを判断することにより、何らかの不正行為が行われていないか判断することが可能となる。

【５８８８】

＜変形例３２＞

上記各実施形態において、球排出路へ案内された球を検出するためのアウトスイッチ２０８ｆを設け、アウトスイッチ２０８ｆにより球が検出された回数をカウントすることで、遊技領域へ発射された球の数を計数する場合について説明したが、遊技領域へ発射された球の数を計数する方法として種々の方法を用いてもよい。例えば、アウト口６６を通った球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチにより検出されたアウト口６６を通った球の数と、第１始動口スイッチ２０８ａにより検出された第１始動口６４ａを通った球の数と、第２始動口スイッチ２０８ｂにより検出された第２始動口６４ｂを通った球の数と、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃにより検出された第１普通入賞口６３ａを通った球の数と、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄにより検出された第２普通入賞口６３ｂを通った球の数と、大入賞口スイッチ２０８ｅにより検出された大入賞口６５ａを通った球の数とを合計することにより、遊技領域へ発射された球の数を算出してもよい。また、球発射ユニット１１２ａに供給された球を検出する供給球検出スイッチと、球発射

ユニット１１２ａにより発射され、遊技領域へ届かずにファール球として球案内通路から排出された球を検出するファール球検出スイッチとを設け、供給球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、供給球検出スイッチに代えて、球発射ユニット１１２ａにより発射された球を検出する発射球検出スイッチを設け、発射球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、内レール６１の先端部分に設けられた戻り球防止部材６８に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球を検出し、遊技球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントアップするカウンタを設けることで、遊技領域へ発射された球を計数してもよい。

【５８８９】

＜変形例３３＞

上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７にＣＰＵ２６１を設け、ＣＰＵ２６１により実行されるソフトウェアに基づいて、役物比率や連続役物比率に関する情報を第２読書メモリ２６４に記録して、検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７の一部又は全部の機能をワイヤードロジックで構成してもよい。ワイヤードロジックで構成することにより、役物比率に関する情報の管理を高速に行うことができる。

【５８９０】

＜変形例３４＞

上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０に設け、役物比率管理チップ２０７にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、ＭＰＵ２０１に不揮発性のメモリを接続し、ＭＰＵ２０１にて役物比率に関する情報を該不揮発性のメモリに記録し、ＭＰＵ２０１によって該不揮発性のメモリに記録された情報を検査装置３００へ送信するように制御してもよい。これにより、ＭＰＵ２０１にて検出された各入賞口における球の入賞や、球排出路へ案内された球に関する情報を、別のチップに転送することなくＭＰＵ２０１自身で用いて、役物比率に関する情報を管理できるので、ノイズの影響を受けにくくなり、より正確に役物比率に関する情報の管理を行うことができる。

【５８９１】

＜変形例３５＞

また、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０とは別に設け、役物比率管理チップ２０７と主制御装置１１０とが接続されるように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０と同じ基板ボックス１００内に収納されてもよいし、主制御装置１１０が収納された基板ボックス１００とは別の基板ボックスに収納されてもよい。主制御装置１１０とは別の基板ボックスに役物比率管理チップ２０７を収納する場合、役物比率管理チップ２０７専用の基板ボックスに役物比率管理チップ２０７が収納されてもよいし、他の制御装置等が収納された基板ボックス１０１～１０４のいずれかの基板ボックスに、役物比率管理チップ２０７が収納されてもよい。

【５８９２】

＜変形例３６＞

また、役物比率管理チップ２０７は、払出制御装置１１１に接続されてもよいし、役物比率管理チップ２０７が払出制御装置１１１に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ２０７は、払出制御装置１１１からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０から、払出制御装置１１１に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、０．５秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に格納されてもよい。また、主制御装置１１

０から払出制御装置１１１に対して送信される賞球コマンドにおいて、賞球数（払い出す球の数）とあわせて、どの入賞口への入賞に伴う賞球であるかを示す情報を含めておき、その賞球コマンドに基づいて、バッファ２６２に、入賞のあった入賞口に対応する領域に、賞球コマンドで示される賞球数を設定し、そのバッファ２６２に設定された賞球数を、第１読書メモリ２６３に設けられた対応する入賞口のカウンタへ加算することで、そのカウンタで、入賞口毎に、対応する入賞口への入賞により払い出された球の数を計数してもよい。更に、役物比率管理チップ２０７に代えて、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１が役物比率管理チップ２０７の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ２０７又は払出制御装置１１１にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信することができる。なお、これらの場合、主制御装置１１０において、電源が投入された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル２０２ｅの情報や、トリガ情報データ２０２ｆの情報が、主制御装置１１０から払出制御装置１１１に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されたこれらの情報を用いて、払出制御装置１１１側にて、役物比率等を管理することができる。

【５８９３】

＜変形例３７＞

また、役物比率管理チップ２０７は、音声ランプ制御装置１１３に接続されてもよいし、役物比率管理チップ２０７が音声ランプ制御装置１１３に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ２０７は、音声ランプ制御装置１１３からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０から、音声ランプ制御装置１１３に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、０．５秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ２０７に代えて、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が役物比率管理チップ２０７の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ２０７又は音声ランプ制御装置１１３にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信することができる。また、役物比率管理チップ２０７又は音声ランプ制御装置１１３にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第３図柄表示装置８１に表示させるために、表示制御装置１１４に対してコマンドを送信してもよい。第３図柄表示装置８１に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機１０を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ２０７又は音声ランプ制御装置１１３が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、音声出力装置２２６から所定の報知音を出力させたり、ランプ表示装置２２７を所定の態様で点灯・点滅させたりする制御を音声ランプ制御装置１１３が行ったり、所定の表示を第３図柄表示装置８１に表示させるために、表示制御装置１１４に対してコマンドを送信してもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機１０を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置１１０において、電源が投入された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル２０２ｅの情報や、トリガ情報データ２０２ｆの情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されたこれらの情報を用いて、音声ランプ制御装置１１３側にて、役物比率等を管理することができる。

【５８９４】

＜変形例３８＞

また、役物比率管理チップ２０７は、表示制御装置１１４に接続されてもよいし、役物比率管理チップ２０７が表示制御装置１１４に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ２０７は、表示制御装置１１４からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記

録し、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０から、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、０．５秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ２０７に代えて、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が役物比率管理チップ２０７の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ２０７又は表示制御装置１１４にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信することができる。また、役物比率管理チップ２０７又は表示制御装置１１４にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第３図柄表示装置８１に表示させる制御を、表示制御装置１１４が行ってもよい。第３図柄表示装置８１に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機１０を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ２０７又は表示制御装置１１４が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、所定の表示を第３図柄表示装置８１に表示させるための制御を表示制御装置１１４が行ってもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機１０を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置１１０において、電源が投入された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル２０２ｅの情報や、トリガ情報データ２０２ｆの情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３を介して、表示制御装置１１４に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されたこれらの情報を用いて、表示制御装置１１４側にて、役物比率等を管理することができる。

【５８９５】

＜変形例３９＞

上記各実施形態において、主制御装置１１０が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ２０７と接続され、もしくは、役物比率管理チップ２０７が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ２０７の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に７セグメント表示器を複数設けた表示装置を設け、その表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、又は、遊技性能を示す情報（例えば、ベース値等）を表示するようにしてもよい。該表示装置は、７セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ－Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイ等により構成されてもよい。該表示装置は、主制御装置１１０が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ２０７と接続され、もしくは、役物比率管理チップ２０７が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ２０７の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に設けられるのではなく、主制御装置１１０が設けられた基板、または、役物比率管理チップ２０７と接続され、もしくは、役物比率管理チップ２０７が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ２０７の機能を実現した制御装置が設けられた基板と接続されて設けられてもよい。該表示装置は、パチンコ機１０の背面側を見たときに、該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよいし、パチンコ機１０の正面側から該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

【５８９６】

＜変形例４０＞

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（本実施形態では、第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（本実施形態では、大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい

。該表示装置は、７セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ－Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報が表示されるようにしてもよい。

【５８９７】

＜変形例４１＞

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報は、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第２読書メモリ２６４へ記録された情報そのもの、又は、その情報から生成された情報であってもよい。また、直近を含む複数の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第２読書メモリ２６４へ記録されたそのもの、又は、各タイミング毎に第２読書メモリ２６４へ記録された情報から生成された情報を、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報として該表示装置に表示させてもよい。また、直近を含む複数の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第２読書メモリ２６４へ記録された情報、又は、第２読書メモリ２６４に記録された全タイミング（トリガ）の情報から、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報の平均値をとり、その平均値を該表示装置に表示させてもよい。更には、第２読書メモリ２６４に記録された情報だけでなく、第１読書メモリ２６３に記憶された情報も反映させて、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を生成し、該表示装置に表示させてもよい。

【５８９８】

これにより、その表示装置を見ることで、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報から、不正行為が行われた可能性を判断することができる。なお、この表示装置には、役物比率、連続役物、役物比率や連続役物比率に関係する情報、遊技性能を示す情報のいずれかを同時に表示させてもよいし、１つずつ表示させてもよい。また、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、遊技性能を示す情報のいずれかを、所定時間毎に交互に表示させてもよい。交互に表示させる場合は、何を表示させているかを示す情報をあわせて表示させてもよい。また、表示装置に表示する役物比率又は連続役物比率や、その他情報が、所定の比率を超えている場合（たとえば、役物比率については７０％を超えている場合、連続役物比率については６０％を超えている場合）については、その表示した役物比率又は連続役物比率、その他情報を、通常と異なる色で表示させたり、点滅表示させたりしてもよい。また、該表示装置において、パチンコ機１０に電源が投入されてから所定期間（例えば、３０秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により立ち上げ処理が終了するまでの期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０に電源を投入した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、また、役物比率や連続役物比率に関係する情報を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、該表示装置において、パチンコ機１０の電源が断されたと判断された場合に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０の電源を断した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。なお、パチンコ機１０の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間（例えば、１０秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により電源断に関する処理が終了するまで（例えば、Ｓ７０５の処理が終了するまで）の期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限ってもよ

い。また、パチンコ機１０の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報は、バックアップ電源や、２次電池、大容量のコンデンサ等からの電力を使用して行ってもよい。また、表示装置は、基板ボックス内に収納されていてもよい。これにより、表示装置に対して不正な値を表示させるといった行為が行われることを抑制できる。

【５８９９】

＜変形例４２＞

また、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを設け、そのボタンが操作された場合に、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率、その他情報を確認した場合に限り、該ボタンを操作することによって、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示させることができるので、該表示装置において消費電力が無駄に消費されることを抑制できる。また、ボタンの操作は、パチンコ機１０において遊技が非実行状態にある場合に限り有効として、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。パチンコ機１０において遊技が非実行状態であるとの判断は、例えば、アウトスイッチ２０８ｆによる球排出路へ案内された球の検出が所定時間以上非検出とされた場合や、操作ハンドル５１が回転操作されていない場合、球発射ユニット１１２ａにより球の発射が非実行とされている場合、遊技領域へ案内された球が非検出とされた場合に行ってよい。これにより、遊技を行いながら、表示装置に表示される情報を見て、不正行為者が何らかの不正を行おうとすることを抑制できる。

【５９００】

＜変形例４３＞

また、該ボタンの操作は、他のボタンとの組み合わせで操作された場合に限り、有効となるようにしてもよい。これにより、有効となるボタン操作の組み合わせを知らない不正行為者が、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を、表示装置に簡単には表示できないようにすることができる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機１０に電源を投入した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０に電源を投入する場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、前日の営業中や夜間の営業時間外等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機１０の電源を断した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０の電源を断した場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、本日の営業前や本日の営業中等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。該ボタンの操作による表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間の経過に基づいて終了してもよいし、該ボタンが再び操作された場合に終了してもよい。また、該ボタンの操作が継続して行われている期間のみ、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させてもよい。

【５９０１】
＜変形例４４＞
また、該ボタンが操作され、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報が表示されている場合は、パチンコ機１０の遊技モードをチェックモードとし、主制御装置１１０における遊技の主要な制御を一時的に停止させてもよい。これにより、遊技が進行することに伴って、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報が変化し、該役物比率等の確認がし難くなることを抑制できる。この場合、主制御装置１１０は、パチンコ機１０の遊技モードをチェックモードにして、遊技の主要な制御を一時的に停止させる段階で、音声ランプ制御装置１１３（及び表示制御装置１１４）に対し、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを送信してもよい。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４では、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを受信すると、例えば、第３図柄表示装置８１にチェックモードに対応する所定の画像（例えば、黒画面）を表示させたり、実行中の変動演出をチェックモード期間中、高速変動させ続けたり、音声出力装置２２６から出力される音声もチェックモードに対応する所定の音声としたり、高速変動に対応する音声を出力したりするように制御してもよい。これにより、遊技者に対して、パチンコ機１０がチェックモードに突入していることを示すことができる。また、主制御装置１１０は、パチンコ機１０の遊技モードとしてチェックモードを解除し、遊技の主要な制御を再開させる段階で、音声ランプ制御装置１１３（及び表示制御装置１１４）に対し、チェックモードが解除されることを通知するコマンドを送信してもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４では、第３図柄表示装置８１に表示される画像や、音声出力装置２２６から出力される音声を、チェックモードへ遷移する前のものに戻すことができる。
【５９０２】
＜変形例４５＞
また、これまで説明した変形例は、ボタン操作が行われると、主制御装置１１０等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示する場合について説明したが、これに加え、または、これに代えて、ボタン操作が行われると、第１図柄表示装置３７や第３図柄表示装置８１、ランプ表示装置２２７等に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよいし、音声出力装置２２６から、役物比率や連続役物比率、または、遊技性能を示す何らかの報知音を出力するようにしてもよい。そして、この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。
【５９０３】
＜変形例４６＞
また、上記各実施形態では、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率に関わる情報が検査装置３００へ送信される場合について説明したが、これに代えて、これまで説明したボタン操作が行われた場合に、役物比率に関わる情報が検査装置３００へ送信されるようにしてもよい。この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。
【５９０４】
＜変形例４７＞
上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７にて管理した情報を、検査装置３００へ送信する場合について説明したが、この役物比率管理チップ２０７にて管理した情報に基づいて、主制御装置１１０等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率他各種情報を表示したり、第１図柄表示装置３７や第３図柄表示装置８１、ランプ表示装置２２７等に、役物比率や連続役物比率に関する情報又は遊技性能を示す情報を表示したり、音声出力装置２２６から、役物比率や連続役物比率、遊技性能に関する何らかの報知音を出力するようにしたりして、何らかの報知を行うように構成した場合は、検査装置３

００への送信が必ずしも行われなくてもよい。
【５９０５】
＜変形例４８＞
上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７に大容量のコンデンサ２６７又は二次電池を接続し、停電などにより主制御装置１１０への電力供給が停止された場合に、役物比率管理チップ２０７において、コンデンサ２６７に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する場合について説明した。これに対し、コンデンサ２６７又は二次電池に代えて、電源装置１１５よりバックアップ電圧が役物比率管理チップ２０７へ供給されるようにしてもよい。これにより、第１読書メモリ２６３に記憶された情報を電源が断される間も保持することができる。また、深夜時間帯に不正行為者が不正な情報をバッファ２６２に設定しようとした場合、時間外情報を第１読書メモリ２６３の時間外データ２６３ｊに記憶させ、その後所定のタイミングで、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに該時間外情報を記録させることができる。
【５９０６】
＜変形例４９＞
上記実施形態では、Ｓ７２４の処理（図３８７参照）により、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２の設定後の割込信号の送信が、深夜時間帯に行われたか否かを判定する場合、ＲＴＣ２６６により示される時刻が、深夜０時～早朝６時の間にあるか否かを判定する場合について説明した画、この深夜時間帯の判定に用いる時刻の閾値が、ＭＰＵ２０１によって設定されるようにしてもよい。例えば、ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に、当該時刻の閾値を規定する深夜時間帯判定時刻データを記憶させておき、電源が供給された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル２０２ｅやトリガ情報データ２０２ｆとあわせて、設定レジスタ２６５に設けた深夜時間帯判定時刻設定エリアに、ＲＯＭ２０２に記憶された深夜時間帯判定時刻データを設定するようにしてもよい。そして、Ｓ７２４の処理において、この深夜時間帯判定時刻データで示される時間帯に、ＭＰＵ２０１によるバッファ２６２の設定後の割込信号の送信が行われたか否かを判断してもよい。これにより、深夜時間帯の判断を、ＲＯＭ２０２によって可変に設定できる。
【５９０７】
＜変形例５０＞
上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第１読書メモリ２６３に記憶し、所定のタイミングで、その電源投入情報を、その時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。また、役物比率管理チップ２０７へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。これにより、検査装置３００に対して、電源が投入された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が投入された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。
【５９０８】
＜変形例５１＞
また、上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第１読書メモリ２６３に記憶し、所定のタイミングで、その電源断情報を、その時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。この場合、第１読書メモリ２６３は、不揮発性のメモリで構成されるか、バックアップ電圧が供給されるようにすればよい。また、役物比率管理チップ２０７への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。この場合、第１読書メモリ２６３は、必ずしも不揮発性メモリで構成されたり、バックアップ電圧が供給されたりする必要はない。これにより、検査装置３００に対して、電源が断された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役

物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が断された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。

【５９０９】

＜変形例５２＞

上記実施形態において、主制御装置１１０に供給される電源が断され、ＭＰＵ２０１のメイン処理（図３８５参照）にて、Ｓ７０４～Ｓ７０７の処理が実行される場合に、Ｓ７０４の処理の実行後、Ｓ７０５の処理が実行される前に、図３７９に示すＳ１５５及びＳ１５６の処理と同一の処理を実行してもよい。即ち、電源断時の処理において、割込み処理の発生を禁止した後（Ｓ７０４）、ＲＡＭ２０３の始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈの値を入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値をアウト情報として、その時のパチンコ機１０の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ２０７に設定して、役物比率管理チップ２０７に割込信号を送信してもよい。これにより、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球であって、役物比率管理チップ２０７においてカウントされていない球を、電源が断される前に、役物比率管理チップ２０７にてカウントさせることができる。よって、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球を、漏れなく役物比率管理チップ２０７にて記録させることができる。

【５９１０】

＜変形例５３＞

上記各実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が「遊技時間」であった場合に、アウトスイッチ２０８ｆにより球排出路へ案内された球が検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アウト口６６を通過した球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチ、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ及び大入賞口スイッチ２０８ｅのいずれかのスイッチによって、各入賞口またはアウト口への球の通過が検出された場合に、その検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。また、操作ハンドル５１に設けられたタッチセンサ５１ａの出力に基づいて遊技者が操作ハンドル５１に手を触れていると判断される時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、操作ハンドル５１が遊技者により回転操作されている時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、遊技者が操作ハンドル５１に手を触れ且つ操作ハンドル５１を回転操作している時間を累積して遊技時間を算出してもよい。また、発射制御装置１１２により球発射ユニット１１２ａが駆動され、球の発射が行われている時間を累積して、遊技時間を算出してもよい。また、内レール６１の先端部分に設けられた戻り球防止部材６８に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球が検出され続ける時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。

【５９１１】

＜変形例５４＞

上記各実施形態では、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が、主制御装置１１０にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できないようにしていたが、これに代えて、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を、複数段階（例えば、６段階）に変更できるように構成してもよい。これにより、ホール側において、同一機種のパチンコ機に対し、台毎に大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を異ならせることで、遊技者に対し、台を選択する楽しみを与えることができる。

【５９１２】

＜変形例５５＞

大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更は、例えば、次のように行えるよ

うにしてもよい。まず、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更可能な複数段階（以下、ここでは６段階（レベル１～６）として説明する）毎に、対応するレベル（段階）における大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に予め格納される。各レベルに対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、そのレベルにおける大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。

【５９１３】

＜変形例５６＞

パチンコ機１０の背面側に設けられた主基板には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更を行うための鍵穴が設けられている。鍵穴は、通常は裏パックユニット９４の裏パック９２に覆われるようにしてもよく、裏パック９２を開放することによって現れるようにしてもよい。また、裏パック９２に鍵穴用の開口部を設け、その開口部から鍵穴が露出されるように構成してもよい。該鍵穴は、「確率設定オフ」側と「確率設定オン」側との２つの位置の間を専用の鍵によって回動可能に構成されており、「確率設定オフ」側にあるときに鍵穴に対してその専用の鍵が抜き差し可能となっている。専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オン」の位置にされると、パチンコ機１０は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更が行なえる。なお、パチンコ機１０の電源がオフの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動され、パチンコ機１０の電源がオンされたときに、パチンコ機１０は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更が行える確率設定モードで起動するように構成してもよい。これにより、ホールにおけるパチンコ機１０の起動時にあわせて、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更を安全に行うことができる。また、パチンコ機１０の電源がオンの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動された場合は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更が行えないようにしてもよい。これにより、営業中に不正行為者が、不正に大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できないようにすることができる。

【５９１４】

＜変形例５７＞

パチンコ機１０には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更するための押下型の確率設定ボタンが主基板に設けられている。この確率設定ボタンは、鍵穴と同様に、通常は裏パックユニット９４の裏パック９２に覆われており、裏パック９２を開放することによって現れる。ただし、裏パック９２に確率設定ボタン用の開口部を設け、その開口部から確率設定ボタンが露出されるように構成してもよい。パチンコ機１０が確率設定モードになると、これまでの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル（段階）が、例えば、主基板に設けられた表示装置に表示される。そして、確率設定ボタンが押下されると、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルが１つ上がり、それが表示装置に表示される。また、確率設定ボタンが押下される前のレベルが「６」の場合は、その確率設定ボタンが押下されると、レベル「１」が表示装置に表示される。なお、パチンコ機１０が確率設定モードになったときに、表示装置に表示されるレベルは、これまでの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルに代えて、予め定められたレベル（例えばレベル「１」）であってもよい。

【５９１５】

＜変形例５８＞

表示装置に、設定したい大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルが表示された場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されると、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第２図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機１０が起動される。これにより、設定したレベルの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率で、パチンコ機１０は動作する。また、設定したい大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルが表示されたときに、専用の鍵が差し込まれた鍵穴が「確率設定オフ」の位置に回動された場合に、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第２図柄の当たり値

が設定されて、パチンコ機１０が起動されるようにしてもよい。これによっても、設定したレベルの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率で、パチンコ機１０が動作する。

【５９１６】

＜変形例５９＞

ここで、パチンコ機１０に、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するための表示装置を設けていた場合、パチンコ機１０が確率設定モードで起動されたときには、その表示装置に、設定する大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルを表示するようにしてもよい。これにより、パチンコ機１０に搭載する表示装置の数が増えることを抑制することで、コスト増加を軽減できる。また、表示装置を兼用し、部品点数の増加を抑えることで、各部品の配置（レイアウト）を容易に行うことができる。

【５９１７】

＜変形例６０＞

さて、パチンコ機１０において、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できるように構成した場合、その変更に応じて、役物比率や連続役物比率は当然変わってくる。よって、役物比率管理チップ２０７にて管理している役物比率や連続役物比率の変化が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものなのか、何らかの不正によるものかが分からなくなるおそれがある。

【５９１８】

そこで、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて消去するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除できる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、第２読書メモリ２６４に記録された情報等が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この場合、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができる。

【５９１９】

＜変形例６１＞

一方、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できる。この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時を含んでもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

【５９２０】

＜変形例６２＞

また、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第

２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するために設けられた表示装置には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更された後に、第２読書メモリ２６４及び／又は第１読書メモリ２６３に記録等された情報に基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するようにしてもよい。よって、この表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報については、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除でき、その大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できる。また、この場合において、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、その変更が行われた日時とともに、第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。この情報に基づいて、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更された後に、第２読書メモリ２６４に記録された情報を容易に判断し、それに基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示することができる。

【５９２１】

＜変形例６３＞

また、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル（段階）毎に分けて、第２読書メモリ２６４に情報を記録するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル毎に、そのレベルが設定されたときの役物比率や連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記録された情報から判断することができる。よって、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更に伴う役物比率や連続役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率や連続役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できる。

【５９２２】

＜変形例６４＞

大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合に、直前に第２読書メモリ２６４に記録された情報１つ又は複数のみを保存しておき、そのほかは消去してもよい。また、第１読書メモリ２６３に記憶された情報は保存したままにしてもよい。また、第２読書メモリ２６４に記録された情報はすべて消去し、第１読書メモリ２６３に記憶された情報のみ保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更される前の役物比率や連続役物比率が、解析や表示に対して影響することを極力排除できる一方、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができる。この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できるとともに、第２読書メモリ２６４に記録された一部の情報等が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

【５９２３】

＜変形例６５＞

上記各実施形態では、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情

報が、外部から消去できないようにすることで、不正行為者が不正行為の証拠を抹消できないようにしていた。一方で、パチンコ機市場では中古市場もあり、一の店から他の店に販売され、その他の店にて設置されることもしばしば行われる。この場合、前の一の店にて不正行為が行われ、役物比率等が変化していたとしても、その情報が第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に残っていると、現在の他の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうおそれがあった。そこで、このような場合に備えて、一の店から他の店に販売される場合、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報を消去したり、転売される情報を第２読書メモリ２６４に記録させたりできるようにしてもよい。第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報を消去すれば、前の一の店にて行われた不正行為の記録が、次の他の店にて引き継がれることを抑制できる。また、転売される情報を第２読書メモリ２６４に記録すれば、前の一の店における役物比率等の関わる情報と、次の他の店における役物比率等の関わる情報とを明確に切りかけて、解析を行うことができるとともに、前の一の店における役物比率等の関わる情報から、その前の一の店にて行われた不正行為を発見することも可能とすることができる。

【５９２４】

＜変形例６６＞

第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録は、パチンコ機１０のメーカ等の一部の限られたところに限定されるとよい。これにより、不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、その第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録は、次の方法で行われるようにしてもよい。例えば、検査端子２０７ａに検査装置３００を接続し、その検査装置３００から、専用のコマンドを役物比率管理チップ２０７へ入力することで、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。このコマンドは、一部の者以外秘密の特殊なコマンドとすることで、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板に、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録を行うことができるので、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板が収納された基板ボックス１００の中にスイッチを設け、そのスイッチが操作された場合に限り、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、基板ボックス１００を開封しない限り、スイッチが操作できず、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録が行えない。上述した通り、基板ボックス１００は、ボックスベースとボックスカバーとが開封不能に連結（かしめ構造による連結）されており、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シールが貼着されている。よって、不正行為者は、基板ボックスを容易に開封できないため、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、仮に基板ボックスが開封され、スイッチが操作された場合には、その開封された証拠が残るため、容易に不正行為が行われたことを判断することができる。

【５９２５】

＜変形例６７＞

上記第１８～第２２実施形態において、ＲＡＭ２０３において使用領域外エリア２０３ｙを使用する処理として、役物比率やベース値に関する処理を例示したが、必ずしもこれ

に限られるものではなく、遊技の主な制御を除いた種々の処理であってよい。例えば、不正行為を判定する処理であってもよい。この不正行為を判定する処理では、例えば、磁石の接近や振動、入賞口への不自然な入球（大入賞口６５ａが閉じた状態にもかかわらず検出された入球）の有無を判断し、不正行為があった場合に報知を行うための処理が行われてもよい。また、使用領域外エリア２０３ｙを使用する処理として、機能（目的）の異なる複数の処理（例えば、「役物比率に関する処理」と「不正行為を判定する処理」）が含まれていてもよい。

【５９２６】

＜変形例６８＞

上記第１８～第２２実施形態において、レジスタ２００の内容をロード（ＬＤ）命令を用いて使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１へ退避させる場合について説明したが、これをロード（ＬＤ）命令に代えてストア（ＳＴ）命令を用いて、使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１へ退避させても、同様の作用効果が得られる。

【５９２７】

＜変形例６９＞

上記第２０～第２２実施形態では、リアルタイムベース値に加えて、過去に所定期間毎に計数された３つのベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）をベース表示装置４０１に表示する場合について説明したが、過去に所定期間毎に計数されたベース値を少なくとも２つ（例えば、前回ベース値と前々回ベース値）、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってよく、過去に所定期間毎に計数された４つ以上のベース値を、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってもよい。

【５９２８】

＜変形例７０＞

上記第２０～第２２実施形態では、複数の期間において計測した各ベース値と、リアルタイムで計測中のベース値とを、ベース表示装置４０１に表示する場合について説明したが、ベース値に代えて、又は、ベース値に追加して、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関連する情報、及び／又は、その他遊技性能を示す情報を、複数の期間において計測したそれぞれと、リアルタイムで計測したものとを、表示装置に表示するものであってもよい。

【５９２９】

＜変形例７１＞

上記第２０～第２２実施形態では、ＭＰＵ２０１によりベース値処理（図４１）を実行しベース表示装置４０１に各種ベース値を表示する場合について説明したが、主制御装置１１０にベース値を管理する管理チップを設け、又は、主制御装置１１０とは別にベース値を管理する管理チップを設け、その管理チップにてベース値処理と同等の処理を実行し、リアルタイムベース値を算出しつつ、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示するようにしてもよい。この場合、ベース表示装置４０１の表示を管理チップが直接制御してもよいし、管理チップがＭＰＵ２０１を介してＭＰＵ２０１によりベース表示装置４０１の表示を制御するようにしてもよい。また、ベース表示装置４０１は、管理チップに直接接続されてもよい。

【５９３０】

＜変形例７２＞

また、図４０７（ａ）に示した各種カウンタ２０３ｊ、２０３ｋ、２０３ｑやベース値データ２０３ｌ～２０３ｏ、フラグ２０３ｐは、管理チップ内のＲＡＭに格納されるようにしてもよい。この場合、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされながら電源がオンされると、ＭＰＵ２０１は、立ち上げ処理の中で管理チップに対し、その旨を通知する信号を送信し、管理チップはその信号を受けて、各種カウンタ２０３ｊ、２０３ｋ、２０３ｑやベース値データ２０３ｌ～２０３ｏ、フラグ２０３ｐ等を初期化するようにしてもよい。

【５９３１】

＜変形例７３＞

また、電源がオンされた場合に、管理チップが、ベース表示装置４０１に対して、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを全点灯する制御を行ってもよい。この場合、管理チップが電源オンに伴って立ち上がった後すぐに、当該制御を行ってもよいし、電源がオンされたときにＭＰＵ２０１がその立ち上げ処理の中で管理チップに対して初期化信号を送信するようにし、管理チップがその初期化信号を受けて実行する処理の中で、当該制御を実行するようにしてもよい。

【５９３２】

＜変形例７４＞

上記第２０～第２２実施形態において、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置４０１に表示する場合に、そのベース値として有効なベース値が存在しない場合は、比較セグに「－－」を表示して、有効なベース値がないことを示す場合について説明した。これに対し、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとしていずれも有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値のみをベース表示装置４０１に表示するようにしてもよい。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がない前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が無駄に表示され続けることを抑制できる。一方、この場合、リアルタイムベース値と前回ベース値とをベース表示装置４０１に表示し、前回ベース値については比較セグにて「－－」を表示するようにしてもよい。これによっても、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、リアルタイムベース値だけでなく、前回ベース値を表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、前回ベース値等もベース表示装置４０１に表示されることを示唆できる。

【５９３３】

＜変形例７５＞

また、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値とのみをベース表示装置４０１に表示してもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値のみをベース表示装置４０１に表示してもよい。これにより、表示されないベース値については、有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がないものについては無駄に表示され続けることを抑制できる。

【５９３４】

＜変形例７６＞

一方、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値とをベース表示装置４０１に表示し、前々回ベース値については比較セグにて「－－」を表示するようにしてもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値と前々々回ベース値とをベース表示装置４０１に表示し、前々々回ベース値については比較セグにて「－－」を表示するようにしてもよい。これによっても、有効なベース値がない種別のベース値を示すことができる。また、有効なベース値がない種別のベース値を１つ表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、その種別のベース値がベース表示装置４０１に表示されることを示唆できる。

【５９３５】

＜変形例７７＞

第２０実施形態において、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯する場合に

ついて説明したが、点灯に代えて、全てのセグメントを所定期間点滅させるようにしてもよい。全てのセグメントを点滅させることによって、全てのセグメントが正常に点灯できるかだけでなく、全てのセグメントが正常に消灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【５９３６】

＜変形例７８＞

また、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合において、例えば、ＲＡＭ全消去スイッチが操作されながら電源がオンされて以降、総アウト個数が３００個に達するまでの間に限り、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。これにより、少なくともパチンコ機１０の新規立上時において、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かの確認を行うことができる。また、当該点灯が行われる間は、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【５９３７】

＜変形例７９＞

また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されながら電源がオンされた場合に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。

【５９３８】

＜変形例８０＞

上記第２０実施形態において、パチンコ機１０に電源が投入された直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯（又は点滅）する制御を、立ち上げ処理（図４０８参照）の所定の箇所（Ｓ３００７）で実行する場合について説明したが、その点灯（又は点滅）の制御は、立ち上げ処理の中の任意の箇所で行われてもよい。例えば、立ち上げ処理の実行が開始されて最初に当該制御を実行してもよいし、初期設定（Ｓ６０１）の後に当該制御を実行してもよい。また、割込み許可の設定（Ｓ６１３）を行った後に当該制御を実行してもよい。また、当該制御を立ち上げ処理以外のところで実行してもよい。例えば、立ち上げ処理終了後の実行されるメイン処理（図３８５参照）において、ループ処理（Ｓ７０１～Ｓ７０３）が実行される前に当該制御を実行してもよい。また、タイマ割込処理の中で、例えば、タイマ割込処理の一処理であるベース値処理（図４１参照）において、このタイマ割込処理又はベース値処理が、電源が投入された後初めて実行されたものであるか否かを判断し、電源が投入された後初めて実行されたものである場合に、当該制御を実行してもよい。つまり、電源投入後に一度ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯（又は点滅）させるようにできれば、どのタイミングでこの制御を行ってもよい。

【５９３９】

＜変形例８１＞

上記第２０実施形態では、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合において、総アウト個数が３００個に達するまでは、電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯させ、その後、ベース表示装置４０１の表示を、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表

示させる場合について説明したが、この場合、電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯させることを非実行としてもよい。この場合、パチンコ機１０の新規立上げ期間中は、特殊表示態様でベース表示装置４０１にベース値が表示されるので、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができ、また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【５９４０】

＜変形例８２＞

また、第２０実施形態又は前記変形例では、パチンコ機１０が新規立上げ期間にあるときにベース表示装置４０１に表示される特殊表示態様として、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する態様を説明したが、必ずしもこの態様である必要はなく、通常のベース値を表示する態様とは異なる態様でベース表示装置４０１の表示を行えばよい。例えば、パチンコ機１０が新規立上げ期間にあるときは、識別セグを点滅させながら「ｂＬ．」、「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」を５秒間隔で切り替えて表示し、比較セグに「－－」を点灯表示する態様で、ベース表示装置４０１の表示を行ってもよい。これにより、この表示が行われている間は、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。また、この態様において、「ｂＬ．」を点滅表示される間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点灯又は点滅表示させてもよい。これにより、その時のリアルタイムベース値を参考に示すことができる。

【５９４１】

＜変形例８３＞

上記第２１～第２７実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【５９４２】

＜変形例８４＞

上記第２１～第２７実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更する場合について説明したが、パチンコ機１０に所謂小当たりを含む場合に、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更に代えて又はそれに加えて、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。ここで、小当たりは外れの一種であり、小当たりによって開放された大入賞口６５ａに球が入球して球が払い出された場合、その払い出された球の数もベース値の算出に用いられる。つまり、小当たりの当選確率が変更されると、ベース値も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づくベース値用データ２０３ｒが残っていると、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できなくなる。そこで、この場合、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合に行われるＲＡＭ２０３のデータの消去の中で、ベース値用データ２０３ｒもあわせて消去するようにしてもよい。これにより、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できる。

【５９４３】

＜変形例８５＞

上記第２１及び第２２実施形態において、確率設定値が正常範囲（「１」～「６」の範囲）内にあるか否かをタイマ割込処理が実行される毎に確認する場合について説明したが、この確認を第２３～第２７実施形態に係るパチンコ機１０で行ってもよい。また、この確認を変動演出が開始される毎や、所定時間毎（例えば、１時間毎や、内部に設けられた時計が００分になる毎）等、所定の契機が訪れる毎に実行するようにしてもよい。

【５９４４】

＜変形例８６＞

上記第２１及び第２２実施形態において、タイマ割込処理の中で確率設定値が正常範囲（「１」～「６」の範囲）内にあるか否かを確認し、確率設定値が正常範囲内にない場合は、遊技を停止して、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知を行う場合について説明したが、遊技を停止した後、設定変更処理を実行して、強制的に確率設定値の変更をホール関係者等にさせるようにしてもよい。この場合、確率設定値の変更を促す報知音を出力したり、第３図柄表示装置８１にホール関係者を呼ぶような報知を行ってもよい。また、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等によって、確率設定値を正常な範囲内で再設定することができる。

【５９４５】

＜変形例８７＞

上記第２１及び第２２実施形態において、通常モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられる場合に、立ち上げ処理の中でＲＡＭ判定値が正常か否かを確認し、ＲＡＭ判定値が正常でなければ、更に確率設定値が正常範囲内にあるか否かを確認して、正常範囲内になければ、設定変更処理を実行して、確率設定値の変更をホール関係者等に行わせる場合について説明した。この設定変更処理を実行することに代えて、音声出力装置２２６や第３図柄表示装置８１において、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知を行い、及び／又は、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知して、無限ループに入るようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更させることができる。

【５９４６】

＜変形例８８＞

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【５９４７】

＜変形例８９＞

上記第２１及び第２２実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定（図４２２のＳ４００９）を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定したりするようにしてもよい。

【５９４８】

＜変形例９０＞

上記第２３実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【５９４９】

＜変形例９１＞

上記第２０実施形態において、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯する場

合について説明したが、第２１～第２７実施形態においてもパチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させるようにしてもよい。ただし、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合にまで、電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させては煩わしい場合も起こりうる。そこで、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合は、７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントの点灯又は点滅を非実行としてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合は、設定変更処理又は設定委確認処理が実行された後に、７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントの点灯又は点滅を実行するようにしてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合は、一旦、７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させ、所定の操作が行われた場合に、その点灯又は点滅を終了させるようにしてもよい。

【５９５０】

＜変形例９２＞

上記第２０～第２７実施形態では、ベース表示装置４０１を２つの７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂとで構成される識別セグと、２つの７セグメント表示器４０１ｃ、４０１ｄで構成される比率セグとによって構成される場合について説明したが、識別セグを１つまたは２以上の７セグメント表示器で構成されてもよいし、比率セグを２以上の７セグメント表示器で構成されてもよい。

【５９５１】

＜変形例９３＞

上記第２１～第２７実施形態において、第１図柄表示装置３７に用意された、ラウンド数報知ＬＥＤや大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等を用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、第１図柄表示装置３７に用意された、ラウンド数報知ＬＥＤや大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等を用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置４０１にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するようにしてもよい。

【５９５２】

＜変形例９４＞

また、第１図柄表示装置３７に、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示及び設定確認中表示が行われていることを報知するためのＬＥＤを１つ設け、例えばそのＬＥＤを点灯させることで、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示が行われていることを報知し、そのＬＥＤを点滅させることで、ベース表示装置４０１にて設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第１図柄表示装置３７に、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示が行われていることを報知するためのＬＥＤと、ベース表示装置４０１にて設定確認中表示が行われていることを報知するためのＬＥＤとの計２つのＬＥＤを設け、それぞれ該当するＬＥＤを点灯させることにより、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第１図柄表示装置３７に、ベース表示装置４０１にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するためのＬＥＤを設け、そのＬＥＤを点灯させることにより、ベース表示装置４０１にてエラー履歴表示が行われていることを報知するようにしてもよい。

【５９５３】

＜変形例９５＞

上記第２１～第２７実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４

０１に表示させる場合、識別セグの各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂの全てのセグメントを消灯させたり、識別セグに「－－」を表示させたり、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様で各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂに固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、識別セグには、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂの所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂの各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、識別セグにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値又はエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

【５９５４】

＜変形例９６＞

上記第２１～第２７実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、比較セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃの全てのセグメントを消灯させたり、「－」を表示させたり、固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、比較セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃには、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、７セグメント表示器４０１ｃの所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、７セグメント表示器４０１ｃの各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、７セグメント表示器４０１ｃにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値又はエラー履歴を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

【５９５５】

＜変形例９７＞

上記第２１～第２７実施形態において、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様として、図５０に示す例を例示し、確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様とは異なる表示態様とする場合について説明した。これに対し、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様として、図４９（ａ）又は（ｂ）に示す表示態様と同様の表示態様としてもよい。この場合、確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様も、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様と同じとなるようにしてもよい。確率設定値がベース表示装置４０１に表示させるのは、ホール関係者等がパチンコ機１０を設定変更モード又は設定確認モードにて立ち上げた場合である。また、エラー履歴がベース表示装置４０１に表示させるのは、ホール関係者等がエラー表示ボタン５０２を押下操作した場合である。つまり、確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様と、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様とを同じ表示態様としても、ホール関係者等は、自身が行った操作に基づいてベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるのかエラー履歴であるのかを把握できる。

【５９５６】

＜変形例９８＞

上記第２１～第２７実施形態では、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そし

て、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【５９５７】

＜変形例９９＞

また、第２１及び第２７実施形態において、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることによって確率設定値を更新する場合について説明したが、第２２実施形態と同様の設定変更スイッチを設け、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新してもよい。これにより、ＲＡＭ消去スイッチ及び設定変更スイッチの役割が明確に分けられるので、操作する者が各スイッチの役割を明確に把握できる。

【５９５８】

＜変形例１００＞

上記第２１～第２７実施形態では、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、エラー表示ボタン５０２と同様に、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【５９５９】

＜変形例１０１＞

上記第２３～第２７実施形態では、ＲＡＭ異常の中で、ホール関係者等が通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作した場合、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理のＳ４２１５の処理にて、ＲＡＭ異常であると判断されると必ず判断されて（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１９の処理へ移行し、ＲＡＭ異常設定処理による報知と（Ｓ４２１９）、ホールコンピュータ６００への出力（Ｓ４２２０）とを実行した後、無限ループ状態となる場合について説明した。これに対してこの場合、ＲＡＭ異常設定処理による報知と（Ｓ４２１９）ホールコンピュータ６００への出力（Ｓ４２２０）とを実行した後、Ｓ４２１３の処理へ移行し、設定変更処理を実行してもよい。これにより、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と共にＲＡＭ２０３をクリアすることで、正常にパチンコ機１０が動作できる。また、この場合、自動的に設定変更処理が実行されるので、改めてパチンコ機１０を立ち上げなおす必要がなく、ホール関係者等の手間を省くことができる。

【５９６０】

＜変形例１０２＞

上記第２３～第２７実施形態における設定変更処理のＳ４３１３の処理において、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）し、また、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓを消去する一方、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持する場合について説明したが、これを立ち上げ処理のＳ４２１６の処理と同様に、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓと、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持してもよい。つまり、設定変更処理後のＲＡＭクリアと、ＲＡＭクリアモードにてパチンコ機１０を立ち上げたときに実行されるＲＡＭクリアとを同一の処理としてもよい。

【５９６１】
＜変形例１０３＞
上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる場合について説明した。これに対し、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に限り、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード（通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モード）に対応する立ち上げ操作であった場合は、ＭＰＵ２０１が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子５０３からホールコンピュータ６００に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。
【５９６２】
＜変形例１０４＞
また、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に（即ち、設定キー５０１がオン状態とされていた場合に）、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード（通常モード、ＲＡＭクリアモード）に対応する立ち上げ操作であった場合（即ち、設定キー５０１がオフ状態とされていた場合）は、ＭＰＵ２０１が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子５０３からホールコンピュータ６００に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、設定キー５０１をオン状態にした上でパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。一方、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げ操作をした場合は、設定キー５０１がオン状態となっており、ホール関係者等は、確率設定値の更新及び確定がスムーズにできる準備ができている。そこで、この場合は、設定変更モードで立ち上げることで、確率設定値を確実に確定させることができる。
【５９６３】
＜変形例１０５＞
上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、通常モードでパチンコ機１０を立ち上げてもよい。
【５９６４】
＜変形例１０６＞
上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変

更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてもよいし、ＲＡＭクリアを実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げてもよい。その後、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、遊技が実行できる状態となるようにしてもよい。設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待つ処理を入れることで、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

【５９６５】

＜変形例１０７＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてもよい。これにより、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

【５９６６】

＜変形例１０８＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。この場合、設定キー５０１がオフ状態となった後に、設定確認処理を引き続いて実行してもよいし、設定確認処理を無視してもよい。また、設定確認モードで立ち上げ、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去してもよい。

【５９６７】

＜変形例１０９＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、電源が断される前に実行されていた設定確認処理を無視して、通常モードでパチンコ機１０を立ち上げてもよい。

【５９６８】

＜変形例１１０＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定確認中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げてもよい。この場合

、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、ＲＡＭクリアせずに立ち上げてもよいし、ＲＡＭクリアを実行してもよい。

【５９６９】

＜変形例１１１＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、設定変更モードを無視して、設定確認モードで立ち上げてもよい。また、設定確認モードで立ち上げたのち、所定の操作を契機として、設定変更モードへ移行するようにしてもよい。

【５９７０】

＜変形例１１２＞

上記第２６実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【５９７１】

パチンコ機１０を設置するホールの島設備には、島設備の両面にパチンコ機１０を設置可能な「両島」や、島設備の片側にのみパチンコ機１０を設置可能な「壁島」や、ホールの柱を「壁島」で囲うようにして構成される「柱島」、或いは、パチンコ機１０を１台又は２台単位で設置可能な「単体島」等、多様な島設備があり、該島設備によっては、内枠１２を施錠したまま設定変更や設定確認を行う場合がある。よって、ホールの営業形態（島設備）によっては、必ずしも内枠１２を開放して設定変更又は設定確認を行うとは限らず、扉開放スイッチ２０８ｇの開放を条件に設定変更又は設定確認作業を行うように構成した場合、一旦、内枠１２を開放した上で行わなければならず、作業が煩雑となってしまう。

【５９７２】

そこで、従業員等が操作できない部位（例えば、主制御装置１１０内）等にディップスイッチ等を設け、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、内枠１２の開放を必須条件とするか否かを、ホールの管理者等が行うことができるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの環境毎に応じた作業効率を考慮しつつ、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９７３】

＜変形例１１３＞

上記第２６実施形態では、内枠１２及び前面枠１４を共に開放したメンテナンス作業時に、前面枠１４を従業員が勝手に閉鎖できないように構成してもよい。具体的には、内枠１２と前面枠１４とを共に開放した場合には、ホールの管理者等によって、専用の鍵を差し込まない限り、前面枠１４を内枠１２に対して閉鎖できないように構成する。このように構成成することで、メンテナンス作業時に、設定変更等の権限がない従業員が勝手に前面枠１４を閉鎖させてしまうことを防止し、設定変更又は設定確認を行えなくすることができ、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９７４】

＜変形例１１４＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部９２ａの上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部１７１ａと下側面とを当接するように構成していた。これに対し、下辺突部９２ａの上側面と上辺突部１７１ａと下側面とを係合するように構成してもよい。この場合、内枠１２の開放時には、該係合が容易に外れるように構成しつつ、内枠１２の閉鎖時には、下辺突部９２ａの上側面と上辺突部１７１ａと下側面とが係合すると好適であ

る。このように構成することで、内枠１２のメンテナンス作業時にも支障を来さず、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９７５】

＜変形例１１５＞

上記第２４実施形態では、外枠１１の右側板１１ｄに保護カバー部材１４０を片持ち梁状に取り付けて構成していた。これに対し、右側板１１ｄから左側板１１ｃに亘って保護カバー部材１４０を両端支持梁状に取り付けてもよい。このように構成することで、保護カバー部材１４０の剛性を高めつつ、簡易な構成でパチンコ機１０裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。また、保護カバー部材１４０によっては、パチンコ機１０の裏面上部又は裏面下部を覆わないことで、球の補給や排出に関して干渉しないので、既存の島設備に当該保護カバー部材１４０を採用したパチンコ機１０を取り付けることが可能となる。

【５９７６】

＜変形例１１６＞

上記第２４実施形態では、カバー側突部１７２をカバー板１７１の所定位置に固定的に形成していた。これに対し、カバー側突部１７２をカバー板１７１から分離可能かつ取着自在に構成し、カバー板１７１内でカバー側突部１７２の位置を変更調整可能に構成してもよい。従来、一般的なパチンコ機１０では、遊技盤１３の板替え等が可能に構成されている。ここで、パチンコ機１０の外枠１１に取り付ける遊技盤１３が変更されてしまった場合、該取り換え後の遊技盤１３に取り付けられた主制御装置１１０の設定部１００ｄの位置も変更されるおそれがある。このような場合、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２が、主制御装置１１０の設定部１００ｄに対して嵌まり込まないことにより、内枠１２が閉鎖できない場合がある。これに対し、カバー側突部１７２をカバー板１７１から分離可能かつ取着自在に構成することで、遊技盤１３が取り換えられ、主制御装置１１０の設定部１００ｄの位置が変更されてしまった場合であっても、カバー側突部１７２を設定部１００ｄにはめ込むことが可能となるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上しつつ、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２と主制御装置１１０の設定部１００ｄとが干渉せずに内枠１２を施錠可能にして、パチンコ機１０の従来からの流通形態においても支障を来さないようにすることができる。

【５９７７】

＜変形例１１７＞

上記第２４実施形態では、外枠１１の右側板１１ｄに保護カバー部材１４０を取り付けていた。これに対し、左側板１１ｃや上板１１ａや下板１１ｂに保護カバー部材１４０を片持ち梁状に取り付けるように構成してもよい。この場合も、各板１１ａ～１１ｃの内壁面から保護カバー部材１４０のカバー取付部１５０の取付面１５１を取り付けると好適である。

【５９７８】

＜変形例１１８＞

上記第２４実施形態では、外枠１１の右側板１１ｄの内壁面に保護カバー部材１４０のカバー取付部１５０の取付面１５１を当接させるように取り付けていた。これに対し、右側板１１ｄの外壁面に取付面１５１を取り付けたり、右側板１１ｄの内部に保護カバー部材１４０のカバー取付部１５０を嵌め込む（差し込む）ようにして取り付けるように構成してもよい。

【５９７９】

＜変形例１１９＞

上記第２７実施形態では、保護カバー部材１４０により、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃと、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとを覆うように構成していた。これに対し、保護カバー部材１４０によって、上記制御装置１１０，１１１の全部を覆ったり、上記制御装置１１０，１１１の他に、パチンコ機１０の裏面下部側に配置された他の制御装置（例えば、発射制御装置１１２や電源装置１１５）の一部又

は全部を覆うように構成してもよい。多くの制御装置を保護カバー部材１４０により覆うことにより、簡易な構成でパチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９８０】

＜変形例１２０＞

上記第２６実施形態では、内枠１２が外枠１１に対して開放され、かつ、前面枠１４が内枠１２に対して閉鎖されている状況においてのみ、設定変更又は設定確認を行えるように構成し、他の状況（例えば、内枠１２が開放されていない場合や、内枠１２が開放されていても前面枠１４も開放されている場合）では、設定変更又は設定確認を行えないように構成していた。これに対し、内枠１２が開放されていなくても前面枠１４が開放されている場合に、設定変更又は設定確認を行えるように構成してもよい。

【５９８１】

＜変形例１２１＞

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を電源装置１１５に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を主制御装置１１０や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【５９８２】

＜変形例１２２＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを係合させ、シリンダ錠２０の操作に伴って該係合を解除するように構成してもよい。

【５９８３】

＜変形例１２３＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、保護カバー部材１４０のカバー板１７１を、主制御装置１１０や払出制御装置１１１の最表面と当接又は係合するように構成してもよい。

【５９８４】

＜変形例１２４＞

上記第２４実施形態では、カバー側突部１７２を、設定部１００ｄにおける設定キー５０１の周りを取り囲む壁状に構成していた。これに対し、カバー側突部１７２を、設定部１００ｄ全体に嵌るような突体で構成してもよい。

【５９８５】

＜変形例１２５＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック９２を払出制御装置１１１の部位まで延設すると共に、該裏パック９２の裏面側に払出制御装置１１１を搭載する。そして、内枠１２と保護カバー部材１４０との間の空間に、上記延設した裏パック９２の一部が位置するように構成してもよい。このように構成することで、内枠１２の施錠時に、裏パック９２をパチンコ機１０裏面側に開放しようとしても、保護カバー部材１４０によって該開放が干渉される。よって、内枠１２の施錠時において、裏パック９２のパチンコ機１０内部側に配設された音声ランプ制御装置１１３等に対する不正を防止することができる。

【５９８６】

＜変形例１２６＞

上記第２４～第２７実施形態では、保護カバー部材１４０を１の部材で構成していた。これに対し、２以上の保護カバー部材を外枠１１に取り付け、パチンコ機１０の裏面側の一部又は全部を覆うように構成してもよい。

【５９８７】

＜変形例１２７＞

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【５９８８】

＜変形例１２８＞

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【５９８９】

＜変形例１２９＞

なお、第２８実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。即ち、上記実施形態と同等の大当たり確率（小当たり確率、ハズレ確率）となるような乱数値の配分であれば如何様な値でもよく、具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、低確率状態における大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」として大当たり確率が５／１０００となるように構成するとともに、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」として小当たり確率が１０／１０００となるように構成してもよい。

【５９９０】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９９１】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２７２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９９２】

＜変形例１３０＞

上記第２８実施形態では、同時に変動可能な第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とにおいて、先に停止される１の特別図柄において小当たりに当選した場合、後に停止される他方の特別図柄の大当たりを消滅するように構成していた。これに対し、先に停止される１の特別図柄において小当たりに当選した場合、後の停止される大当たりを導出する他方の特別図柄の動的表示の進行を一時的に停止し、小当たりを導出する１の特

別図柄に基づく小当たり遊技が終了した後、一時停止していた他方の特別図柄の動的表示の実行を再開し、該動的表示において大当たりを導出するように構成してもよい。このように構成することで、当選した役（遊技価値）をすべて遊技者に提供することができ、役に当選したにもかかわらず遊技価値が付与されないといった事象（所謂、引き損）をなくすことができ、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる。

【５９９３】

また、上記第２８実施形態では、先に停止する動的表示が小当たり遊技を導出する場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成していた。これに対し、先に停止する動的表示が大当たり遊技であった場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成してもよい。

【５９９４】

＜変形例１３１＞

上記第２８実施形態乃至第３２実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別乱数Ｃ１等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【５９９５】

＜変形例１３２＞

上記第２８実施形態乃至第３２実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値の個数又は小当たり乱数値の個数が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）の個数を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「３」までは、大当たり乱数値の個数を「２」ずつ増加させる一方、設定値「４」から「６」までは、大当たり乱数値の個数を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【５９９６】

＜変形例１３３＞

上記第２９実施形態では、小当たり種別カウンタＣ５を用いて小当たり遊技の種類を決定するように構成していた。これに対し、小当たり種別カウンタＣ５を用いずに、大当たり種別カウンタＣ２を流用して、小当たり遊技の種類を決定するように構成してもよい。このように構成することで、カウンタ数を少なくするとともに、大当たり種別を判定するプログラムを小当たり種別選定の際に流用することが可能となり、プログラム容量を削減することができる。

【５９９７】

＜変形例１３４＞

上記第２８実施形態乃至第３２実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ又は小当たり種別カウンタの値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【５９９８】

＜変形例１３５＞

上記第２８実施形態では、各特別図柄毎に確定コマンド（即ち、特図１確定コマンドおよび特図２確定コマンド）を送信するように構成していた。これに対し、１の特別図柄が

小当たり又は大当たりとなり、他方の特別図柄を停止する場合に、１のコマンドで両特別図柄が停止する共通確定コマンドを送信して、両特別図柄の変動演出を停止するように構成してもよい。

【５９９９】

＜変形例１３６＞

上記第２９実施形態では、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の動的表示の実行回数を計数するように構成していた。これに対し、第１特別図柄に対応する特図１時短カウンタを設け、第１特別図柄の実行回数によって「時間短縮状態」を終了する場合があるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【６０００】

＜変形例１３７＞

上記第２９実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成していた。これに対し、動的表示を取得した順（保留された順）で各特別図柄を実行するように構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成してもよい。

【６００１】

＜変形例１３８＞

上記第２８実施形態乃至第３０実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６００２】

＜変形例１３９＞

上記第２８実施形態等では、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値が割り当てられていた。これに対し、大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てるように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する役に対応する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）の範囲を、設定差によって減少する役に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の範囲と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、大当たり乱数値の固定部分と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の範囲の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６００３】

＜変形例１４０＞

上記第２８実施形態等では、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てていた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、乱数値の判定を昇順に行う場合には、当選し易い役の判定を先に実行することができ、制御負担を軽減することができる。

【６００４】
＜変形例１４１＞
上記第２８実施形態等では、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される「ハズレ乱数値の範囲」と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２７２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。
【６００５】
＜変形例１４２＞
上記第２８実施形態等では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（１０倍アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを１０倍以下（例えば、２倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。
【６００６】
＜変形例１４３＞
上記第２８実施形態では、大当たり遊技において可変入賞装置６５の大入賞口６５ａを開放駆動し、小当たり遊技において可変入賞装置６５と異なる第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａを開放駆動するように構成していた。これに対し、大当たり遊技において大入賞口６５ａを第１駆動態様（例えば、最大開放時間３０秒×１６ラウンド）で開放駆動し、さらに、小当たり遊技においても大入賞口６５ａを第１駆動態様より遊技者にとって不利な第２駆動態様（例えば、最大開放時間１．８秒×１ラウンド）で開放駆動するように構成してもよい。これにより、大当たり遊技と小当たり遊技とで大入賞口６５ａを共用して、別の装置（例えば、小入賞口等）を設ける必要がなくなるので、パチンコ機１０の部品点数を削減し、パチンコ機１０にかかるコストを削減することができる。
【６００７】
＜変形例１４４＞
上記第２８実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率が高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄と第２特別図柄とにおける小当たり遊技の当選確率を同等に構成してもよい。
【６００８】
＜変形例１４５＞
上記第２８実施形態等では、パチンコ機１０の設定状況を報知せず、大当たり遊技の現出回数および小当たり遊技の現出回数を外部出力し、その内容をデータランプ等に表示し、該現出回数によって遊技者にパチンコ機１０の設定を示唆するように構成していた。これに対し、所定条件の成立に基づいて遊技者にパチンコ機１０の設定状況を報知（示唆）

するように構成してもよい。具体的には、例えば、所定回数の動的表示が実行された場合や、大当たり遊技のエンディング画面一部、所定間隔毎に実行される演出画面の一部、或いは、所定役に当選した直後等に、パチンコ機１０の設定内容を示唆する画像（例えば、設定値に対応したキャラクタ図柄等）を表示する。このように構成することで、大当たり遊技及び小当たり遊技の現出回数以外に、遊技を行うことによってパチンコ機１０の設定内容が遊技者に示唆可能となり、遊技者は上記画像等を確認するとともに、大当たり遊技および小当たり遊技の現出回数によって、パチンコ機１０の設定内容を推測するという遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【６００９】

＜変形例１４６＞

上記１３実施形態等では、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入した場合にのみ、次回の大当たりが発生するまで「超確率変動状態」又は「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりに当選した場合でも、該大当たり終了後に所定回数の動的表示の実行を終了条件とする「確率変動状態」（所謂、ＳＴタイプ）が付与される遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

【６０１０】

＜変形例１４７＞

上記１３実施形態において、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入して特別図柄が高確率状態となった場合に、特別図柄が高確率状態であることを遊技者に認識可能に報知するように構成されていた。これに対し、上記「超確率変動状態」又は「確率変動状態」と異なり、特別図柄が高確率状態であるものの、その旨を遊技者に示唆（報知）しない所謂「潜伏確率変動状態」を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選した場合に、特別図柄が高確率状態か否かを遊技者に認識させず、遊技状態がいずれの遊技状態かを示唆する遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、多様な遊技性を実現することで遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０１１】

＜変形例１４８＞

上記第２８実施形態等では、すべての設定値において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化する場合に、大当たり確率を均等に増加（すべて１０倍アップ）するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり確率の増加率を変更（例えば、設定値「１」は５倍、設定値「２」は６倍、・・・設定値「６」は１０倍等）するように構成してもよい。このように構成することで、高設定ほど特別図柄の高確率状態で大当たりに当選し易くなることで、高確率状態において大当たり遊技に早く当選する現象自体が設定示唆となる。よって、高確率状態において如何に早く大当たりに当選するか否かという遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６０１２】

＜変形例１４９＞

上記第２８実施形態等では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【６０１３】

＜変形例１５０＞

上記第３１実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値及び小当たり乱数値を増加させて、その各乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値のみを増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値およびハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成すること

で、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値の個数から同数を均等に補填してもよいし、小当たり乱数値の個数とハズレ乱数値の個数とで減少率が均等の割合となるように補填してもよい。

【６０１４】

＜変形例１５１＞

上記第２８実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、最も滞在率が高い遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数（即ち、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数）を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数の増加分となるように構成していた。これに対し、遊技状態において実行される特別図柄ごとに、該遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、実行され易い第１特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分を、もっとも取得され易いハズレ乱数値の個数を減少させることで補填するように構成し、「確率変動状態」では、実行され易い第２特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分をもっとも取得され易い小当たり乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。

【６０１５】

＜変形例１５２＞

上記第２８実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ役以外の他の役に対応する乱数値の個数を減少させて、その減少分、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成してもよい。

【６０１６】

＜変形例１５３＞

上記第２８実施形態では、各設定値すべてにおいて大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値を「９９９９」とし、その中で設定値ごとに大当たりとなり得る大当たり乱数値の個数を変更し、その変更分をハズレ乱数値から補填するように構成して、大当たり導出確率を変更するように構成していた。これに対し、各設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値を変更して、大当たり導出確率を変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、すべての設定値において大当たり乱数値の個数を１００個（例えば、「０～９９」）とする一方、設定値「１」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９９９９」、設定値「２」では大当たり乱数値の最大更新値が「９８９９」、設定値「３」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９７９９」、設定値「４」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９６９９」、設定値「５」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９５９９」、設定値「６」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９４９９」とし、設定値ごとにハズレ乱数値の個数が減少するように構成して、大当たりの導出確率を変更するように構成してもよい。

【６０１７】

＜変形例１５４＞

上記第２８実施形態では、第１特別図柄において小当たりよりハズレの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく構成する一方、第２特別図柄においてハズレより小当たりの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成していた。これに対し、第１特別図柄にお

いてもハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成したり、第２特別図柄においてハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく（又は小当たり乱数値自体を設けないように）構成してもよい。そして、設定変更して大当たり乱数値の個数を変更する場合に、大当たり乱数以外で個数の多い方の乱数値や、個数の少ない方の乱数値から大当たり乱数値の個数の増加分を補填するように構成してもよい。

【６０１８】

＜変形例１５５＞

上記第２８実施形態では、抽出役として、大当たり役、小当たり役、及び、ハズレ役とを設け、各役を抽出可能に構成していた。これに対し、遊技者に遊技価値が付与される役として、大当たり未満、小当たり以上の遊技価値が付与される中当たり役を設け、各役を抽出可能に構成するとともに、設定値ごとにいずれかの役（例えば、大当たり役、中当たり役、又は、小当たり役）に対応する乱数値の個数を増加させる一方、他のいずれかの役（例えば、中当たり役、小当たり役、又は、ハズレ役）に対応する乱数値の個数を減少させるように構成してもよい。なお、大当たり、中当たり及び小当たりとしては、例えば、大当たりとして１５Ｒ大当たり、中当たりとして８Ｒ大当たり、小当たりとして４Ｒ大当たりが該当する場合や、大当たりとして確変大当たり、中当たりとして潜伏確変大当たり、小当たりとして時短大当たりが該当する場合、大当たりとして１５Ｒ確変大当たり、中当たりとして１５Ｒ時短大当たり、小当たりとして１５Ｒ通常大当たり（「確率変動状態」又は「時間短縮状態」には移行しない大当たり）が該当する場合が例示される。

【６０１９】

＜第３３実施形態＞

以下、遊技機の一種であるパチンコ機１０の第３３実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図５０６はパチンコ機１０の斜視図、図５０７はパチンコ機１０の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図５０７では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＡ内の構成を省略している。

【６０２０】

パチンコ機１０は、図５０６に示すように、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２と、を有する。外枠１１は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機１０は、外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。

【６０２１】

遊技機本体１２は図５０７に示すように、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５と、を備えている。遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。

【６０２２】

内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【６０２３】

なお、遊技機本体１２には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機１０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠１７に解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【６０２４】

次に、遊技機本体１２の前面側の構成について説明する。

【６０２５】

内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース２１を主体に構成されている。樹脂ベース２１の中央部には略楕円形状の窓孔２３が形成されている。樹脂ベース２１には遊技盤２４が着脱可能に取り付けられている。遊技盤２４は合板よりなり、遊技盤２４の前面に形成された遊技領域ＰＡが樹脂ベース２１の窓孔２３を通じて内枠１３の前面側に露出した状態となっている。

【６０２６】

ここで、遊技盤２４の構成を図５０８に基づいて説明する。図５０８は遊技盤２４の正面図である。

【６０２７】

遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース２１において窓孔２３の下方に取り付けられた遊技球発射機構２７（図５０７参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。

【６０２８】

ちなみに、遊技球発射機構２７は、誘導レールに向けて延びる発射レール２７ａと、後述する上皿５５ａに貯留されている遊技球を発射レール２７ａ上に供給する球送り装置２７ｂと、発射レール２７ａ上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイド２７ｃと、を備えている。前扉枠１４に設けられた発射操作装置（又は操作ハンドル）２８が回動操作されることによりソレノイド２７ｃが駆動制御され、遊技球が発射される。

【６０２９】

遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８等がそれぞれ設けられている。一般入賞口３１は合計で４個設けられており、それ以外はそれぞれ１個ずつ設けられている。

【６０３０】

スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球が発生すると、所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第１作動口３３への１個の遊技球の入球が発生した場合又は第２作動口３４への１個の遊技球の入球が発生した場合には、１個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口３１への１個の遊技球の入球が発生した場合には、１０個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置３２への１個の遊技球の入球が発生した場合には、１５個の賞球の払い出しが実行される。

【６０３１】

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第２作動口３４の方が第１作動口３３よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第２作動口３４の方が第１作動口３３よりも賞球個数が多い構成としてもよい。

【６０３２】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通って遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【６０３３】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡか

ら排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口２４ａへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【６０３４】

第１作動口３３及び第２作動口３４は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２４に設置されている。第１作動口３３及び第２作動口３４は共に上向きに開放されている。また、第１作動口３３が上方となるようにして両作動口３３，３４は鉛直方向に並んでいる。第２作動口３４には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物３４ａが設けられている。普電役物３４ａの閉鎖状態では遊技球が第２作動口３４に入賞できず、普電役物３４ａが開放状態となることで第２作動口３４への入賞が可能となる。

【６０３５】

第２作動口３４よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート３５が設けられている。スルーゲート３５は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート３５に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域ＰＡを流下する。これにより、スルーゲート３５に入賞した遊技球が第２作動口３４へ入賞することが可能となっている。

【６０３６】

スルーゲート３５への入賞に基づき第２作動口３４の普電役物３４ａが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート３５への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域ＰＡにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に設けられた普図ユニット３８の普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部３８ａの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物３４ａが所定の態様で開放状態となる。

【６０３７】

なお、普図表示部３８ａは、ＬＥＤによる複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部３８ａにて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【６０３８】

普図ユニット３８において、普図表示部３８ａに隣接した位置には、普図保留表示部３８ｂが設けられている。遊技球がスルーゲート３５に入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部３８ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【６０３９】

第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとして当たり抽選が行われる。そして、当該抽選結果は特図ユニット３７及び可変表示ユニット３６の図柄表示装置４１における表示演出を通じて明示される。

【６０４０】

特図ユニット３７について詳細には、特図ユニット３７には特図表示部３７ａが設けられている。特図表示部３７ａの表示領域は図柄表示装置４１の表示面４１ａよりも狭い。特図表示部３７ａでは、第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞をトリガとして当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。なお、特図表示部３７ａは、ＬＥＤによる複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特図表示部３７ａにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の

記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【６０４１】

特図ユニット３７において、特図表示部３７ａに隣接した位置には、特図保留表示部３７ｂが設けられている。遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞した個数は最大４個まで保留され、特図保留表示部３７ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【６０４２】

図柄表示装置４１について詳細には、図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示画面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【６０４３】

図柄表示装置４１では、第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞に基づき特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われる。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、複数の表示領域として上段・中段・下段の３つの図柄列が設定され、各図柄列において「１」～「９」の数字が付された主図柄が昇順又は降順で配列された状態でスクロール表示される。このスクロール表示においては、最初に全図柄列におけるスクロール表示が開始され、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順にスクロール表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。そして、遊技結果が大当たり結果となる遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて予め設定されている有効ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示される。具体的には、後述する最有利大当たり結果となる場合には同一の奇数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低確大当たり結果となる場合には同一の偶数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低入賞高確大当たり結果となる場合には同一の図柄の組み合わせではないものの低入賞高確大当たり結果ではない場合には停止表示されない図柄の組み合わせが停止表示される。

【６０４４】

なお、図柄表示装置４１では、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとした表示演出だけではなく、当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。また、いずれかの作動口３３，３４への入賞に基づいて、特図表示部３７ａ及び図柄表示装置４１にて表示が開始され、所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の１回に相当する。また、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、図柄表示装置４１にて変動表示される絵柄は上記のような図柄に限定されることはなく、例えば絵柄として数字のみが変動表示される構成としてもよい。

【６０４５】

第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞に基づく当たり抽選にて大当たり当選となった場合には、特電入賞装置３２への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。特電入賞装置３２は、遊技盤２４の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉３２ａを備えている。開閉扉３２ａは、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉３２ａは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選した場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。ちなみに、開閉実行モードとは、当たり結果となった場合に移行することとなるモードである。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。

【６０４６】
図５０９は、遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
【６０４７】
既に説明したとおり、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのいずれかに入球した遊技球は遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構２７から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのいずれかに入球した遊技球は遊技盤２４の背面側に導かれる。
【６０４８】
遊技盤２４の背面には、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのそれぞれに対応させて排出通路部４２～４８が形成されている。排出通路部４２～４８に流入した遊技球はその流入した排出通路部４２～４８を流下することにより、遊技盤２４の背面側において遊技盤２４の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。
【６０４９】
各排出通路部４２～４８には遊技球を検知するための各種検知センサ４２ａ～４８ａが設けられている。これら排出通路部４２～４８及び検知センサ４２ａ～４８ａについて以下に説明する。一般入賞口３１は既に説明したとおり４個設けられているため、それら４個のそれぞれに対応させて排出通路部４２～４４が存在している。この場合、最も左の一般入賞口３１に対応する第１排出通路部４２及びその右隣りの一般入賞口３１に対応する第２排出通路部４３のそれぞれに対しては１個ずつ検知センサ４２ａ，４３ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部４２の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ４２ａが設けられているとともに、第２排出通路部４３の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ４３ａが設けられている。最も左の一般入賞口３１に入球した遊技球は第１排出通路部４２を通過する途中で第１入賞口検知センサ４２ａにて検知され、その右隣りの一般入賞口３１に入球した遊技球は第２排出通路部４３を通過する途中で第２入賞口検知センサ４３ａにて検知される。また、右側２個の一般入賞口３１に対しては途中位置で合流するように形成された第３排出通路部４４が設けられている。当該第３排出通路部４４は、２個の一般入賞口３１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第３排出通路部４４における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第３入賞口検知センサ４４ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口３１に入球した遊技球は第３排出通路部４４を通過する途中で第３入賞口検知センサ４４ａにて検知される。
【６０５０】
特電入賞装置３２に対応させて第４排出通路部４５が存在している。第４排出通路部４５の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ４５ａが設けられており、特電入賞装置３２に入球した遊技球は第４排出通路部４５を通過する途中で特電検知センサ４５ａにて検知される。第１作動口３３に対応させて第５排出通路部４６が存在している。第５排出通路部４６の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ４６ａが設けられており、第１作動口３３に入球した遊技球は第５排出通路部４６を通過する途中で第１作動口検知センサ４６ａにて検知される。第２作動口３４に対応させて第６排出通路部４７が存在している。第６排出通路部４７の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ４７ａが設けられており、第２作動口３４に入球した遊技球は第６排出通路部４７を通過する途中で第２作動口検知センサ４７ａにて検知される。アウト口２４ａに対応させて第７排出通路部４８が存在している。第７排出通路部４

８の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ４８ａが設けられており、アウト口２４ａに入球した遊技球は第７排出通路部４８を通過する途中でアウト口検知センサ４８ａにて検知される。

【６０５１】

なお、各種検知センサ４２ａ～４８ａのうちいずれか１個の検知センサ４２ａ～４８ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ４２ａ～４８ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート３５に対してもゲート検知センサ４９ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート３５を通過する遊技球はゲート検知センサ４９ａにて検知される。

【６０５２】

各種検知センサ４２ａ～４９ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ４２ａ～４９ａは後述する主制御装置６０と電気的に接続されており、各種検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果は主制御装置６０に出力される。具体的には、各種検知センサ４２ａ～４９ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【６０５３】

図５０７に示すように、上記構成の遊技盤２４が樹脂ベース２１に取り付けられてなる内枠１３の前面側全体を覆うようにして前扉枠１４が設けられている。前扉枠１４には、図５０６に示すように、遊技領域ＰＡのほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部５１が形成されている。窓部５１は、略楕円形状をなし、窓パネル５２が嵌め込まれている。窓パネル５２は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて遊技領域ＰＡを視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【６０５４】

窓部５１の上方には表示発光部５３が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部５４が設けられている。また、窓部５１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部５５と下側膨出部５６とが上下に並設されている。上側膨出部５５内側には上方に開口した上皿５５ａが設けられており、下側膨出部５６内側には同じく上方に開口した下皿５６ａが設けられている。上皿５５ａは、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構２７側へ導くための機能を有する。また、下皿５６ａは、上皿５５ａ内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【６０５５】

次に、遊技機本体１２の背面側の構成について説明する。

【６０５６】

図５０７に示すように、内枠１３（具体的には、遊技盤２４）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置６０が搭載されている。図５１０は主制御装置６０の正面図である。

【６０５７】

主制御装置６０は、図５１０に示すように、主制御基板６１が基板ボックス６０ａに収容されてなる。主制御基板６１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ６２が搭載されている。基板ボックス６０ａは当該基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容されたＭＰＵ６２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス６０ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容されたＭＰＵ６２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹

脂ベース２１の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面を露出させることにより、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部６０ｂを通じてＭＰＵ６２を目視することが可能となる。

【６０５８】

基板ボックス６０ａは複数のケース体６０ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体６０ｃには、これらケース体６０ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体６０ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部６０ｅが設けられている。結合部６０ｅは、略直方体形状の基板ボックス６０ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部６０ｅを利用してケース体６０ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部６０ｅを破壊してケース体６０ｃを分離したとしても、その後に別の結合部６０ｅを結合状態とすることでケース体６０ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体６０ｃの分離に際して結合部６０ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部６０ｅを目視確認することでケース体６０ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス６０ａにおいて結合部６０ｅが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体６０ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール６０ｆが貼り付けられている。封印シール６０ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体６０ｃに残る。これにより、ケース体６０ｃの分離に際して封印シール６０ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【６０５９】

上記構成の主制御装置６０において主制御基板６１には、パチンコ機１０の設定状態を「設定１」から「設定６」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてＯＮ操作される設定キー挿入部６８ａと、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作後においてパチンコ機１０の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン６８ｂと、主制御装置６０のＭＰＵ６２に設けられた後述する主側ＲＡＭ６５のデータをクリアするために操作されるリセットボタン６８ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃと、が設けられている。また、主制御基板６１に搭載されたＭＰＵ６２には、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ６４に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子６８ｄが設けられている。なお、パチンコ機１０の設定状態は「設定１」～「設定６」の６段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【６０６０】

これら設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ、読み取り用端子６８ｄ（すなわちＭＰＵ６２）及び第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃはいずれも主制御基板６１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板６１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂと対向しているが、設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ及び読み取り用端子６８ｄは対向壁部６０ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部６０ｂには設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ及び読み取り用端子６８ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス６０ａの開放を要することなく、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン６８ｂを押圧操作することが可能であり、リセットボタン６８ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【６０６１】

設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となる。その状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン６８ｂを１回押圧操作する度にパチンコ機１０

の設定状態が「設定１」～「設定６」の範囲において昇順で１段階ずつ変更される。なお、「設定６」の状態で更新ボタン６８ｂが操作された場合には「設定１」に更新される。また、設定キー挿入部６８ａに挿入している設定キーをＯＮ操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となる。設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となることで上記変更可能状態が終了し、その時点における設定値の状態で遊技を行うことが可能な状態となる。つまり、変更可能状態が終了した後に更新ボタン６８ｂを操作しても設定値を変更することはできない。

【６０６２】

設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

【６０６３】

パチンコ機１０の設定状態は当該パチンコ機１０における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定ｎ」（ｎは「１」～「６」の整数）のｎが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。一方、いずれの設定値であっても高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は一定となっている。

【６０６４】

リセットボタン６８ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ６５のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン６８ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン６８ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン６８ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ６５のデータのクリアを行うことはできない。

【６０６５】

読み取り用端子６８ｄは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ６４に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子６８ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。

【６０６６】

第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃはいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ

内に収容された第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示面を目視することが可能となる。

【６０６７】

第１報知用表示装置６９ａの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示される。一方、第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃにおいては「０」～「９」の数字が表示される。第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを利用して遊技履歴の管理結果が報知されるが、この報知内容については後に詳細に説明する。また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第１報知用表示装置６９ａにて表示される構成としてもよく、第２報知用表示装置６９ｂにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。

【６０６８】

図５０７に示すように、主制御装置６０を含めて内枠１３の背面側を覆うようにして裏パックユニット１５が設置されている。裏パックユニット１５は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック７２を備えており、当該裏パック７２に払出機構部７３及び制御装置集合ユニット７４が取り付けられている。

【６０６９】

払出機構部７３は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク７５と、当該タンク７５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置７６と、を備えている。払出装置７６より払い出された遊技球は、当該払出装置７６の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿５５ａ又は下皿５６ａに排出される。なお、払出機構部７３には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【６０７０】

制御装置集合ユニット７４は、払出装置７６を制御する機能を有する払出制御装置７７と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置２８の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置７８と、を備えている。これら払出制御装置７７と電源・発射制御装置７８とは、払出制御装置７７がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【６０７１】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

図５１１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【６０７２】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１と、電源を監視する停電監視基板６７と、を具備している。主制御基板６１には、ＭＰＵ６２が搭載されている。ＭＰＵ６２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である主側ＣＰＵ６３の他に、主側ＲＯＭ６４、主側ＲＡＭ６５及び管理用ＩＣ６６が内蔵されている。なお、ＭＰＵ６２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【６０７３】

主側ＲＯＭ６４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、

読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ６４は、主側ＣＰＵ６３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【６０７４】

主側ＲＡＭ６５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ６５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ６４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ６５は、主側ＲＯＭ６４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【６０７５】

管理用ＩＣ６６は、主側ＣＰＵ６３から供給された情報に基づいて遊技履歴を管理する管理装置である。詳細は後述するが、管理用ＩＣ６６にて一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａへの遊技球の入球履歴が把握されるとともに、その把握された入球履歴に応じて一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球頻度が把握される。また、管理用ＩＣ６６にて後述する開閉実行モード及び高頻度サポートモードの発生頻度が把握される。

【６０７６】

ＭＰＵ６２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ６２の入力側には主制御装置６０に設けられた停電監視基板６７及び払出制御装置７７が接続されている。停電監視基板６７には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置７８が接続されており、ＭＰＵ６２には停電監視基板６７を介して動作電力が供給される。

【６０７７】

ＭＰＵ６２の入力側には、各入球検知センサ４２ａ～４９ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ４２ａ～４９ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ、第３入賞口検知センサ４４ａ、特電検知センサ４５ａ、第１作動口検知センサ４６ａ、第２作動口検知センサ４７ａ、アウト口検知センサ４８ａ及びゲート検知センサ４９ａが含まれる。これら入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果に基づいて、主側ＣＰＵ６３にて各入球部への入球判定が行われる。また、主側ＣＰＵ６３では第１作動口３３への入賞に基づいて各種抽選が実行されるとともに第２作動口３４への入賞に基づいて各種抽選が実行される。

【６０７８】

ＭＰＵ６２の入力側には、主制御基板６１に設けられた設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ及びリセットボタン６８ｃが設けられている。設定キー挿入部６８ａには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン６８ｂには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン６８ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン６８ｂが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン６８ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを特定する。

【６０７９】

ＭＰＵ６２の出力側には、停電監視基板６７、払出制御装置７７及び音声発光制御装置８１が接続されている。払出制御装置７７には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置８１には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。

【６０８０】

ＭＰＵ６２の出力側には、特電入賞装置３２の開閉扉３２ａを開閉動作させる特電用の駆動部３２ｂ、第２作動口３４の普電役物３４ａを開閉動作させる普電用の駆動部３４ｂ、特図ユニット３７及び普図ユニット３８が接続されている。ちなみに、特図ユニット３７には、特図表示部３７ａ及び特図保留表示部３７ｂが設けられているが、これらの全てがＭＰＵ６２の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット３８には、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂが設けられているが、これらの全てがＭＰＵ６２の出力側に接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ６２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。

【６０８１】

つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置３２が開閉されるように、主側ＣＰＵ６３において特電用の駆動部３２ｂの駆動制御が実行される。また、普電役物３４ａの開放状態当選となった場合には、普電役物３４ａが開閉されるように、主側ＣＰＵ６３において普電用の駆動部３４ｂの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側ＣＰＵ６３において特図表示部３７ａの表示制御が実行される。また、普電役物３４ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側ＣＰＵ６３において普図表示部３８ａの表示制御が実行される。また、第１作動口３３若しくは第２作動口３４への入賞が発生した場合、又は特図表示部３７ａにおいて変動表示が開始される場合に、主側ＣＰＵ６３において特図保留表示部３７ｂの表示制御が実行され、スルーゲート３５への入賞が発生した場合、又は普図表示部３８ａにおいて変動表示が開始される場合に、主側ＣＰＵ６３において普図保留表示部３８ｂの表示制御が実行される。

【６０８２】

ＭＰＵ６２の出力側には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃが接続されている。また、管理用ＩＣ６６における遊技履歴の管理結果が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示を通じて報知される。また、パチンコ機１０の設定状態の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃにて現状の設定値が表示される。この場合、第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂは管理用ＩＣ６６により表示制御され主側ＣＰＵ６３により表示制御されないのに対して、第３報知用表示装置６９ｃは主側ＣＰＵ６３により表示制御されるとともに管理用ＩＣ６６により表示制御される。第３報知用表示装置６９ｃの表示は管理用ＩＣ６６による表示制御よりも主側ＣＰＵ６３による表示制御が優先される。

【６０８３】

但し、これに限定されることはなく第３報知用表示装置６９ｃについても管理用ＩＣ６６により表示制御され主側ＣＰＵ６３により表示制御されない構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の変更に際して第３報知用表示装置６９ｃにて現状の設定値を表示する場合には主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に設定値の表示指示が行われる構成とするとよい。

【６０８４】

ＭＰＵ６２には読み取り用端子６８ｄが設けられている。読み取り用端子６８ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子６８ｄに外部装置が接続されている場合、管理用ＩＣ６６における遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ６４に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【６０８５】

停電監視基板６７は、主制御基板６１と電源・発射制御装置７８とを中継し、電源・発射制御装置７８から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する。払出制御装置７７は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７６により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【６０８６】

電源・発射制御装置７８は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板６１や払出制御装置７７等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置７８にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合であっても当該電断時用電源部から主制御装置６０の主側ＲＡＭ６５及び払出制御装置７７に記憶保持用の電力が供給される。また、電源・発射制御装置７８は遊技球発射機構２７の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構２７は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部７３には既に説明したとおり電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【６０８７】

音声発光制御装置８１は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられた表示発光部５３及びスピーカ部５４を駆動制御するとともに、表示制御装置８２を制御するものである。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。

【６０８８】

＜主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図５１２を用いて説明する。

【６０８９】

主側ＣＰＵ６３は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図表示部３７ａの表示の設定、図柄表示装置４１の図柄表示の設定、普図表示部３８ａの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図５１２に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４１が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部３７ａ及び図柄表示装置４１における表示継続時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口３４の普電役物３４ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５の各種カウンタエリア６５ｂに設けられている。

【６０９０】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア６５ａに格納される。

【６０９１】

保留格納エリア６５ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納される。

【６０９２】

この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１保留エリアＲＥ１→第２保

留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【６０９３】

なお、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【６０９４】

実行エリアＡＥは、特図表示部３７ａの変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【６０９５】

上記各カウンタについて詳細に説明する。

【６０９６】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の普電保留エリア６５ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって普電役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【６０９７】

本パチンコ機１０では、普電役物３４ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口３４の普電役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【６０９８】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部３８ａにおける１回の表示継続時間）が短く設定されている。

【６０９９】

上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口３４よりも第１作動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口３３よりも第２作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【６１００】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普

電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート３５への入賞に基づき普図表示部３８ａにて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【６１０１】

ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物３４ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物３４ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物３４ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａが１回開放状態となる場合における第２作動口３４への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａが１回開放状態となる場合における第２作動口３４への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。

【６１０２】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の保留格納エリア６５ａに格納される。

【６１０３】

大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。図５１３は主側ＲＯＭ６４に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。当否テーブルとして、低確率モード用の低確当否テーブル６４ａ～６４ｆと、高確率モード用の高確当否テーブル６４ｇとが記憶されている。

【６１０４】

低確当否テーブル６４ａ～６４ｆは、「設定１」～「設定６」の設定状態に１対１で対応させて設けられている。つまり、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」である場合に参照される設定１用の低確当否テーブル６４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」である場合に参照される設定２用の低確当否テーブル６４ｂと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」である場合に参照される設定３用の低確当否テーブル６４ｃと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」である場合に参照される設定４用の低確当否テーブル６４ｄと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」である場合に参照される設定５用の低確当否テーブル６４ｅと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」である場合に参照される設定６用の低確当否テーブル６４ｆと、が存在している。

【６１０５】

これら低確当否テーブル６４ａ～６４ｆは高い設定値ほど大当たり結果の当選確率が高

くなるように設定されている。具体的には、設定１用の低確当否テーブル６４ａが参照された場合には約１／３２０で大当たり結果となり、設定２用の低確当否テーブル６４ｂが参照された場合には約１／３１０で大当たり結果となり、設定３用の低確当否テーブル６４ｃが参照された場合には約１／３００で大当たり結果となり、設定４用の低確当否テーブル６４ｄが参照された場合には約１／２９０で大当たり結果となり、設定５用の低確当否テーブル６４ｅが参照された場合には約１／２８０で大当たり結果となり、設定６用の低確当否テーブル６４ｆが参照された場合には約１／２７０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

【６１０６】

一方、高確当否テーブル６４ｇは、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。高確当否テーブル６４ｇは「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても低確当否テーブル６４ａ～６４ｆよりも大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、高確当否テーブル６４ｇが参照された場合には約１／３０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態に関係なく高確率モードを低確率モードよりも有利な状態とすることが可能となる。また、最も低い設定状態である「設定１」であっても高確率モードとなることで最も高い設定状態である「設定６」の低確率モードよりも大当たり結果となる確率を高くすることが可能となる。また、高確率モードについてはパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、高確当否テーブル６４ｇを主側ＲＯＭ６４にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【６１０７】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングで保留格納エリア６５ａに格納される。

【６１０８】

本パチンコ機１０では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モードにおける特電入賞装置３２の開閉制御の態様、（２）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（３）開閉実行モード終了後の第２作動口３４の普電役物３４ａにおけるサポートモード、という３つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

【６１０９】

開閉実行モードにおける特電入賞装置３２の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置３２への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

【６１１０】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置３２に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は１５ラウンドに設定されている。

【６１１１】

また、本パチンコ機１０では、特電入賞装置３２の１回の開放態様が、特電入賞装置３２が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である２９秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である０．０６秒に設定された短時間態様と、が設定

されている。
【６１１２】
本パチンコ機１０では、発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が９個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で１回の開放が行われた場合には、特電入賞装置３２に対して、１回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で１回の開放が行われた場合には、特電入賞装置３２への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても１個程度となることが期待される。
【６１１３】
高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による特電入賞装置３２の開放が１回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による特電入賞装置３２の開放が１回行われる。
【６１１４】
なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける特電入賞装置３２の開閉回数、ラウンド遊技の回数、１回の開放に対する開放継続時間及び１回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置３２への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。
【６１１５】
大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図５１３に示すように主側ＲＯＭ６４に振分テーブル６４ｈとして記憶されている。そして、振分テーブル６４ｈにおいては大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、最有利大当たり結果とが設定されている。
【６１１６】
低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。
【６１１７】
低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【６１１８】
最有利大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【６１１９】
なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成とし

てもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び最有利大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。

【６１２０】

振分テーブル６４ｈでは、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が低確大当たり結果に対応しており、「１０～１４」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が最有利大当たり結果に対応している。

【６１２１】

振分テーブル６４ｈは、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル６４ｈを主側ＲＯＭ６４にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【６１２２】

なお、パチンコ機１０の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど最有利大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど最有利大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。

【６１２３】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置４１における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置４１を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【６１２４】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【６１２５】

リーチ表示には、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【６１２６】

予告表示には、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所

定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【６１２７】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ６４に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【６１２８】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置６０において行うのではなく、音声発光制御装置８１において行われる。この場合、音声発光制御装置８１は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置４１にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。

【６１２９】

ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【６１３０】

次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部３７ａにおける表示継続時間と、図柄表示装置４１における図柄の表示継続時間とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【６１３１】

＜主側ＣＰＵ６３の処理構成について＞

次に、主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側ＣＰＵ６３の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では４ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【６１３２】

＜メイン処理＞

まず、図５１４のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【６１３３】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ１０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ１０２）。

【６１３４】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳ１０３）。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ１０４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ１０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアを除いて、主側ＲＡＭ６５の各エリアを「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップＳ１０５）。つまり、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作を伴わずにリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には設定値の情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前の状態に維持したまま主側ＲＡＭ６５のクリア処理が実行されるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。これにより、設定値の変更を要することなく主側ＲＡＭ６５の他のエリアを初期化させることが可能となる。なお、ステップＳ１０５では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【６１３５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ１０４：ＮＯ）、停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１０６）。停電フラグは主側ＲＡＭ６５に設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「１」がセットされることとなる。停電フラグに「１」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップＳ１０７）。ステップＳ１０５の処理を実行した場合、又はステップＳ１０７にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ１０８）。具体的には、設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【６１３６】

ステップＳ１０６～ステップＳ１０８のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップＳ１０９）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する全部クリア処理（ステップＳ１１７）が実行されることにより解除される。

【６１３７】

ステップＳ１０６～ステップＳ１０８の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップＳ１１０）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ６５の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。また、ステップＳ１１０の処理を実行した後は、管理用ＩＣ６６に各種情報を認識させるための認識用処理（ステップＳ１１１）、及びＭＰＵ６２の読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置に各種データを出力するためのデータ出力用処理を実行する（ステップＳ１１２）。これら認識用処理及びデータ出力用処理の詳細については後に説明する。

【６１３８】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップＳ１１２の処理が完了してステップＳ１１３の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはステップＳ１１２のデータ出力用処理が終了して、ステップＳ１１３の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【６１３９】

その後、ステップＳ１１３～ステップＳ１１６の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ１１３～ステップＳ１１６の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ１１３～ステップＳ１１６の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【６１４０】

残余処理では、まずステップＳ１１３にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳ１１４では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ１１５にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６５の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１１６にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ１１６の処理を実行した場合、ステップＳ１１３に戻り、ステップＳ１１３～ステップＳ１１６の処理を繰り返す。

【６１４１】

一方、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（ステップＳ１０３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアも含めて、主側ＲＡＭ６５の全てのエリアを「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップＳ１１７）。つまり、パチンコ機１０の設定状態を変更するための操作が行われている場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されていなくても主側ＲＡＭ６５の全てのエリアが「０」クリアされるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。また、ステップＳ１１７では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。なお、これに限定されることはなく、パチンコ機１０の設定状態を変更するための操作が行われている場合であってもリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合には主側ＲＡＭ６５の全部クリア処理が実行されずに、パチンコ機１０の設定状態を変更するための操作が行われているとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合に全部クリア処理が実行される構成としてもよい。

【６１４２】

その後、ステップＳ１１８にて設定値更新処理を実行し、ステップＳ１１９にて設定値更新信号の出力処理を実行した後に、ステップＳ１１０の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。なお、設定値更新信号の出力処理については後に詳細に説明する。図５１５は設定値更新処理を示すフローチャートである。

【６１４３】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ２０１）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６１４４】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ２０２）。設定値の表示開始処理では、「設定１」に対応する「１」の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃを確認することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【６１４５】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていないことを条件として（ステップ

Ｓ２０３：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ２０４）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ２０４にて否定判定をした場合、ステップＳ２０３の処理に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。

【６１４６】

更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ２０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ２０５）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ２０７）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【６１４７】

ステップＳ２０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ２０７の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ２０８）。設定値の表示更新処理では、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は第３報知用表示装置６９ｃを確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６１４８】

ステップＳ２０８の処理を実行した後はステップＳ２０３に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。ＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ２０３：ＮＯ）、ステップＳ２０４以降の処理を再度実行する。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ２０３：ＹＥＳ）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップＳ２０９）。設定値の表示終了処理では、第３報知用表示装置６９ｃにおける設定値の表示を終了させる。

【６１４９】

＜タイマ割込み処理＞

次に、図５１６のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。

【６１５０】

まず停電情報記憶処理を実行する（ステップＳ３０１）。停電情報記憶処理では、停電監視基板６７から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側ＲＡＭ６５の停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【６１５１】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップＳ３０２）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ３０３ではステップＳ１１４と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ３０４にてステップＳ１１５と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【６１５２】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップＳ３０５）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側ＲＡＭ６

５に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。続くステップＳ３０６では、上記遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。ステップＳ３０６にて否定判定をした場合に、ステップＳ３０７以降の処理を実行する。

【６１５３】

ステップＳ３０７では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３２ｂ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置３２を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部３２ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口３４の普電役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【６１５４】

その後、読み込み処理を実行する（ステップＳ３０８）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【６１５５】

その後、入球検知処理を実行する（ステップＳ３０９）。当該入球検知処理では、各入球検知センサ４２ａ～４９ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【６１５６】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップＳ３１０）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【６１５７】

その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップＳ３１１）。発射操作装置２８への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳ３１２では、入力状態監視処理として、ステップＳ３０８の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線確認や、遊技機本体１２や前扉枠１４の開放確認を行う。

【６１５８】

その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップＳ３１３）。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。

【６１５９】

その後、普図普電制御処理を実行する（ステップＳ３１４）。普図普電制御処理では、スルーゲート３５への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口３４の普電役物３４ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。

【６１６０】

続くステップＳ３１５では、直前のステップＳ３１３及びステップＳ３１４の処理結果に基づいて、特図表示部３７ａに係る保留情報の増減個数を特図保留表示部３７ｂに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部３８ａに係る保留情報の増減個数を普図保留表示部３８ｂに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳ３１５では、直前のステップＳ３１３及びステップＳ３１４の処理結果に基づいて、特図表示部３７ａの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部３８ａの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。

【６１６１】

その後、払出制御装置７７から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップＳ３１６）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップＳ３１７）。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳ３１８）。その後、遊技領域ＰＡにおける遊技球の入球結果に対応する情報を管理用ＩＣ６６に出力するための管理用出力処理を実行する（ステップＳ３１９）。管理用出力処理の詳細については後に説明する。

【６１６２】

次に、ステップＳ３１３の特図特電制御処理について、図５１７のフローチャートを参照しながら説明する。

【６１６３】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップＳ４０１）。保留情報の取得処理では、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア６５ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算するとともに、前回のステップＳ３０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。なお、第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【６１６４】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出すとともに（ステップＳ４０２）、主側ＲＯＭ６４に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳ４０３）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳ４０４）、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする（ステップＳ４０５）。特図特電カウンタは、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルは、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【６１６５】

ステップＳ４０６では特図変動開始処理を実行する。図５１８は特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【６１６６】

特図変動開始処理では保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が１以上であることを条件として（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、データ設定処理を実行する（ステップＳ５０２）。データ設定処理では、まず保留数を１減算するとともに、保留用エリアＲ

Ｅの第１保留エリアＲＥ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。その後、保留用エリアＲＥの各保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２保留エリアＲＥ２→第１保留エリアＲＥ１、第３保留エリアＲＥ３→第２保留エリアＲＥ２、第４保留エリアＲＥ４→第３保留エリアＲＥ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４保留エリアＲＥ４を「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【６１６７】

データ設定処理を実行した後は当否テーブルを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ５０３）。具体的には、まず主側ＲＡＭ６５の当否抽選モードを示す情報を読み出すことにより現状の当否抽選モードを把握する。高確率モードである場合には主側ＲＯＭ６４から高確当否テーブル６４ｇを読み出す。一方、低確率モードである場合には主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を読み出すことによりパチンコ機１０の設定状態を把握する。そして、その把握した設定値に対応する低確当否テーブル６４ａ～６４ｆを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【６１６８】

その後、ステップＳ５０３にて読み出した当否テーブル６４ａ～６４ｇを参照して当否判定処理を実行する（ステップＳ５０４）。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳ５０３にて読み出した当否テーブル６４ａ～６４ｇに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【６１６９】

当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳ５０５：ＹＥＳ）、振分判定処理を実行する（ステップＳ５０６）。振分判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ６４に設けられた振分テーブル６４ｈを参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び最有利大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。

【６１７０】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳ５０７）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部３７ａに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部３７ａに停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。

【６１７１】

その後、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する（ステップＳ５０８）。具体的には、主側ＲＡＭ６５には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップＳ５０８では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップＳ５０６の振分判定処理の結果に対応したフラグに「１」をセットする。

【６１７２】

一方、ステップＳ５０５にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳ５０９）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部３７ａに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当

たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。
【６１７３】
ステップＳ５０８及びステップＳ５０９のいずれかの処理を実行した後は、遊技回の継続期間の把握処理を実行する（ステップＳ５１０）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置４１にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は最有利大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。
【６１７４】
リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。
【６１７５】
なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されることはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。
【６１７６】
その後、ステップＳ５１０にて取得した遊技回の継続期間の情報を、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする（ステップＳ５１１）。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳ３１０）にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示と図柄表示装置４１における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置４１では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で最終停止期間（例えば０．５秒）に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップＳ５１０にて取得される遊技回の継続期間は１遊技回分のトータル時間となっている。
【６１７７】
その後、変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５１２）。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、音声発光制御装置８１では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【６１７８】
音声発光制御装置８１は変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置４１では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。
【６１７９】
その後、特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５１３）。そして、特図特電カウンタを１加算する（ステップＳ５１４）。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１１出力フラグに「１」をセットする（ステップＳ５１５）。第１１出力フラグは、遊技回が開始されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【６１８０】
特図特電制御処理（図５５７）の説明に戻り、ステップＳ４０７では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図表示部３７ａにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施形態においては主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に最終停止コマンドは送信されない。
【６１８１】
ステップＳ４０８では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図表示部３７ａにおける絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したものから特電開始処理に対応したものに更新する。
【６１８２】
ステップＳ４０９では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを受信することにより、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、特電入賞装置３２を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置３２を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置３２に入賞可能な遊技球の上限個数を主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞個数カウンタにセットする。
【６１８３】
ステップＳ４１０では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には特電入賞装置３２を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を１加算することで当該カウンタの数値情報を特

電開放中処理に対応したものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を２加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電終了処理に対応したものに更新する。

【６１８４】

ステップＳ４１１では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、特電入賞装置３２を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したものから特電開放中処理に対応したものに更新する。

【６１８５】

ステップＳ４１２では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば５秒）をセットするとともに、エンディングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。

【６１８６】

次に、主側ＣＰＵ６３にて、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果に基づき、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図５１９は主側ＣＰＵ６３に入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【６１８７】

主側ＣＰＵ６３には入力ポート６３ａが設けられている。入力ポート６３ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。また、入力ポート６３ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート６３ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。

【６１８８】

タイマ割込み処理（図５１６）の入球検知処理（ステップＳ３０９）では、入力ポート６３ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ４２ａ～４９ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ４２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ４３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第３入賞口検知センサ４４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は特電検知センサ４５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は第１作動口検知センサ４６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５は第２作動口検知センサ４７ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はアウト口検知センサ４８ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第７ビットＤ７はゲート検知センサ４９ａからの検知信号に対応した情報が格納される。

【６１８９】

上記各入球検知センサ４２ａ～４９ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知し

ている場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート６３ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ４２ａ～４９ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。

【６１９０】

図５２０はタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０９にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【６１９１】

第０ビットＤ０に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６０１：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１出力フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６０２）、主側ＲＡＭ６５に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６０３）。第１出力フラグは、第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。１０個賞球用カウンタは、１０個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。

【６１９２】

第１ビットＤ１に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６０４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第２出力フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６０５）、主側ＲＡＭ６５に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６０６）。第２出力フラグは、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６１９３】

第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６０７：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第３出力フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６０８）、主側ＲＡＭ６５に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６０９）。第３出力フラグは、第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６１９４】

第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１０：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６１１）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第４出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６１２）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６１３）。特

電入賞フラグは開閉実行モードのラウンド遊技において特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の特図特電制御処理（ステップＳ３１３）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置３２への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における特電入賞装置３２への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。第４出力フラグは、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。１５個賞球用カウンタは、１５個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１５個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１５個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１５個賞球コマンドを１回出力した場合には１５個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１５個賞球コマンドを受信した場合、１５個の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。

【６１９５】

第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６１５）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第５出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６１６）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６１７）。第１作動入賞フラグは第１作動口３３に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の特図特電制御処理（ステップＳ３１３）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア６５ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップＳ３１３）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。第５出力フラグは、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。１個賞球用カウンタは、１個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１個賞球コマンドを１回出力した場合には１個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１個賞球コマンドを受信した場合、１個の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。

【６１９６】

第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１８：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６１９）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第６出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６２０）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６２１）。第２作動入賞フラグは第２作動口３４に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の特図特電制御処理（ステップＳ３１３）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア６５ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行

する。特電特電制御処理（ステップＳ３１３）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第２作動入賞フラグを「０」クリアする。第６出力フラグは、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６１９７】

第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６２２：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第７出力フラグに「１」をセットする（ステップＳ６２３）。第７出力フラグは、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６１９８】

第７ビットＤ７に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ４９ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６２４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする（ステップＳ６２５）。ゲート入賞フラグはスルーゲート３５に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の普図普電制御処理（ステップＳ３１４）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア６５ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア６５ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳ３１４）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。

【６１９９】

なお、タイマ割込み処理（図５１６）は既に説明したとおり４ミリ秒周期で起動されるため、１個の入球検知センサ４２ａ～４９ａにて１個の遊技球の検知が開始された場合、当該入球検知センサ４２ａ～４９ａにてその１個の遊技球の検知を継続している状況において当該入球検知センサ４２ａ～４９ａにて１個の遊技球が検知されたことの特定が主側ＣＰＵ６３にて行われる。したがって、第１～第７出力フラグはそれぞれ１個ずつ設けられていれば十分である。

【６２００】

次に、払出制御装置７７にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置７７及び当該払出制御装置７７との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図５２１のブロック図を参照しながら説明する。

【６２０１】

払出制御装置７７はＭＰＵ９１を備えている。ＭＰＵ９１には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である払出側ＣＰＵ９２の他に、払出側ＲＯＭ９３、払出側ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【６２０２】

払出側ＲＯＭ９３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ９３は、払出側ＣＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【６２０３】

払出側ＲＡＭ９４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ９４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ９３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側Ｒ

ＡＭ９４は、払出側ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【６２０４】

払出側ＣＰＵ９２は、主側ＣＰＵ６３と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＣＰＵ９２は主側ＣＰＵ６３から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。また、払出側ＣＰＵ９２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ９４に未払出の賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置７６を停止させる。また、払出側ＣＰＵ９２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるように音声発光制御装置８１に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿５６ａが遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク７５に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置７６が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。

【６２０５】

払出装置７６から下皿５６ａへと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。

【６２０６】

タンク７５から払出装置７６へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【６２０７】

払出装置７６には当該払出装置７６から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置７６から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＣＰＵ９２は、遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【６２０８】

内枠１３の前面部には前扉開放センサ９５が設けられており（図５０７参照）、当該前扉開放センサ９５の検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信する。払出側ＣＰＵ９２は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＣＰＵ９２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に前扉閉鎖コマンドを送信す

る。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。

【６２０９】

裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ９６が設けられており（図５０７参照）、当該本体開放センサ９６の検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信する。払出側ＣＰＵ９２は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＣＰＵ９２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に本体閉鎖コマンドを送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。

【６２１０】

図５２２のフローチャートを参照しながら、払出側ＣＰＵ９２にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し起動されるものである。

【６２１１】

まず満タン用処理を実行する（ステップＳ７０１）。満タン用処理では、既に説明したとおり満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、満タン状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１２】

その後、球無用処理を実行する（ステップＳ７０２）。球無用処理では、既に説明したとおり球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１３】

その後、払出異常監視処理を実行する（ステップＳ７０３）。払出異常監視処理では、既に説明したとおり払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１４】

その後、前扉開放監視処理を実行する（ステップＳ７０４）。前扉開放監視処理では、既に説明したとおり前扉開放センサ９５の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１５】

その後、本体開放監視処理を実行する（ステップＳ７０５）。本体開放監視処理では、既に説明したとおり本体開放センサ９６の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１６】

その後、コマンド読込処理を実行する（ステップＳ７０６）。当該コマンド読込処理では、主側ＣＰＵ６３が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ９４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ９４における未払出の賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳ７０７）、払出装置７６による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳ７０８）。払出制御処理では、払出側ＲＡＭ９４に記憶されている未払出の賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置７６の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置７６の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳ７０９）。

【６２１７】

次に、遊技ホールに設けられたホールコンピュータＨＣにパチンコ機１０から情報を外部出力するための構成について説明する。

【６２１８】

図５０７に示すように、裏パックユニット１５には外部端子板９７が設けられている。外部端子板９７には多数の外部端子が設けられており、一部の外部端子であって複数の外部端子が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されているとともに、一部の外部端子であって複数の外部端子が払出側ＣＰＵ９２と電気的に接続されている。このように主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２のそれぞれが外部端子板９７と電気的に接続されていることにより、図５２１に示すように、主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２はホールコンピュータＨＣに情報を外部出力することが可能である。

【６２１９】

外部端子板９７の１個の外部端子は前扉開放センサ９５と電気的に接続されているとともに、外部端子板９７の１個の外部端子は本体開放センサ９６と電気的に接続されている。この電気的な接続の構成について詳細には、前扉開放センサ９５から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路の途中位置には信号中継基板９８が設けられている。当該信号中継基板９８には、前扉開放センサ９５から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路ＳＬ１から分岐させて分岐経路ＳＬ２が設けられている。そして、当該分岐経路ＳＬ２は外部端子板９７における前扉開放用の外部端子に接続されている。したがって、前扉開放センサ９５における検知結果に対応した電気信号は、払出側ＣＰＵ９２に入力されるだけでなく、外部端子板９７における前扉開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側ＣＰＵ９２による制御を介することなく、前扉枠１４が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータＨＣに外部出力することが可能となる。

【６２２０】

本体開放センサ９６について詳細には、信号中継基板９８には、本体開放センサ９６から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路ＳＬ３から分岐させて分岐経路ＳＬ４が設けられている。そして、当該分岐経路ＳＬ４は外部端子板９７における本体開放用の外部端子に接続されている。したがって、本体開放センサ９６における検知結果に対応した電気信号は、払出側ＣＰＵ９２に入力されるだけでなく、外部端子板９７における本体開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側ＣＰＵ９２による制御を介することなく、遊技機本体１２が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータＨＣに外部出力する

ことが可能となる。
【６２２１】
次に、主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２からホールコンピュータＨＣに外部出力される情報の内容について説明する。まず主側ＣＰＵ６３からホールコンピュータＨＣに外部出力される情報の内容について説明する。
【６２２２】
主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理（図５１６）における外部情報設定処理（ステップＳ３１８）にて、外部端子板９７において主側ＣＰＵ６３に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。主側ＣＰＵ６３から外部端子板９７に出力される情報として、開閉実行モード中であることを示す情報と、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報と、一の遊技回が終了したことを示す情報と、所定個数（例えば１００個）の遊技球がアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかを通じて遊技領域ＰＡから排出されたことを示す情報と、第１作動口３３に遊技球が入球したことを示す情報と、第２作動口３４に遊技球が入球したことを示す情報と、が含まれている。
【６２２３】
払出側ＣＰＵ９２はタイマ割込み処理（図５２２）における外部情報設定処理（ステップＳ７０９）にて、外部端子板９７において払出側ＣＰＵ９２に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。払出側ＣＰＵ９２から外部端子板９７に出力される情報として、１０個の遊技球の払い出しが行われたことを示す情報が含まれている。
【６２２４】
ホールコンピュータＨＣでは外部端子板９７を通じてパチンコ機１０から受信する各種情報に応じて、当該パチンコ機１０における遊技球の払い出しの実行態様などを把握することが可能である。例えば、・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した遊技球の払出個数の割合である出玉率・開閉実行モード及び高頻度サポートモードではない通常遊技状態における出玉率（以下、この出玉率を「Ｂ」とする）・開閉実行モードにおける出玉率・高頻度サポートモードにおける出玉率・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに実行された遊技回の回数（以下、この割合を「Ｓ」とする）・Ｂ－Ｓ×「第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した第１作動口３３への遊技球の入球個数（以下、この割合を「Ｓ１」とする）・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した第２作動口３４への遊技球の入球個数（以下、この割合を「Ｓ２」とする）・Ｂ－（Ｓ１×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｓ２×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）・単位遊技回当たりにおける開閉実行モードの発生確率・単位遊技回当たりにおける高頻度サポートモードの発生確率などが算出される。これにより、ホールコンピュータＨＣにおいてパチンコ機１０の遊技領域ＰＡにおける遊技球の入球態様を管理することが可能となる。なお、賞球個数とは対応する入球部に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数のことである。
【６２２５】
＜遊技球の入賞態様を管理するための構成＞
次に、管理用ＩＣ６６を利用して遊技履歴を管理するための構成について説明する。まず図５２３のブロック図を参照しながら、管理用ＩＣ６６の電気的構成について説明する。
【６２２６】
既に説明したとおり主制御装置６０のＭＰＵ６２は、主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４、主側ＲＡＭ６５、及び管理用ＩＣ６６を備えている。また、ＭＰＵ６２は、これら以外にもＩ／Ｆ１０１を備えているとともに、既に説明した読み取り用端子６８ｄを備えている。
【６２２７】

Ｉ／Ｆ１０１は、ＭＰＵ６２の外部の機器との間で信号を送受信するためのインターフェースである。Ｉ／Ｆ１０１は、内部バス１０３を介して主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されている。Ｉ／Ｆ１０１の入力ポートを通じて各入球検知センサ４２ａ～４９ａなどのセンサからの検知結果、及び払出側ＣＰＵ９２からのコマンドなどがＭＰＵ６２に入力され、その入力された検知結果及びコマンドの内容に基づいて既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて各種処理が実行される。また、主側ＣＰＵ６３にて各種処理が実行された結果、特電用の駆動部３２ｂなどの機器へ信号出力が行われる場合には当該信号出力はＩ／Ｆ１０１の出力ポートを通じて行われるとともに、主側ＣＰＵ６３にて各種処理が実行された結果、払出側ＣＰＵ９２及び音声発光制御装置８１へコマンド出力が行われる場合には当該コマンド出力はＩ／Ｆ１０１の出力ポートを通じて行われる。

【６２２８】

管理用ＩＣ６６は、管理側Ｉ／Ｆ１１１と、管理側ＣＰＵ１１２と、管理側ＲＯＭ１１３と、管理側ＲＡＭ１１４と、ＲＴＣ１１５と、対応関係用メモリ１１６と、履歴用メモリ１１７と、演算結果用メモリ１３１と、を備えている。これら各装置は管理用ＩＣ６６に設けられた内部バス６６ａを通じて双方向通信可能に接続されている。

【６２２９】

管理側Ｉ／Ｆ１１１は、ＭＰＵ６２に内蔵された単方向通信用の信号経路群１１８を介して主側ＣＰＵ６３から各種信号を受信するとともに、ＭＰＵ６２に内蔵された単方向通信用の信号経路群１１９を介して読み取り用端子６８ｄに各種信号を送信するためのインターフェースである。主側ＣＰＵ６３からの各種信号は管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポートに入力され、読み取り用端子６８ｄへの各種信号は管理側Ｉ／Ｆ１１１の出力ポートから出力される。なお、主側ＣＰＵ６３はＭＰＵ６２に内蔵された双方向通信用の信号経路群１２０を介して読み取り用端子６８ｄと電気的に接続されている。

【６２３０】

管理側ＣＰＵ１１２は、制御部及び演算部を含む演算処理装置である。管理側ＲＯＭ１１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。管理側ＲＯＭ１１３は、管理側ＣＰＵ１１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。管理側ＲＡＭ１１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。管理側ＲＡＭ１１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に管理側ＲＯＭ１１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。管理側ＲＡＭ１１４は管理側ＲＯＭ１１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【６２３１】

ＲＴＣ１１５はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、管理側ＣＰＵ１１２からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、ＲＴＣ１１５にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機１０の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。

【６２３２】

対応関係用メモリ１１６は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。対応関係用メモリ１１６は、管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた各バッファ１２２ａ～１２２ｐとそれらバッファ１２２ａ～１２２ｐに入力される信号の種類との対応関係の情報を記憶しておくために利用される。対応関係用メモリ１１６の内容の詳細については後に説明する。

【６２３３】

履歴用メモリ１１７は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であ

り、読み書き両用として利用される。履歴用メモリ１１７は、管理側Ｉ／Ｆ１１１を通じて主側ＣＰＵ６３から受信した遊技履歴に関する情報を記憶しておくために利用される。履歴用メモリ１１７の内容の詳細については後に説明する。

【６２３４】

演算結果用メモリ１３１は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。演算結果用メモリ１３１は、履歴用メモリ１１７に格納されている履歴情報を利用して管理側ＣＰＵ１１２にて演算された各種パラメータを順次記憶するために利用される。演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータの内容は、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて順次表示されるとともに、読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置に出力される。

【６２３５】

次に、管理側Ｉ／Ｆ１１１に設けられた入力ポート１２１の構成について説明する。図５２４は管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１の構成を説明するための説明図である。

【６２３６】

入力ポート１２１には複数のバッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられている。具体的には第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられている。第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれには信号経路１１８ａ～１１８ｐを通じて１種類の信号を入力可能となっており、第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれは入力対象となっている信号がＬＯＷレベルである場合に第１データとして「０」の情報が格納され、入力対象となっている信号がＨＩレベルである場合に第２データとして「１」の情報が格納される。なお、これらＬＯＷ及びＨＩと第１データ及び第２データとの関係が逆であってもよい。

【６２３７】

第１バッファ１２２ａには第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果に対応する第１信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第１入賞口検知センサ４２ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第１信号を出力し、第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第１信号を出力する。この特定期間は、第１バッファ１２２ａにＨＩレベルの第１信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２３８】

第２バッファ１２２ｂには第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果に対応する第２信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第２入賞口検知センサ４３ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第２信号を出力し、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第２信号を出力する。この特定期間は、第２バッファ１２２ｂにＨＩレベルの第２信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２３９】

第３バッファ１２２ｃには第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果に対応する第３信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第３入賞口検知センサ４４ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第３信号を出力し、第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第３信号を出力する。この特定期間は、第３バッファ１２２ｃにＨＩレベルの第３信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２４０】

第４バッファ１２２ｄには特電検知センサ４５ａの検知結果に対応する第４信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は特電検知センサ４５ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第４信号を出力し、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第４信号を出力する。この特定期間は、第４バッファ１２２ｄにＨＩレベルの第４信号が入力されていることを管理側ＣＰ

Ｕ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４１】
　第５バッファ１２２ｅには第１作動口検知センサ４６ａの検知結果に対応する第５信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第１作動口検知センサ４６ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第５信号を出力し、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第５信号を出力する。この特定期間は、第５バッファ１２２ｅにＨＩレベルの第５信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４２】
　第６バッファ１２２ｆには第２作動口検知センサ４７ａの検知結果に対応する第６信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第２作動口検知センサ４７ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第６信号を出力し、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第６信号を出力する。この特定期間は、第６バッファ１２２ｆにＨＩレベルの第６信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４３】
　第７バッファ１２２ｇにはアウト口検知センサ４８ａの検知結果に対応する第７信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３はアウト口検知センサ４８ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第７信号を出力し、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第７信号を出力する。この特定期間は、第７バッファ１２２ｇにＨＩレベルの第７信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４４】
　第８バッファ１２２ｈには開閉実行モードの期間中であるか否かに対応する第８信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は開閉実行モードではない状況ではＬＯＷレベルの第８信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではＨＩレベルの第８信号を継続して出力する。
【６２４５】
　第９バッファ１２２ｉには高頻度サポートモードの期間中であるか否かに対応する第９信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は高頻度サポートモードではない状況ではＬＯＷレベルの第９信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況ではＨＩレベルの第９信号を継続して出力する。
【６２４６】
　第１０バッファ１２２ｊには前扉枠１４が開放されている期間中であるか否かに対応する第１０信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は前扉枠１４が閉鎖状態である状況ではＬＯＷレベルの第１０信号を継続して出力し、前扉枠１４が開放状態である状況ではＨＩレベルの第１０信号を継続して出力する。
【６２４７】
　第１１バッファ１２２ｋには遊技回が開始されたか否かに対応する第１１信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は遊技回が開始される前まではＬＯＷレベルの第１１信号を継続して出力し、遊技回が開始された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第１１信号を出力する。この特定期間は、第１１バッファ１２２ｋにＨＩレベルの第１１信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４８】
　第１５バッファ１２２ｏには主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための設定値更新信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われていない状況ではＬＯＷレベルの設定値更新信号を出力し、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にＨＩレベルの設定値更新信号が特定期間に亘って維持されるパルス信号をその新たに設定された設定値に対応する数分出力する。この特定期間は、第１５バッ

ファ１２２ｏにＨＩレベルの設定値更新信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２４９】

第１６バッファ１２２ｐには履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータを読み取り用端子６８ｄに出力する契機を管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための出力指示信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は履歴情報を出力する必要がない状況ではＬＯＷレベルの出力指示信号を出力し、履歴情報を出力する必要がある場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの出力指示信号を出力する。この特定期間は、第１６バッファ１２２ｐにＨＩレベルの出力指示信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２５０】

第１２バッファ１２２ｌ、第１３バッファ１２２ｍ及び第１４バッファ１２２ｎは、主側ＣＰＵ６３からの信号を入力可能ではあるものの、本パチンコ機１０では通常の信号が入力されないブランクとなっている。このように管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１として本パチンコ機１０において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に出力される信号の種類よりも多くの数のバッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられていることにより、管理用ＩＣ６６を本パチンコ機１０とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。ちなみに、主側ＣＰＵ６３と第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれとの間には第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐに１対１で対応するように信号経路１１８ａ～１１８ｐが形成されているが、これに限定されることはなく、ブランク対象となるバッファ１２２ｌ～１２２ｎとの間には信号経路１１８ｌ～１１８ｎが形成されていない構成としてもよい。

【６２５１】

第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されること及び第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されており、主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることなく、管理側ＣＰＵ１１２は第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることび第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎにどのような種類の信号が入力されるのかは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることで管理側ＣＰＵ１１２にて特定される。管理側ＣＰＵ１１２におけるこれら信号の種類の特定は、詳細は後述するが、ＭＰＵ６２への動作電力の供給開始に伴い主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２において制御が開始された場合に主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に種類識別コマンドが送信されることにより行われる。この場合、種類識別コマンドにより提供された各種信号の種類の情報は対応関係用メモリ１１６に記憶され、動作電力が供給されている状況において各種信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定する場合には対応関係用メモリ１１６に記憶された情報が参照される。

【６２５２】

図５２５は対応関係用メモリ１１６の構成を説明するための説明図である。対応関係用メモリ１１６には、管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに１対１で対応させて第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎが設けられている。

【６２５３】

第１対応関係エリア１２３ａには第１バッファ１２２ａに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、一般入賞口３１であることを示す情報が格納される。また、第１対応関係エリア１２３ａには一般入賞口３１であることを示す情報とともに一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１０個）も格納される。第２対応関係エリア１２３ｂには第２バッファ１２２ｂに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、一般入賞口３１であることを示す情報が格納される。また、第２対応関係エリア１２３ｂには一般入

賞口３１であることを示す情報とともに一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１０個）も格納される。第３対応関係エリア１２３ｃには第３バッファ１２２ｃに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、一般入賞口３１であることを示す情報が格納される。また、第３対応関係エリア１２３ｃには一般入賞口３１であることを示す情報とともに一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１０個）も格納される。

【６２５４】

第４対応関係エリア１２３ｄには第４バッファ１２２ｄに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、特電入賞装置３２であることを示す情報が格納される。また、第４対応関係エリア１２３ｄには特電入賞装置３２であることを示す情報とともに特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１５個）も格納される。第５対応関係エリア１２３ｅには第５バッファ１２２ｅに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、第１作動口３３であることを示す情報が格納される。また、第５対応関係エリア１２３ｅには第１作動口３３であることを示す情報とともに第１作動口３３に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１個）も格納される。第６対応関係エリア１２３ｆには第６バッファ１２２ｆに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、第２作動口３４であることを示す情報が格納される。また、第６対応関係エリア１２３ｆには第２作動口３４であることを示す情報とともに第２作動口３４に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１個）も格納される。第７対応関係エリア１２３ｇには第７バッファ１２２ｇに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、アウト口２４ａであることを示す情報が格納される。

【６２５５】

第８対応関係エリア１２３ｈには第８バッファ１２２ｈに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、開閉実行モードであることを示す情報が格納される。第９対応関係エリア１２３ｉには第９バッファ１２２ｉに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、高頻度サポートモードであることを示す情報が格納される。第１０対応関係エリア１２３ｊには第１０バッファ１２２ｊに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、前扉枠１４であることを示す情報が格納される。第１１対応関係エリア１２３ｋには第１１バッファ１２２ｋに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、遊技回の開始であることを示す情報が格納される。

【６２５６】

第１２対応関係エリア１２３ｌには第１２バッファ１２２ｌに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。第１３対応関係エリア１２３ｍには第１３バッファ１２２ｍに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。第１４対応関係エリア１２３ｎには第１４バッファ１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。

【６２５７】

上記のように第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎにどのような種類の信号が入力されるのかが、主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることで管理側ＣＰＵ１１２にて特定される構成とすることで、管理用ＩＣ６６を本パチンコ機１０とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。

【６２５８】

また、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報を出力するのではなく、事前に信号の

種類を認識させるための情報を出力するとともにその出力された情報に基づき第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報が対応関係用メモリ１１６に格納される構成である。これにより、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報が出力される構成に比べ、都度の信号出力に際して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に出力される情報量を抑えることが可能となる。

【６２５９】

また、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報の出力は、動作電力の供給開始時に行われる。これにより、本パチンコ機１０にて遊技が開始される状況においては、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定することが可能となる。

【６２６０】

また、第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることの情報設定及び第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることの情報設定が管理用ＩＣ６６の設計段階において行われている。これにより、本パチンコ機１０に限らず管理用ＩＣ６６を利用する他の機種のパチンコ機であっても確実に使用する設定値更新信号及び出力指示信号については、第１５バッファ１２２ｏ及び第１６バッファ１２２ｐに入力される信号の種類を特定するための処理を省略することが可能となる。よって、かかる信号の種類を特定するための処理の処理負荷を抑えることが可能となる。

【６２６１】

次に、管理用ＩＣ６６の履歴用メモリ１１７について説明する。図５２６は履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。

【６２６２】

履歴用メモリ１１７には、履歴情報を順次記憶するための履歴用エリア１２４が設けられている。履歴用エリア１２４には、複数のポインタ情報が連番で設定されているとともに、各ポインタ情報に１対１で対応させて履歴情報格納エリア１２５が設定されている。履歴情報格納エリア１２５には、ＲＴＣ情報と対応関係情報との組合せを格納可能となっている。この場合、各履歴情報格納エリア１２５は２バイトのデータ容量となっており、ＲＴＣ情報を格納するためのエリアとして１バイトのデータ容量が割り当てられており、対応関係情報を格納するためのエリアとして１バイトのデータ容量が割り当てられている。第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎ（本パチンコ機１０の場合は実際には第１～第１１バッファ１２２ａ～１２２ｋ）に入力されている信号に応じて対応関係情報を格納する必要が生じた場合には、まず現状の書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５のＲＴＣ情報を格納するためのエリアに、現状のＲＴＣ１１５において計測されている日時情報を格納する。その後、今回の情報格納契機となったバッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する対応関係情報を対応関係用メモリ１１６における当該バッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎから読み出し、その読み出した対応関係情報を現状の書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２６３】

履歴情報格納エリア１２５に格納される対応関係情報について具体的には、第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇは既に説明したとおり入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する信号が入力されるため、対応関係用メモリ１１６における第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇには入球検知センサ４２ａ～４８ａの種類に対応する情報が格納されている。より詳細には、入球検知センサ４２ａ～４８ａのそれぞれに対応する入球部の種類に対応する情報が、第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇに格納されている。本パチンコ機１０では既に説明したとおり第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａはいずれも一般入賞口３１に入球した遊技球を検知するものであるため、これら第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａに対応する第１～第３対応関係エリア１２３

ａ～１２３ｃにはいずれも一般入賞口３１であることを示す情報が格納されている。また、第４対応関係エリア１２３ｄには特電入賞装置３２であることを示す情報が格納されており、第５対応関係エリア１２３ｅには第１作動口３３であることを示す情報が格納されており、第６対応関係エリア１２３ｆには第２作動口３４であることを示す情報が格納されており、第７対応関係エリア１２３ｇにはアウト口２４ａであることを示す情報が格納されている。今回の情報格納契機となったバッファ１２２ａ～１２２ｎが第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇのいずれかである場合には、そのバッファ１２２ａ～１２２ｇに対応する入球部の種類の情報が第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇのいずれかから読み出され、その読み出された入球部の種類の情報が履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアにそのまま格納される。

【６２６４】

一方、第８バッファ１２２ｈは開閉実行モード中であるか否かを示す信号が入力され、第９バッファ１２２ｉは高頻度サポートモード中であるか否かを示す信号が入力され、第１０バッファ１２２ｊは前扉枠１４が開放中であるか否かを示す信号が入力され、第１１バッファ１２２ｋは遊技回が開始されたか否かを示す信号が入力される。したがって、第８対応関係エリア１２３ｈには開閉実行モードであることを示す情報が格納され、第９対応関係エリア１２３ｉには高頻度サポートモードであることを示す情報が格納され、第１０対応関係エリア１２３ｊには前扉枠１４であることを示す情報が格納され、第１１対応関係エリア１２３ｋには遊技回であることを示す情報が格納される。

【６２６５】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり開閉実行モードではない状況ではＬＯＷレベルの第８信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではＨＩレベルの第８信号を継続して出力するため、管理側ＣＰＵ１１２は第８信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に開閉実行モードが開始されたと特定し、第８信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合に開閉実行モードが終了したと特定することが可能となる。そして、第８信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合、及びＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報格納エリア１２５への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第８信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第８対応関係エリア１２３ｈから読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第８信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合には、第８対応関係エリア１２３ｈから読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２６６】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり高頻度サポートモードではない状況ではＬＯＷレベルの第９信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況ではＨＩレベルの第９信号を継続して出力するため、管理側ＣＰＵ１１２は第９信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に高頻度サポートモードが開始されたと特定し、第９信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合に高頻度サポートモードが終了したと特定することが可能となる。そして、第９信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合、及びＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報格納エリア１２５への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第９信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第９対応関係エリア１２３ｉから読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第９信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合には、第９対応関係エリア１２３ｉから読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２６７】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり前扉枠１４が閉鎖状態である状況ではＬＯＷレベルの第１０信号を継続して出力し、前扉枠１４が開放状態である状況ではＨＩレベルの第１０信号を継続して出力するため、管理側ＣＰＵ１１２は第１０信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に前扉枠１４が開放されたと特定し、第１０信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合にが前扉枠１４が閉鎖されたと特定することが可能となる。そして、第１０信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合、及びＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報格納エリア１２５への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第１０信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第１０対応関係エリア１２３ｊから読み出した前扉枠１４であることを示す情報だけではなく開放開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第１０信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合には、第１０対応関係エリア１２３ｊから読み出した前扉枠１４であることを示す情報だけではなく開放終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２６８】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり遊技回の開始タイミングとなるまではＬＯＷレベルの第１１信号を継続して出力し、遊技回の開始タイミングとなった場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第１１信号を出力する。したがって、管理側ＣＰＵ１１２は第１１信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に遊技回が開始されたと特定する。つまり、第１１信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第１１対応関係エリア１２３ｋから読み出した遊技回であることを示す情報を、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２６９】

履歴情報格納エリア１２５は、仮に開店から閉店まで本パチンコ機１０における遊技球の発射が継続される営業日が１０日間連続したとしてもその間に発生した各履歴情報を全て記憶しておくことを可能とする数分設けられている。例えば１日に履歴情報が６００００回発生するとした場合、６０００００個以上の履歴情報格納エリア１２５が設けられている。これにより、少なくとも１０日間は全ての履歴情報を履歴用メモリ１１７において記憶保持することが可能である。

【６２７０】

履歴用メモリ１１７には履歴用エリア１２４とは別にポインタ用エリア１２６が設けられている。ポインタ用エリア１２６には、履歴用メモリ１１７において現状の書き込み対象となっているポインタ情報を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０の出荷段階ではポインタ用エリア１２６には「０」のポインタ情報を書き込み対象に指定する情報が設定されている。そして、１個の履歴情報が履歴情報格納エリア１２５に新たに格納される度に、書き込み対象となるポインタ情報の値が１加算されるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。最後の順番のポインタ情報が書き込み対象となり当該最後の順番のポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に履歴情報が格納された場合には、「０」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。これにより、格納可能な履歴情報の個数を超えて履歴情報の格納契機が発生した場合には、古い履歴情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５から順に新しい履歴情報に上書きされていくこととなる。

【６２７１】

また、外部装置による履歴用メモリ１１７からの履歴情報の読み取りが発生した場合には、履歴情報格納エリア１２５が全て「０」クリアされるとともに、「０」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。これにより、一旦読み取り対象となった履歴情報が再度読み取り対象となってしまうことを阻止することが可能となる。

【６２７２】

次に、管理用ＩＣ６６を利用して遊技履歴を管理するための具体的な処理構成について

説明する。まず管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理構成について説明する。図５２７は主側ＣＰＵ６３にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理はメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１１にて実行される。

【６２７３】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた認識用出力カウンタに「１４」をセットする（ステップＳ８０１）。認識用出力カウンタは、管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための情報出力の残りの必要回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎの１４個が信号の種類の認識対象となるため、認識用出力カウンタには「１４」をセットする。

【６２７４】

その後、識別開始コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０２）。主側ＣＰＵ６３は、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために当該管理側ＣＰＵ１１２に各種コマンドを出力する。このコマンド出力に際しては第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される第１～第８信号が利用される。つまり、履歴情報の格納契機を管理側ＣＰＵ１１２に指示するために利用される第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路１１８ａ～１１８ｈ）を利用して、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるためのコマンド出力が行われる。これにより、当該コマンド出力を行うための信号経路を、第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐに信号出力するための信号経路１１８ａ～１１８ｐとは別に設ける構成に比べて、信号経路の数を減らすことが可能となり構成を簡素化させることが可能となる。識別開始コマンドは８ビットのデータ容量となっており各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別開始コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、識別開始コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別開始コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間は、これら識別開始コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別開始コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理を開始すべきことを特定する。

【６２７５】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの現状の値に対応する種類識別コマンドを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ８０３）。この場合、第１バッファ１２２ａが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第ｎバッファの次に第ｎ＋１バッファが信号種類の設定対象となるように、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する信号種類の認識設定が行われる。したがって、認識用出力カウンタが「１４」～「１２」であれば一般入賞口３１であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「１１」であれば特電入賞装置３２であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「１０」であれば第１作動口３３であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「９」であれば第２作動口３４であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「８」であればアウト口２４ａであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「７」であれば開閉実行モードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「６」であれば高頻度サポートモードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「５」であれば前扉枠１４であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが

「４」であれば遊技回であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「３」～「１」であればブランクであることを示す種類識別コマンドを読み出す。

【６２７６】

その後、読み出した種類識別コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０４）。種類識別コマンドは、識別開始コマンドと同様に８ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別種類コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、識別種類コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別種類コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間は、これら識別種類コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別種類コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち今回の設定対象となっているバッファに対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎに、その識別種類コマンドに対応する情報を格納する。

【６２７７】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの値を１減算し（ステップＳ８０５）、その１減算後における認識用出力カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ８０６）。認識用出力カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ８０６：ＮＯ）、１減算後における認識用出力カウンタの値に対応する種類識別コマンドを出力するための処理を実行する（ステップＳ８０３及びステップＳ８０４）。

【６２７８】

一方、認識用出力カウンタの値が「０」である場合には（ステップＳ８０６：ＹＥＳ）、識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０７）。識別終了コマンドは８ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別終了コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、識別終了コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別終了コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間は、これら識別終了コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別終了コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理が完了したことを特定する。

【６２７９】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される管理処理について、図５２８のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合に開始される。なお、管理側ＣＰＵ１１２の処理速度は主側ＣＰＵ６３の処理速度よりも速い構成であり、主側ＣＰＵ６３において１回のタイマ割込み処理（図５１６）が開始されてから次回のタイマ割込み処理（図５１６）が開始されるまでに、管理処理におけるステップＳ９０８以降の処理の組合せが１６回以上実行される。

【６２８０】

まず主側ＣＰＵ６３から識別開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ９０１）。識別開始コマンドを受信していない場合（ステップＳ９０１：ＮＯ）、設定更新認識用処理を実行した後に（ステップＳ９０２）、ステップＳ９０１に戻る。設定更新認識用処理では、詳細は後述するが主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にそれに対応する処理を実行する。

【６２８１】

主側ＣＰＵ６３から識別開始コマンドを受信した場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた設定対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ９０３）。設定対象カウンタは、信号の種類の設定対象となっているバッファ１２２ａ～１２２ｎの種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。第１バッファ

１２２ａが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第ｎバッファの次に第ｎ＋１バッファが信号種類の設定対象となる。

【６２８２】

その後、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドを受信していることを条件として（ステップＳ９０４：ＹＥＳ）、対応関係設定処理を実行する（ステップＳ９０５）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎのうち、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、今回受信した種類識別コマンドに設定されている信号種類の情報を格納する。その後、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ９０６）。

【６２８３】

ステップＳ９０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ９０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ９０７）。識別終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ９０７：ＮＯ）、ステップＳ９０４に戻り、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドを新たに受信することを条件として（ステップＳ９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理を再度実行する。

【６２８４】

主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信している場合（ステップＳ９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ９０８～ステップＳ９１０の処理を繰り返し実行する。ステップＳ９０８では詳細は後述するが、主側ＣＰＵ６３から受信した信号の種類に対応する履歴情報を履歴用メモリ１１７に格納するための履歴設定処理を実行する。ステップＳ９０９では、詳細は後述するが、履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報を利用して各種パラメータを演算するとともにその演算結果を第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて報知するための表示出力処理を実行する。ステップＳ９１０では、詳細は後述するが、履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータを読み取り用端子６８ｄに出力するための外部出力用処理を実行する。

【６２８５】

図５２９は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ１１６に格納される様子を示すタイムチャートである。図５２９（ａ）は第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路１１８ａ～１１８ｈ）を利用して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２にコマンドが出力されている期間を示し、図５２９（ｂ）は第９信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５２９（ｃ）は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図５２９（ｄ）は管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理（ステップＳ９０５）が実行されるタイミングを示す。

【６２８６】

主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ１のタイミングで図５２９（ａ）に示すように第１～第８信号を利用した識別開始コマンドの出力が開始される。また、当該ｔ１のタイミングで図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。その後、識別開始コマンドの出力が継続されている状況であるｔ２のタイミングで、図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更される。管理側ＣＰＵ１１２は第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを確認することで主側ＣＰＵ６３からコマンドが送信されていることを特定し、第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈの情報を確認することで主側ＣＰＵ６３から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別開始コマンドを受信しているため、管理側ＣＰＵ１１２は管理処理（図５２８）のステップＳ９０１にて肯定判定をすることで識別状態となる。その後、ｔ３のタイミングで図５２９（ａ）に示すように識別開始コマンドの出力が停止される。

【６２８７】
その後、ｔ４のタイミングで図５２９（ａ）に示すように第１～第８信号を利用した１個目の種類識別コマンドの出力が開始される。また、当該ｔ４のタイミングで図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。その後、種類識別コマンドの出力が継続されている状況であるｔ５のタイミングで、図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更される。管理側ＣＰＵ１１２は第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを確認することで主側ＣＰＵ６３からコマンドが送信されたことを特定し、第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈの情報を確認することで主側ＣＰＵ６３から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、１個目の種類識別コマンドを受信しているため、管理側ＣＰＵ１１２はｔ５のタイミングで図５２９（ｄ）に示すように対応関係設定処理を実行する。当該対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１対応関係エリア１２３ａに一般入賞口３１であることを示す情報及びその賞球個数の情報を格納する。その後、ｔ６のタイミングで図５２９（ａ）に示すように種類識別コマンドの出力が停止される。

【６２８８】
その後、ｔ７のタイミング～ｔ９のタイミング、ｔ１０のタイミング～ｔ１２のタイミング、ｔ１３のタイミング～ｔ１５のタイミング、及びｔ１６のタイミング～ｔ１８のタイミングのそれぞれにおいて、ｔ４のタイミング～ｔ６のタイミングと同様に、主側ＣＰＵ６３から出力された種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が管理側ＣＰＵ１１２にて実行される。この場合、ｔ１６のタイミング～ｔ１８のタイミングにおいて１４個目の種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が完了する。

【６２８９】
その後、ｔ１９のタイミングで図５２９（ａ）に示すように第１～第８信号を利用した識別終了コマンドの出力が開始される。また、当該ｔ１９のタイミングで図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。その後、識別終了コマンドの出力が継続されている状況であるｔ２０のタイミングで、図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更される。管理側ＣＰＵ１１２は第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを確認することで主側ＣＰＵ６３からコマンドが送信されたことを特定し、第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈの情報を確認することで主側ＣＰＵ６３から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別終了コマンドを受信しているため、ｔ２０のタイミングで図５２９（ｃ）に示すように管理側ＣＰＵ１１２の識別状態が終了する。その後、ｔ２１のタイミングで図５２９（ａ）に示すように識別終了コマンドの出力が停止される。

【６２９０】
上記のように第９信号を利用してコマンドが出力されている状況であるか否かを管理側ＣＰＵ１１２に認識させる構成であることにより、履歴情報の格納契機を管理側ＣＰＵ１１２に指示するために利用される第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路）を利用してコマンド出力が行われる構成であってもコマンドが出力されている状況であることを管理側ＣＰＵ１１２に明確に認識させることが可能となる。

【６２９１】
次に、履歴情報を履歴用メモリ１１７に格納させるための処理構成について説明する。図５３０は主側ＣＰＵ６３にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。なお、管理用出力処理はタイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１９にて実行される。

【６２９２】
まず主側ＲＡＭ６５に設けられた管理対象カウンタに「１１」をセットする（ステップＳ１００１）。管理対象カウンタは、今回の管理用出力処理において管理側ＣＰＵ１１２への信号出力状態を変更すべきか否かの特定対象となっていない管理対象が存在している

か否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するとともに、いずれの管理対象について管理側ＣＰＵ１１２への信号出力状態を変更すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１回の管理用出力処理にて、管理側ＣＰＵ１１２への信号出力状態を変更すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定する対象となる管理対象は、７個の入球検知センサ４２ａ～４８ａ、開閉実行モードの実行の有無、高頻度サポートモードの実行の有無、前扉枠１４の開閉の有無、及び遊技回の開始の有無の合計１１個である。したがって、最初に管理対象カウンタに「１１」をセットする。

【６２９３】

その後、現状の管理対象カウンタの値に対応する管理対象についての管理側ＣＰＵ１１２への信号の出力状態がＨＩレベルであるか否かを判定する（ステップＳ１００２）。ＨＩレベルではない場合（ステップＳ１００２：ＮＯ）、管理対象カウンタの値が５以上であるか否かを判定することで、管理対象カウンタの値に対応する管理対象が７個の入球検知センサ４２ａ～４８ａのいずれかであるかを特定する（ステップＳ１００３）。

【６２９４】

ステップＳ１００３にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する主側ＲＡＭ６５の出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１００４）。具体的には、管理対象カウンタの値が「１１」であり第１入賞口検知センサ４２ａに対応している場合には第１出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「１０」であり第２入賞口検知センサ４３ａに対応している場合には第２出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「９」であり第３入賞口検知センサ４４ａに対応している場合には第３出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「８」であり特電検知センサ４５ａに対応している場合には第４出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「７」であり第１作動口検知センサ４６ａに対応している場合には第５出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「６」であり第２作動口検知センサ４７ａに対応している場合には第６出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「５」でありアウト口２４ａに対応している場合には第７出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第１～第７出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図５２０）にて「１」がセットされる。

【６２９５】

管理対象カウンタの値に対応する出力フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１００４：ＹＥＳ）、第１～第７信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＨＩレベルに設定する（ステップＳ１００５）。その後、管理対象カウンタの値に対応する出力フラグを「０」クリアする（ステップＳ１００６）。

【６２９６】

ステップＳ１００３にて否定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００７）。具体的には、管理対象カウンタの値が「４」である場合には開閉実行モードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「３」である場合には高頻度サポートモードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「２」である場合には前扉枠１４が開放状態となったか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「１」である場合には第１１出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで遊技回が開始されたか否かを判定する。ステップＳ１００７にて肯定判定をした場合には、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＨＩレベルに設定する（ステップＳ１００８）。なお、管理対象カウンタの値が「１」である場合にステップＳ１００８の処理を実行した場合、第１１出力フラグを「０」クリアする。

【６２９７】

ステップＳ１００２にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップＳ１０

０９）。具体的には管理対象カウンタの値が５以上又は「１」であり現状の管理対象がいずれかの入球検知センサ４２ａ～４８ａ又は遊技回の開始である場合には、第１～第７信号及び第１１信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えてからＨＩ出力継続期間（具体的には１０ミリ秒）が経過したか否かを判定する。このＨＩ出力継続期間は管理側ＣＰＵ１１２において管理処理（図５２８）の履歴設定処理（ステップＳ９０８）の最長処理間隔よりも長い期間に設定されており、ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて確実に特定することが可能な期間となっている。また、管理対象カウンタの値が「４」であり現状の管理対象が開閉実行モードである場合には開閉実行モードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「３」であり現状の管理対象が高頻度サポートモードである場合には高頻度サポートモードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「２」であり現状の管理対象が前扉枠１４である場合には前扉枠１４が閉鎖状態であるか否かを判定する。管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルに切り換える契機が発生している場合（ステップＳ１００９：ＹＥＳ）、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルに設定する（ステップＳ１０１０）。

【６２９８】

ステップＳ１００４にて否定判定をした場合、ステップＳ１００６の処理を実行した場合、ステップＳ１００７にて否定判定をした場合、ステップＳ１００８の処理を実行した場合、ステップＳ１００９にて否定判定をした場合、又はステップＳ１０１０の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ６５の管理対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ１０１１）。そして、その１減算後における管理対象カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１０１２）。管理対象カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ１０１２：ＮＯ）、新たな管理対象カウンタの値に対応する管理対象について、ステップＳ１００２以降の処理を実行する。

【６２９９】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される履歴設定処理について図５３１のフローチャートを参照しながら説明する。履歴設定処理は、管理処理（図５２８）のステップＳ９０８にて実行される。

【６３００】

まず管理側ＲＡＭ１１４に設けられた確認対象カウンタに、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち管理側ＣＰＵ１１２において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップＳ１１０１）。具体的には、対応関係用メモリ１１６における第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎのうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機１０では既に説明したとおり第１～第１１対応関係エリア１２３ａ～１２３ｋにブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップＳ１１０１では確認対象カウンタに「１１」をセットする。

【６３０１】

その後、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「０」から「１」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ１１０２）。なお、確認対象カウンタの値が「ｎ」である場合には第ｎバッファ１２２ａ～１２２ｎが数値情報の確認対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１１バッファ１２２ｋが数値情報の確認対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第５バッファ１２２ｅが数値情報の確認対象となる。

【６３０２】

ステップＳ１１０２にて肯定判定をした場合には、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ１１０３）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１１０４）。当該書き込み処理では、履歴用

メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１１０３にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎから対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。また、対応関係情報が、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠１４であることを示す情報のうちいずれかである場合には、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に対応関係情報だけではなく開始情報を書き込む。なお、確認対象カウンタの値が「ｎ」である場合には第ｎ対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎが対応関係情報の読み出し対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１１対応関係エリア１２３ｋが対応関係情報の読み出し対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第５対応関係エリア１２３ｅが対応関係情報の読み出し対象となる。

【６３０３】

上記のように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値がアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及び遊技回のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に、ＲＴＣ情報と、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及び遊技回のいずれかであることを示す対応関係情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。また、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に、ＲＴＣ情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、開始情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６３０４】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１１０５）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６３０５】

ステップＳ１１０２にて否定判定をした場合、又はステップＳ１１０５の処理を実行した場合、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎに、信号出力がＬＯＷレベルに切り換えられたか否かを確認すべき対象となる対応関係情報が格納されているか否かを判定する（ステップＳ１１０６）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値が「８」～「１０」である場合には対応する対応関係エリア１２３ｈ～１２３ｊに、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠１４であることを示す情報のいずれかが格納されているため、ステップＳ１１０６にて肯定判定をする。

【６３０６】

ステップＳ１１０６にて肯定判定をした場合、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が「１」から「０」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ１１０７）。ステップＳ１１０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１０３と同様にＲＴＣ情報を読み出し（ステップＳ１１０８）、さらに履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１１０９）。当該書き込み処理では、

書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１１０８にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎから対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。また、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に対応関係情報だけではなく終了情報を書き込む。このように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に、ＲＴＣ情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、終了情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。その後、ステップＳ１１０５と同様に対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１１１０）。

【６３０７】

ステップＳ１１０６にて否定判定をした場合、ステップＳ１１０７にて否定判定をした場合、又はステップＳ１１１０の処理を実行した場合、管理側ＲＡＭ１１４の確認対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ１１１１）。そして、その１減算後における確認対象カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１１１２）。確認対象カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ１１１２：ＮＯ）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップＳ１１０２以降の処理を実行する。

【６３０８】

次に、履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されていく様子について、図５３２のタイムチャートを参照しながら説明する。図５３２（ａ）は第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｂ）は第８バッファ１２２ｈにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｃ）は第９バッファ１２２ｉにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｄ）は第１０バッファ１２２ｊにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｅ）は履歴用メモリ１１７への履歴情報の書き込みタイミングを示す。

【６３０９】

ｔ１のタイミングで、図５３２（ａ）に示すように第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられる。したがって、当該ｔ１のタイミングで図５３２（ｅ）に示すように履歴用メモリ１１７に履歴情報が書き込まれる。その後、ｔ２のタイミングで、図５３２（ａ）に示すようにｔ１のタイミングでＨＩレベルに切り換えられた信号がＬＯＷレベルに切り換えられる。しかしながら、当該信号は第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号であり、ＬＯＷレベルの切り換えが履歴情報の格納対象となっていないため、当該ｔ２のタイミングでは図５３２（ｅ）に示すように履歴情報の書き込みは実行されない。

【６３１０】

その後、ｔ３のタイミング、ｔ５のタイミング、ｔ６のタイミング、ｔ９のタイミング、ｔ１０のタイミング、ｔ１３のタイミング及びｔ１４のタイミングのそれぞれにおいて、図５３２（ａ）に示すように、第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられる。したがって、これら各タイミングにおいて図５３２（ｅ）に示すように履歴情報が書き込まれる。

【６３１１】

図５３２（ｂ）に示すようにｔ４のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って、第８バッファ１２２ｈに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルとなる。この第８バッファ１２２ｈは開閉実行モードの発生の有無に対応している。したがって、図５３２（ｅ）に示すように第８バッファ１２２ｈに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルに切り換わ

るタイミングであるｔ４のタイミング、及び当該信号の出力状態がＬＯＷレベルに切り換わるタイミングであるｔ７のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、ｔ４のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、ｔ７のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ１１７の履歴情報を確認することで開閉実行モードの実行期間を把握することが可能となる。

【６３１２】

また、履歴用メモリ１１７には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはＲＴＣ情報が含まれるため、当該ＲＴＣ情報を対比することによっても、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。

【６３１３】

図５３２（ｃ）に示すようにｔ８のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘って、第９バッファ１２２ｉに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルとなる。この第９バッファ１２２ｉは高頻度サポートモードの発生の有無に対応している。したがって、図５３２（ｅ）に示すように第９バッファ１２２ｉに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルに切り換わるタイミングであるｔ８のタイミング、及び当該信号の出力状態がＬＯＷレベルに切り換わるタイミングであるｔ１１のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、ｔ８のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、ｔ１１のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ１１７の履歴情報を確認することで高頻度サポートモードの実行期間を把握することが可能となる。

【６３１４】

また、履歴用メモリ１１７には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはＲＴＣ情報が含まれるため、当該ＲＴＣ情報を対比することによっても、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。

【６３１５】

図５３２（ｄ）に示すようにｔ１２のタイミング～ｔ１５のタイミングに亘って、第１０バッファ１２２ｊに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルとなる。この第１０バッファ１２２ｊは前扉枠１４の開放の有無に対応している。したがって、図５３２（ｅ）に示すように第１０バッファ１２２ｊに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルに切り換わるタイミングであるｔ１２のタイミング、及び当該信号の出力状態がＬＯＷレベルに切り換わるタイミングであるｔ１５のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、ｔ１２のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、ｔ１５のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ１１７の履歴情報を確認することで前扉枠１４が開放状態となっている期間を把握することが可能となる。

【６３１６】

また、履歴用メモリ１１７には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠１４の開放中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはＲＴＣ情報が含まれるため、当該ＲＴＣ情報を対比することによっても、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す

履歴情報が前扉枠１４の開放中のものか否かを区別することが可能となる。
【６３１７】
次に、主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の設定が行われた場合に実行される設定値更新信号の出力処理について説明する。図５３３は主側ＣＰＵ６３にて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新信号の出力処理はメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１９にて実行される。
【６３１８】
主側ＲＡＭ６５に設けられたパルス個数カウンタに今回設定されたパチンコ機１０の設定値に対応する値を設定する（ステップＳ１２０１）。具体的には、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値をパルス個数カウンタに設定する。その後、管理側ＣＰＵ１１２に向けた設定値更新信号がＨＩレベルとなっているか否かを判定する（ステップＳ１２０２）。既に説明したとおり、設定値更新信号は管理用ＩＣ６６における入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている。ここで、設定値更新信号の出力処理は、メイン処理（図５１４）において入力ポート１２１の第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２に特定させるための処理である認識用処理よりも前のタイミングで実行される。これに対して、第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることはパチンコ機１０の設計段階において管理用ＩＣ６６に設定されているため、認識用処理よりも前に設定値更新信号の出力処理が実行されたとしても、管理側ＣＰＵ１１２において第１５バッファ１２２ｏに入力されている信号が設定値更新信号であることを特定することが可能となる。
【６３１９】
ステップＳ１２０２にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられたＬＯＷレベルカウンタの値を１減算し（ステップＳ１２０３）、その１減算後におけるＬＯＷレベルカウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ１２０４）。ＬＯＷレベルカウンタは設定値更新信号がＨＩレベルとなるパルスを複数出力する間において当該設定値更新信号をＬＯＷレベルに所定期間に亘って維持したか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。ＬＯＷレベルカウンタの値が「０」となっている場合（ステップＳ１２０４：ＹＥＳ）、設定値更新信号をＨＩレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をＨＩレベルに設定する（ステップＳ１２０５）。
【６３２０】
その後、主側ＲＡＭ６５に設けられたＨＩレベルカウンタに「２０」を設定する（ステップＳ１２０６）。ＨＩレベルカウンタは設定値更新信号をＨＩレベルに維持する期間を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。ＨＩレベルカウンタに設定された値は約１０マイクロ秒周期で１減算されるため、１パルスの出力に際して設定値更新信号は２００マイクロ秒に亘ってＨＩレベルに維持される。このＨＩレベルの維持期間は管理側ＣＰＵ１１２において設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。
【６３２１】
設定値更新信号がＨＩレベルである場合（ステップＳ１２０２：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５のＨＩレベルカウンタの値を１減算し（ステップＳ１２０７）、その１減算後におけるＨＩレベルカウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ１２０８）。ＨＩレベルカウンタの値が「０」となっている場合（ステップＳ１２０８：ＹＥＳ）、設定値更新信号をＬＯＷレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をＬＯＷレベルに設定する（ステップＳ１２０９）。
【６３２２】
その後、主側ＲＡＭ６５のパルス個数カウンタの値を１減算し（ステップＳ１２１０）、その１減算後におけるパルス個数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ１２１１）。パルス個数カウンタの値が「０」となっていない場合（ステップＳ１２１１：ＮＯ）、今回設定されたパチンコ機１０の設定値に対応する数分の設定値

更新信号によるパルス信号の出力が完了していないことを意味するため、主側ＲＡＭ６５のＬＯＷレベルカウンタに「２０」を設定する（ステップＳ１２１２）。ＬＯＷレベルカウンタに設定された値は約１０マイクロ秒周期で１減算されるため、設定値更新信号による複数のパルス出力間において２００マイクロ秒に亘ってＬＯＷレベルに維持される。このＬＯＷレベルの維持期間は管理側ＣＰＵ１１２において設定値更新信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

【６３２３】

パルス個数カウンタの値が「０」となっている場合（ステップＳ１２１１：ＹＥＳ）、今回設定されたパチンコ機１０の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了したことを意味するため、設定値識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ１２１３）。設定値識別終了コマンドは、今回設定されたパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための設定値更新信号の出力が完了したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるためのコマンドである。設定値識別終了コマンドの出力に際しては識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドと同様に第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される第１～第８信号が利用される。但し、設定値識別終了コマンドの信号パターンは識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドとは異なっている。

【６３２４】

上記のとおり設定値更新信号の出力処理では、今回の動作電力の供給開始時に設定されたパチンコ機１０の設定値の値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号を管理用ＩＣ６６に出力する。管理側ＣＰＵ１１２は設定更新認識用処理を実行することにより、当該設定値更新信号によるパルス信号の数を把握して、それに基づき今回設定されたパチンコ機１０の設定値を把握する。

【６３２５】

図５３４は管理側ＣＰＵ１１２にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。なお、設定更新認識用処理は、管理処理（図５２８）のステップＳ９０２にて実行される。

【６３２６】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ１３０１）。ステップＳ１３０１にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ１３０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。

【６３２７】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。ステップＳ１３０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ１３０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６３２８】

ステップＳ１３０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ１３０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１３０５）。ステップＳ１３０５にて否定判定をした場合、ステップＳ１３０３の処理に戻る。

【６３２９】

ステップＳ１３０５にて肯定判定をした場合、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ１３０６）。そして、履歴用メモリ１１７へ

の書き込み処理を実行する（ステップＳ１３０７）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１３０６にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６３３０】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１３０８）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６３３１】

上記のように設定更新認識用処理が実行されることにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合には、当該設定が行われたこと、当該設定が行われた日時、及び当該設定が行われた場合の設定値の組合せが履歴情報として履歴用エリア１２４に格納される。これにより、読み取り用端子６８ｄに接続した外部装置を利用して履歴用メモリ１１７に格納された情報を読み出して解析することにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された日時及び当該設定が行われた場合の設定値の内容を把握することが可能となる。

【６３３２】

ここで、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている情報はそのまま維持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されないようにすることが可能となるとともに後述する各種パラメータはパチンコ機１０の設定状態の変更タイミングの前後を跨いで存在する履歴情報を利用して算出される。この場合に、上記のとおりパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された日時は履歴用メモリ１１７に記憶されるため、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続して履歴用メモリ１１７に格納された情報を読み取ることで、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたタイミング以後であって当該設定状態が維持されている期間における各種パラメータを演算することが可能となる。

【６３３３】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される表示出力処理について、図５３５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示出力処理は、管理処理（図５２８）のステップＳ９０９にて実行される。

【６３３４】

まず演算タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１４０１）。管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されてから５１秒が経過した場合、又は前回ステップＳ１４０１にて肯定判定をしてから５１秒が経過した場合、ステップＳ１４０１にて肯定判定をする。ステップＳ１４０１にて肯定判定をした場合、通常時の各種入球個数を演算する（ステップＳ１４０２）。具体的には、まず履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４においてアウト口２４ａであることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、アウト口２４ａへの入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において一般入賞口３１であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、一般入賞

口３１への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において特電入賞装置３２であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、特電入賞装置３２への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において第１作動口３３であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、第１作動口３３への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において第２作動口３４であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、第２作動口３４への入球個数を演算する。

【６３３５】

その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、前扉枠１４が開放状態である状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０３）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも前扉枠１４が開放状態におけるものとして扱う。

【６３３６】

その後、ステップＳ１４０２及びステップＳ１４０３の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４０４）。具体的には、まずステップＳ１４０２で算出した各入球個数から、ステップＳ１４０３にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第１～第８パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０２にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１とし、ステップＳ１４０２にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ２とし、ステップＳ１４０２にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ３とし、ステップＳ１４０２にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ４とし、ステップＳ１４０２にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ５とする。

・第１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１」とする）・第２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球

の合計入球個数Ｋ２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合・第３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合・第４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２」とする）・第５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ３」とする）・第６パラメータ：Ｄ１－（Ｄ２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ３×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）・第７パラメータ：（Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第８パラメータ：Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

ステップＳ１４０４では演算結果である上記第１～第８パラメータを演算結果用メモリ１３１における通常時用記憶エリアに記憶させる。当該通常時用記憶エリアに記憶された上記第１～第８パラメータは次回のステップＳ１４０４が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４０４が実行されて上記第１～第８パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第１～第８パラメータが通常時用記憶エリアに記憶されることで、それまで通常時用記憶エリアに記憶されていた前回の第１～第８パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３３７】

その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、開閉実行モードである状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０５）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも開閉実行モードにおけるものとして扱う。

【６３３８】

その後、ステップＳ１４０５にて特定した開閉実行モードである期間のうち、前扉枠１４が開放状態である状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２

、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０６）。これら入球個数の演算の方法は、ステップＳ１４０５にて特定した開閉実行モードである期間を前提とする点を除き、ステップＳ１４０３の場合と同様である。

【６３３９】

その後、ステップＳ１４０５及びステップＳ１４０６の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４０７）。具体的には、まずステップＳ１４０５にて算出した各入球個数から、ステップＳ１４０６にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第１１～第１８パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０５にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１１とし、ステップＳ１４０５にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ１２とし、ステップＳ１４０５にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ１３とし、ステップＳ１４０５にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ１４とし、ステップＳ１４０５にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ１５とする。

・第１１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１１」とする）・第１２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ１２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合・第１３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ１３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合・第１４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ１４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１２」とする）・第１５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ１５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１３」とする）・第１６パラメータ：Ｄ１１－（Ｄ１２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ１３×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）・第１７パラメータ：（Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第１８パラメータ：Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

ステップＳ１４０７では演算結果である上記第１１～第１８パラメータを演算結果用メモリ１３１における開閉実行モード時用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード時用記憶エリアに記憶された上記第１１～第１８パラメータは次回のステップＳ１４０７が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４０７が実行されて上記第１１～第１８パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第１１～第１８パラメータが開閉実行モード時用記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード時用記憶エリアに記憶されていた前回の第１１～第１８パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４０】
その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、高頻度サポートモードである状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０８）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも高頻度サポートモードにおけるものとして扱う。
【６３４１】
その後、ステップＳ１４０８にて特定した高頻度サポートモードである期間のうち、前扉枠１４が開放状態である状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０９）。これら入球個数の演算の方法は、ステップＳ１４０８にて特定した高頻度サポートモードである期間を前提とする点を除き、ステップＳ１４０３の場合と同様である。
【６３４２】
その後、ステップＳ１４０８及びステップＳ１４０９の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４１０）。具体的には、まずステップＳ１４０８にて算出した各入球個数から、ステップＳ１４０９にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第２１～第２６パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０８にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ２１とし、ステップＳ１４０８にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ２２とし、ステップＳ１４０８にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ２３とし、ステップＳ１４０８にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ２４とし、ステップＳ１４０８にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ２５とする。
・第２１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ２２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１１」とする）・第２２パラメータ：

一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ２２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合・第２３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ２３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合・第２４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ２４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２２」とする）・第２５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ２５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２３」とする）・第２６パラメータ：Ｄ２１－（Ｄ２２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ２３×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）

ステップＳ１４１０では演算結果である上記第２１～第２６パラメータを演算結果用メモリ１３１における高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶された上記第２１～第２６パラメータは次回のステップＳ１４１０が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４１０が実行されて上記第２１～第２６パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第２１～第２６パラメータが高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶されていた前回の第２１～第２６パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４３】

その後、開閉実行モードの発生頻度を演算して記憶する（ステップＳ１４１１）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、開閉実行モードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する。なお、開閉実行モードの発生回数を発生回数Ｋ３１とし、遊技回の発生回数を発生回数Ｋ３２とする。

・第３１パラメータ：Ｋ３１／Ｋ３２

ステップＳ１４１１では演算結果である上記第３１パラメータを演算結果用メモリ１３１における開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶された上記第３１パラメータは次回のステップＳ１４１１が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４１１が実行されて上記第３１パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第３１パラメータが開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第３１パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４４】

その後、高頻度サポートモードの発生頻度を演算して記憶する（ステップＳ１４１２）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、高頻度サポートモードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する。なお、高頻度サポートモードの発生回数を発生回数Ｋ４１とし、遊技回の発生回数を発生回数Ｋ４２とし、ステップＳ１４１１にて演算された開閉実行モードの発生回数を発生回数Ｋ４３とする。

・第４１パラメータ：Ｋ４１／Ｋ４２・第４２パラメータ：Ｋ４１／Ｋ４３

ステップＳ１４１２では演算結果である上記第４１～第４２パラメータを演算結果用メ

モリ１３１における高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶された上記第４１～第４２パラメータは次回のステップＳ１４１２が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４１２が実行されて上記第４１～第４２パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第４１～第４２パラメータが高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第４１～第４２パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４５】

ステップＳ１４０１にて否定判定をした場合、又はステップＳ１４１２の処理を実行した場合、表示用処理を実行する（ステップＳ１４１３）。図５３６は表示用処理を示すフローチャートである。

【６３４６】

まず管理側ＲＡＭ１１４に設けられた更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ１５０１）。更新タイミングカウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。管理側ＣＰＵ１１２は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御することにより、上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータの演算結果を報知する。この場合、第１報知用表示装置６９ａでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを１００倍した値のうち、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。そして、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいては、上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第４２パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第１パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は２秒となっている。

【６３４７】

ここで、管理側ＣＰＵ１１２における上記各種パラメータの演算周期は５１秒となっている。これに対して、各種パラメータの数は２５個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は２秒となっている。したがって、管理側ＣＰＵ１１２にて演算された各種パラメータは少なくとも１回は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となる。

【６３４８】

ステップＳ１５０１の処理を実行した場合、１減算後における更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。ステップＳ１５０２にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４に設けられている表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ１５０３）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「２４」を超えた場合（ステップＳ１５０４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ１５０５）。

【６３４９】

表示対象カウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となっているパラメータの種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータと、「０」～「２４」の表示対象カウンタの取り得る値とは１対１で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「０」である場合、最初の表示対象である第１パラメータが第１～第３報知用表示装置６９

ａ～６９ｃの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「２４」である場合、最後の表示対象である第４２パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となる。

【６３５０】

ステップＳ１５０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ１５０５の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第１報知用表示装置６９ａを表示制御する（ステップＳ１５０６）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ１３１から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍し、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示されるようにする（ステップＳ１５０７）。ステップＳ１５０６及びステップＳ１５０７により第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて表示された内容は次回の更新タイミングとなるまで、又は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が停止されるまで継続される。その後、管理側ＲＡＭ１１４の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として２秒に対応する値を設定する（ステップＳ１５０８）。

【６３５１】

上記のように表示用処理が実行されることにより、管理側ＣＰＵ１１２に動作電力の供給が開始されている場合、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機１０の状態に関係なく第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示制御が実行されるようにすることにより、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【６３５２】

第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された後であって主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報は履歴用メモリ１１７に記憶されている情報と同様に、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。

【６３５３】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にパチンコ機１０の設定状態の設定が行われる場合、変更途中の設定値に対応する情報が第３報知用表示装置６９ｃにて表示されることとなるが、当該設定値に対応する情報の表示は主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドが送信される前に行われるのに対して、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示は主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドが送信された後に開始される。これにより、第３報知用表示装置６９ｃが設定値に対応する情報の表示と遊技履歴の管理結果の表示とを行うための表示装置として兼用されている構成であっても、これらの表示の表示期間が重複してしまわないようにすることが可能となる。

【６３５４】

また、設定値に対応する情報の表示が行われる場合には第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂが非表示とされる。これに対して、遊技履歴の管理結果の表示が行われている場合、第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂが非表示とならない。これにより、第３報知用表示装置６９ｃにおいて設定値に対応する情報の表示及び遊技履歴の管理結果の表示のうちいずれが行われているのかを識別することが可能となる。

【６３５５】

次に、ＭＰＵ６２の読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置に、履歴用メ

モリ１１７に記憶された履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータを出力するための処理構成について説明する。図５３７（ａ）は主側ＣＰＵ６３にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートである。なお、データ出力用処理はメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１２にて実行される。

【６３５６】

データ出力用処理では、まず読み取り用端子６８ｄに外部装置が電気的に接続されていることを示す接続信号を、読み取り用端子６８ｄから受信しているか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。ステップＳ１６０１にて否定判定をした場合にはそのまま本データ出力用処理を終了する。この場合、データ出力用処理が実行されるようにするためには主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再度開始されるようにする必要がある。これにより、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには、読み取り用端子６８ｄに外部装置を電気的に接続した状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給の停止操作及び開始操作を行うための電源スイッチは裏パックユニット１５の背面に搭載された払出機構部７３に設けられているため、これら停止操作及び開始操作を行うためには外枠１１に対して遊技機本体１２を開放させて裏パックユニット１５の背面を露出させる必要がある。このような事情において、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには読み取り用端子６８ｄに外部装置を電気的に接続した状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある構成とすることで、履歴情報及び各種パラメータを読み取る操作を遊技ホールの管理者以外が行おうとしても、それを行いづらくさせることが可能となる。

【６３５７】

ステップＳ１６０１にて肯定判定をした場合、読み取り用端子６８ｄから制御情報確認用の信号を受信しているか否かを判定することで、読み取り用端子６８ｄへの外部装置の今回の接続が主側ＲＯＭ６４の制御情報（プログラム及びデータ）の確認に対応しているか否かを判定する（ステップＳ１６０２）。外部装置は制御情報の確認と、履歴情報及び各種パラメータの確認との両方を行うことが可能な構成であり、外部装置に対する手動操作により制御情報の確認が選択されている場合には外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、外部装置に対する手動操作により履歴情報及び各種パラメータの確認が選択されている場合には外部装置から履歴確認用の信号が送信される。なお、これに限定されることはなく、制御情報確認用の外部装置と履歴確認用の外部装置とが別である構成としてもよい。この場合、読み取り用端子６８ｄに制御情報確認用の外部装置が電気的に接続されている場合には当該外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、読み取り用端子６８ｄに履歴確認用の外部装置が電気的に接続されている場合には当該外部装置から履歴確認用の信号が送信される。

【６３５８】

ステップＳ１６０２にて肯定判定をした場合には、制御情報確認用の出力処理を実行する（ステップＳ１６０３）。当該出力処理では、主側ＲＯＭ６４から制御情報としてプログラム及びデータを読み出し、その読み出した制御情報を読み取り用端子６８ｄに出力する。これにより、当該読み取り用端子６８ｄに電気的に接続されている外部装置において制御情報を読み取ることが可能となり、制御情報が正規のものであるか否か又は正常なものであるか否かの確認を行うことが可能となる。

【６３５９】

ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合には、管理側ＣＰＵ１１２に出力指示信号を送信する（ステップＳ１６０４）。具体的には、出力指示信号の出力状態をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換える。このＨＩレベルの出力状態は特定期間に亘って継続される。この特定期間は、第１６バッファ１２２ｐにＨＩレベルの出力指示信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。出力指示信号の出力状態がＨＩレベルに切り換えられることにより、管理側ＣＰＵ１１２において履歴情報を出力するための処理が実行される。

【６３６０】
具体的には、図５３７（ｂ）のフローチャートに示すように管理側ＣＰＵ１１２は入力ポート１２１の第１６バッファ１２２ｐに入力されている出力指示信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ１７０１：ＹＥＳ）、履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータを読み出し、その読み出した履歴情報及び各種パラメータを読み取り用端子６８ｄに出力する（ステップＳ１７０２）。これにより、当該読み取り用端子６８ｄに電気的に接続されている外部装置において履歴情報及び各種パラメータを読み取ることが可能となり、遊技履歴の管理結果の情報を解析することが可能となる。また、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報を読み取り用端子６８ｄに出力した場合、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ１７０３）。履歴用メモリ１１７の履歴情報は外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合にのみ消去される。
【６３６１】
データ出力用処理（図５３７（ａ））の説明に戻り、ステップＳ１６０３の処理を実行した場合、又はステップＳ１６０４の処理を実行した場合、読み取り用端子６８ｄへの外部装置の電気的な接続が継続されているか否かを判定する（ステップＳ１６０５）。継続されている場合には（ステップＳ１６０５：ＹＥＳ）、そのままステップＳ１６０５にて待機する。これにより、読み取り用端子６８ｄに対する外部装置の接続が解除されるまでは、データ出力用処理よりも後の実行順序に設定されている処理が実行されないようにすることが可能となる。読み取り用端子６８ｄへの外部装置の接続が解除された場合（ステップＳ１６０５：ＮＯ）、本データ出力用処理を終了する。
【６３６２】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６３６３】
一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかに遊技球が入球した場合に遊技球が払い出されるため、遊技者はこれら入球部のいずれかに遊技球が入球することを期待しながら遊技を行うこととなる。当該構成において、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４（以下、履歴対象入球部ともいう）のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が管理用ＩＣ６６の履歴用メモリ１１７にて記憶されることとなる。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度を管理するための情報をパチンコ機１０にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで各履歴対象入球部への遊技球の入球態様の管理を適切に行うことが可能となる。また、履歴情報がパチンコ機１０自身にて記憶保持されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することが可能となる。
【６３６４】
遊技領域ＰＡから遊技球を排出させる全ての入球部が、履歴情報の記憶処理の実行対象となるとともに履歴情報を利用した管理の対象となる。これにより、任意の履歴対象入球部についての入球頻度を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。また、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の個数に対する各履歴対象入球部への遊技球の入球個数の割合を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。
【６３６５】
履歴情報には当該履歴情報を記憶させる契機となった履歴対象入球部に遊技球が入球したタイミングに対応する情報であるＲＴＣ情報が含まれている。これにより、履歴情報を利用することで、履歴対象入球部への遊技球の入球履歴を詳細に把握することが可能となる。
【６３６６】
履歴用メモリ１１７には、履歴対象入球部に遊技球が入球したことに対応する履歴情報だけではなく、開閉実行モード中であるか否かを示す履歴情報、高頻度サポートモード中であるか否かを示す履歴情報、及び前扉枠１４が開放中であるか否かを示す履歴情報が記

憶される。これにより、これら各状況であるか否かを区別して、履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

【６３６７】

履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報を、パチンコ機１０外部の装置である外部装置に出力することが可能である。これにより、外部装置にて履歴情報を読み取り、その読み取った履歴情報を利用して履歴対象入球部への遊技球の入球態様を分析することが可能となる。

【６３６８】

ＭＰＵ６２には読み取り用端子６８ｄが設けられており、当該読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置により主側ＲＯＭ６４からプログラムを読み出すことが可能である。これにより、プログラムが正常なものであるか否かを確認することが可能となる。当該構成において、プログラムを外部出力するための読み取り用端子６８ｄを利用して、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報が外部出力される。これにより、構成が複雑化してしまうことを阻止しながら、履歴情報を外部出力することが可能となる。

【６３６９】

読み取り用端子６８ｄから出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるかを特定し、その特定結果に対応する側の情報が読み取り用端子６８ｄを通じて外部出力される。これにより、プログラムを外部出力するための読み取り用端子６８ｄを利用して履歴情報が外部出力される構成において、外部出力の対象となる情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるのかがパチンコ機１０側にて特定され、その特定された情報が外部出力される。よって、読み取り用端子６８ｄが兼用される構成であっても必要な情報のみを読み出すことが可能となる。

【６３７０】

読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置から受信する情報に基づき、当該読み取り用端子６８ｄから出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれの情報であるのかが特定される。これにより、外部出力の対象となる情報の選択に関する構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【６３７１】

プログラムを予め記憶する主側ＲＯＭ６４を有するＭＰＵ６２が、管理用ＩＣ６６及び読み取り用端子６８ｄを有する。これにより、読み取り用端子６８ｄに対する信号経路をＭＰＵ６２内に集約することが可能となる。よって、読み取り用端子６８ｄへの信号経路に対する不正なアクセスを行いづらくさせながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【６３７２】

一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの遊技球の入球に基づき遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する主側ＣＰＵ６３とは別に管理側ＣＰＵ１１２が設けられており、当該管理側ＣＰＵ１１２にて履歴用メモリ１１７に履歴情報が記憶されるようにするための処理が実行される。これにより、主側ＣＰＵ６３の処理負荷が極端に増加してしまわないようにしながら、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

【６３７３】

主側ＣＰＵ６３と管理側ＣＰＵ１１２とがＭＰＵ６２として同一のチップに設けられている。これにより、これら主側ＣＰＵ６３と管理側ＣＰＵ１１２との間の通信経路への不正なアクセスを阻止することが可能となる。

【６３７４】

主側ＣＰＵ６３は各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する情報を、入球検知センサ４２ａ～４８ａのそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用ＩＣ６６の入力ポート１２１の各バッファ１２２ａ～１２２ｇに送信する。これにより、主側ＣＰＵ６３から送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｇ（すなわち各信号経路）とが対応することとなり、管理側ＣＰＵ１１２にて各情報の種類を区別するための構成を

簡素化することが可能となる。
【６３７５】
主側ＣＰＵ６３は開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、前扉枠１４が開放中であるか否かに対応する情報、及び遊技回が開始されたことに対応する情報を、これら各状況のそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用ＩＣ６６の入力ポート１２１の各バッファ１２２ｈ～１２２ｋに送信する。これにより、これら各状況に対応する情報の種類と各バッファ１２２ｈ～１２２ｋ（すなわち各信号経路）とが対応することとなり、管理側ＣＰＵ１１２にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。
【６３７６】
主側ＣＰＵ６３は、各バッファ１２２ａ～１２２ｋ（すなわち各信号経路１１８ａ～１１８ｋ）がいずれの種類の情報に対応しているのかを示す対応関係情報を管理側ＣＰＵ１１２に送信する。これにより、当該対応関係情報を管理用ＩＣ６６において予め記憶しておく必要が生じない。よって、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。
【６３７７】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に当該主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に対応関係情報が送信される。これにより、履歴対象入球部への遊技球の入球が発生し得る状況においては、主側ＣＰＵ６３から送信される情報と履歴対象入球部との対応関係を管理用ＩＣ６６にて特定可能となるようにすることが可能となる。
【６３７８】
履歴対象入球部への遊技球の入球の有無を示す情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｇを利用して、対応関係情報が主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される。これにより、対応関係情報を送信するための専用の信号経路を設ける構成に比べて通信に関する構成を簡素化することが可能となる。
【６３７９】
管理用ＩＣ６６には対応関係用メモリ１１６が設けられており、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信された対応関係情報は対応関係用メモリ１１６にて記憶される。これにより、送信対象の情報に対応する履歴対象入球部を管理用ＩＣ６６にて特定可能とする情報を、主側ＣＰＵ６３から各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報を送信する度に提供する必要がなくなる。よって、主側ＣＰＵ６３から送信される各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報の情報量を抑えることが可能となる。
【６３８０】
主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に出力されている出力指示信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わることにより、管理用ＩＣ６６から読み取り用端子６８ｄへの情報出力が行われる。この場合に、第１６バッファ１２２ｐに対応する信号経路が出力指示信号に対応していることは、主側ＣＰＵ６３からの対応関係情報を受信しなくても管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能となっている。これにより、対応関係情報の送信に関する構成が極端に複雑化してしまわないようにすることが可能となる。
【６３８１】
管理用ＩＣ６６には、主側ＣＰＵ６３からの情報を受信することが可能なバッファ１２２ａ～１２２ｐとして、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信する必要がある情報の種類数よりも多い数のバッファが設けられている。これにより、パチンコ機１０の機種に応じて当該情報の種類数が増減する場合であってもバッファ１２２ａ～１２２ｐに関する構成を変更することなく対応することが可能となる。よって、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。
【６３８２】
管理用ＩＣ６６から履歴情報が読み取り用端子６８ｄに送信される場合、当該履歴情報に対応する履歴対象入球部の種類を示す対応関係情報が各履歴情報に含まれている。これにより、読み取った履歴情報を利用して、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を特定することが可能となる。

【６３８３】
管理用ＩＣ６６において、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用することにより、所定の期間における遊技領域ＰＡの遊技球の入球態様に対応する各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）が演算される。そして、これら演算された結果の各種パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて順次表示される。これにより、履歴情報を利用して演算した結果である各種パラメータをパチンコ機１０にて報知することが可能となる。
【６３８４】
前扉枠１４が開放中である状況に対応する履歴情報を除外した状態で各種パラメータが演算される。これにより、前扉枠１４が閉鎖状態である正常な状況における各種パラメータを導き出すことが可能となる。また、開閉実行モードである状況及び高頻度サポートモードである状況のそれぞれに対応した各種パラメータが演算される。これにより、各状況に応じた遊技球の入球態様を遊技ホールの管理者などが把握することが可能となる。
【６３８５】
履歴用メモリ１１７の履歴情報が外部装置に出力された場合、履歴用メモリ１１７のクリア処理が実行されることにより当該履歴用メモリ１１７が初期化される。これにより、履歴用メモリ１１７の記憶容量を超えてしまうほどの履歴情報が履歴用メモリ１１７への記憶対象となってしまい、本来なら記憶保持されるべき履歴情報が上書きによって消去されてしまうという事象を発生しづらくさせることが可能となる。
【６３８６】
第１作動口３３や第２作動口３４への遊技球の入球が発生した場合にそれに対応する外部出力が外部端子板９７を通じて行われる構成において、履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される。これにより、外部端子板９７を通じて外部出力される情報を利用することで第１作動口３３や第２作動口３４への遊技球の入球個数及び入球頻度を簡易的に把握しながら、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用することで履歴対象入球部への遊技球の入球個数及び入球頻度を正確に把握することが可能となる。
【６３８７】
低確率モードにおいて大当たり結果となる確率が「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する。これにより、単一のパチンコ機１０であっても低確率モードにおいて大当たり結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【６３８８】
低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率についてはパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない。これにより、大当たり結果となる確率に対するパチンコ機１０の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、高確率モードにおいて参照される高確当否テーブル６４ｇをパチンコ機１０の設定状態のいずれであっても共通のものとすることが可能となるため、主側ＲＯＭ６４において当否テーブル６４ａ～６４ｇを予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【６３８９】
低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する一方、大当たり結果の種類の振分態様はパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない。これにより、パチンコ機１０の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、大当たり結果の種類を振り分ける場合に参照される振分テーブル６４ｈをパチンコ機１０の設定状態のいずれであっても共通のものとすることが可能となるため、主側ＲＯＭ６４において振分テーブル６４ｈを予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。
【６３９０】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴用メモリ１１７に継続して記憶させておくことが可能となり、長期間に亘って履歴用メモリ１１７に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【６３９１】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持されている構成において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【６３９２】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われることで履歴用メモリ１１７にそれに対応する履歴情報が記憶される場合、その設定値に対応する情報が当該履歴情報に含まれる。これにより、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

【６３９３】

設定値更新処理（図５１５）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図５１５）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図５１５）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【６３９４】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定１」となっている。したがって、設定値更新処理（図５１５）が開始された場合には有利度が最も低い「設定１」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図５１５）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図５１５）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【６３９５】

なお、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ１１７においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【６３９６】

また、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ１１７においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報であって設定値の変更に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態が変更された後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【６３９７】

また、主制御装置６０の基板ボックス６０ａに読み取り用端子６８ｄを露出させるための開口部が設けられている構成としたが、当該開口部が設けられておらず読み取り用端子６９ｄが対向壁部６０ｂにより覆われている構成としてもよい。この場合、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続するためには基板ボックス６０ａを開放させる必要が生じる。

【６３９８】

＜第３４実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０の設定状態に対応する当否テーブルの内容が上記第３３

実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６３９９】

図５３８は本実施形態における主側ＲＯＭ６４に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。

【６４００】

図５３８に示すように主側ＲＯＭ６４には設定１用エリア１６１と、設定２用エリア１６２と、設定３用エリア１６３と、設定４用エリア１６４と、設定５用エリア１６５と、設定６用エリア１６６と、が設けられている。設定１用エリア１６１には、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定１用の低確当否テーブル１６１ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定１用の高確当否テーブル１６１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア１６２には、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定２用の低確当否テーブル１６２ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定２用の高確当否テーブル１６２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア１６３には、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定３用の低確当否テーブル１６３ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定３用の高確当否テーブル１６３ｂと、が記憶されている。

【６４０１】

設定４用エリア１６４には、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定４用の低確当否テーブル１６４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定４用の高確当否テーブル１６４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア１６５には、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定５用の低確当否テーブル１６５ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定５用の高確当否テーブル１６５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア１６６には、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定６用の低確当否テーブル１６６ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定６用の高確当否テーブル１６６ｂと、が記憶されている。

【６４０２】

低確当否テーブル１６１ａ～１６６ａのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定１用の低確当否テーブル１６１ａが参照された場合には約１／３２０で大当たり結果となり、設定２用の低確当否テーブル１６２ａが参照された場合には約１／３１０で大当たり結果となり、設定３用の低確当否テーブル１６３ａが参照された場合には約１／３００で大当たり結果となり、設定４用の低確当否テーブル１６４ａが参照された場合には約１／２９０で大当たり結果となり、設定５用の低確当否テーブル１６５ａが参照された場合には約１／２８０で大当たり結果となり、設定６用の低確当否テーブル１６６ａが参照された場合には約１／２７０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

【６４０３】

高確当否テーブル１６１ｂ～１６６ｂのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定１用の高確当否テーブル１６１ｂが参照された場合には約１／４５で大当たり結果となり、設定２用の高確当否テーブル１６２ｂが参照された場合には約１／４０で大当たり結果となり、設定３用の高確当否テーブル１６

３ｂが参照された場合には約１／３５で大当たり結果となり、設定４用の高確当否テーブル１６４ｂが参照された場合には約１／３０で大当たり結果となり、設定５用の高確当否テーブル１６５ｂが参照された場合には約１／２５で大当たり結果となり、設定６用の高確当否テーブル１６６ｂが参照された場合には約１／２０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が高確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

【６４０４】

つまり、上記第３３実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率はパチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となる構成としたが、本実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率の両方が、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなる構成となっている。これにより、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度を高めることが可能となる。

【６４０５】

また、最も高い設定状態である「設定６」の場合における低確率モードの大当たり結果の当選確率であっても、最も低い設定状態である「設定１」の場合における高確率モードの大当たり結果の当選確率よりも低く設定されている。これにより、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」である場合の遊技者の有利度が極端に低くなってしまわないようにすることが可能となるとともに、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」である場合の遊技者の有利度が極端に高くなってしまわないようにすることが可能となる。

【６４０６】

一方、振分テーブル６４ｈは上記第３３実施形態と同様に、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル６４ｈを主側ＲＯＭ６４にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【６４０７】

なお、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が低くなる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、高確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態が低い設定値ほど遊技者にとって有利となるようにすることが可能となる。

【６４０８】

また、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率については「設定１」～「設定６」の設定状態において一定である構成としてもよい。この場合、高確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、低確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

【６４０９】

＜第３５実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合における遊技履歴の管理結果の扱いが上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４１０】

管理用ＩＣ６６には情報を記憶するためのメモリとして上記第３３実施形態における各メモリに加えて別保存用メモリ１７１が設けられている。図５３９は別保存用メモリ１７

１を説明するための説明図である。別保存用メモリ１７１は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。

【６４１１】

別保存用メモリ１７１には第１別保存エリア１７２、第２別保存エリア１７３、第３別保存エリア１７４、第４別保存エリア１７５及び第５別保存エリア１７６が設けられている。これら第１～第５別保存エリア１７２～１７６にはパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合に算出された遊技履歴の管理結果の情報、より具体的には上記第３３実施形態で説明した各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）が順次記憶される。この場合、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合、まず第１別保存エリア１７２に各種パラメータが記憶され、その後はパチンコ機１０の設定状態が新たに設定される毎に第ｎ別保存エリア１７２～１７６→第ｎ＋１別保存エリア１７２～１７６となるように記憶対象となるエリアが切り換えられる。そして、第５別保存エリア１７６に各種パラメータが記憶された後にパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合には第１別保存エリア１７２に各種パラメータが再度記憶される。この際、既に第１別保存エリア１７２に記憶されていた各種パラメータは消去される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が５回実行されるまでにおける各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶されることとなり、５回を超える分については最も古い各種パラメータを消去することで記憶される。

【６４１２】

第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【６４１３】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について図５４０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６４１４】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ１８０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ１８０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。

【６４１５】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ１８０３）。ステップＳ１８０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ１８０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６４１６】

ステップＳ１８０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ１８０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１８０５）。ステップＳ１８０５にて否定判定をした場合、ステップＳ１８０３の処理に戻る。

【６４１７】

ステップＳ１８０５にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の監視処理を実行する（ステップＳ１８０６）。繰り返し変更の監視処理では詳細は後述するが、パチンコ機１０の

設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し発生した場合にそれを報知するための処理を実行する。パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。

【６４１８】

その後、各種演算処理を実行する（ステップＳ１８０７）。各種演算処理では上記第３３実施形態における表示出力処理（図５３５）のステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータ）が算出される。

【６４１９】

その後、ステップＳ１８０７にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップＳ１８０８）。別保存用メモリ１７１には第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となるエリアを管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップＳ１８０８の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶されることとなる。

【６４２０】

その後、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ１８０９）。つまり、本実施形態では読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去される。

【６４２１】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ１８１０）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１８１１）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１８１０にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６４２２】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１８１２）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６４２３】

次に、ステップＳ１８０６にて実行される繰り返し変更の監視処理について、図５４１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６４２４】

まずパチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）以内であるか否かを判定する（ステップＳ１９０１）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、パチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）以内であるか否かを判定する。

【６４２５】

ステップＳ１９０１にて肯定判定をした場合、別保存用メモリ１７１に設けられた繰り返し変更カウンタの値を１加算する（ステップＳ１９０２）。別保存用メモリ１７１は既に説明したとおり記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリであるため、繰り返し変更カウンタの値についても記憶保持に外部からの電力供給が不要となっている。

【６４２６】

その後、１加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「５」を超えているか否かを判定する（ステップＳ１９０３）。報知基準値は別保存用メモリ１７１に設けられた第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数に対応している。したがって、ステップＳ１９０３では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数を超えたか否かを判定している。

【６４２７】

ステップＳ１９０３にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の表示処理を実行する（ステップＳ１９０４）。繰り返し変更の表示処理では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示内容を、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間において報知基準値を超える回数繰り返されたことに対応する繰り返し変更の表示内容とする。当該繰り返し変更の表示内容は、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの全てにおいて「Ｅ」を表示する表示内容となっており、この表示内容は他の状況においては発生しない。また、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいて繰り返し変更の表示内容が表示された状態は、別保存用メモリ１７１に設けられた繰り返し変更フラグが「０」クリアされるまで継続される。繰り返し変更フラグは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいて繰り返し変更の表示内容を表示させるべき状況であることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのフラグである。また、繰り返し変更フラグに「１」がセットされており第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて繰り返し変更の表示内容が表示されている場合、上記第３３実施形態における表示用処理（図５３６）は実行されない。その後、別保存用メモリ１７１の繰り返し変更フラグに「１」をセットする（ステップＳ１９０５）。

【６４２８】

ステップＳ１９０１にて否定判定をした場合、別保存用メモリ１７１の繰り返し変更カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ１９０６）。その後、別保存用メモリ１７１の繰り返し変更フラグに「１」がセットされていることを条件として（ステップＳ１９０７：ＹＥＳ）、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける繰り返し変更の表示内容の表示を終了させ（ステップＳ１９０８）、繰り返し変更フラグを「０」クリアする（ステップＳ１９０９）。

【６４２９】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６４３０】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後に実行された遊技による履歴情報を履歴用メモリ１１７に残すことが可能と

なる。
【６４３１】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点における履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果として各種パラメータが算出される。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合に履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されるとしても、当該消去対象となる履歴情報による遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【６４３２】
パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われた場合にその時点における履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用して各種パラメータが算出される構成において、この算出された各種パラメータは別保存用メモリ１７１に記憶される。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われたとしても、その後の任意のタイミングで当該設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【６４３３】
別保存用メモリ１７１に複数の別保存エリア１７２～１７６が設けられていることにより、複数回分の設定状態の設定タイミングに対応する各種パラメータを記憶することが可能となる。これにより、設定状態の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して算出された各種パラメータが別保存用メモリ１７１に残っている可能性を高めることが可能となる。
【６４３４】
第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【６４３５】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者などに報知することが可能となる。
【６４３６】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを利用して、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うことが可能となる。
【６４３７】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うべき状況においては、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃでは繰り返し変更の表示内容が表示され続け、通常時の遊技履歴の管理結果の報知は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて行われない。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を強調することが可能となる。
【６４３８】
なお、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口２４ａ、一般入賞口３１、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ１１７に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４３９】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が監視基準期間（例えば６００秒）内に報知基準値を超えて実行された場合に、それに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４０】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で設定値が変更された事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４１】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定を契機とした各種パラメータが演算される事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４２】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、それに加えて又は代えて、遊技の進行が所定期間（例えば１時間）に亘って制限される構成としてもよい。

【６４４３】

＜第３６実施形態＞

本実施形態では繰り返し変更の監視処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される点で上記第３５実施形態と相違している。以下、上記第３５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４４４】

図５４２は主側ＣＰＵ６３にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。なお、繰り返し変更の監視処理はメイン処理（図５１４）において設定値更新処理（ステップＳ１１８）が実行された場合に実行される。つまり、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される。但し、これに限定されることはなく設定値が変更された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。

【６４４５】

まずパチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）以内であるか否かを判定する（ステップＳ２００１）。主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０の設定状態が新たに設定されてから実行された遊技回の回数

を計測するための遊技回数カウンタが設けられており、主側ＣＰＵ６３は遊技回が新たに実行される度に遊技回数カウンタの値を１加算する。当該遊技回数カウンタは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合であっても「０」クリアの対象から除外されている。

【６４４６】

ステップＳ２００１にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた繰り返し変更カウンタの値を１加算する（ステップＳ２００２）。当該繰り返し変更カウンタは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合であっても「０」クリアの対象から除外されている。

【６４４７】

その後、１加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「５」を超えているか否かを判定する（ステップＳ２００３）。報知基準値は別保存用メモリ１７１に設けられた第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数に対応している。したがって、ステップＳ２００３では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数を超えたか否かを判定している。

【６４４８】

ステップＳ２００３にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた繰り返し変更フラグに「１」をセットする（ステップＳ２００４）。繰り返し変更フラグは繰り返し変更の報知を行うべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。当該繰り返し変更フラグは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合であっても「０」クリアの対象から除外されている。

【６４４９】

ステップＳ２００１にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ２００５）。その後、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更フラグに「１」がセットされていることを条件として（ステップＳ２００６：ＹＥＳ）、繰り返し変更フラグを「０」クリアする（ステップＳ２００７）。

【６４５０】

繰り返し変更の監視処理では、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２００８：ＹＥＳ）、繰り返し変更の報知コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ２００９）。音声発光制御装置８１は繰り返し変更の報知コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４において繰り返し変更の報知が行われるようにする。当該繰り返し変更の報知は音声発光制御装置８１への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

【６４５１】

上記構成によれば、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を主側ＣＰＵ６３による制御に基づき行うことが可能となる。また、当該報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるため、外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させなくても、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者に認識させることが可能となる。

【６４５２】

なお、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われた場合には繰り返し変更の報知コマンドが主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に送信される構成に加えて又は代えて、それに対応する外部出力が行われる構成としてもよい。

【６４５３】

また、主側ＣＰＵ６３において本実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行されるとともに、管理側ＣＰＵ１１２において上記第３５実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われるか否かの監視を厳重に行うことが可能となる。

【６４５４】

＜第３７実施形態＞
本実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における設定更新認識用処理の処理構成が上記第３５実施形態と相違している。以下、上記第３５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６４５５】
図５４３は管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【６４５６】
入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２１０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。
【６４５７】
その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２１０３）。ステップＳ２１０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２１０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。
【６４５８】
ステップＳ２１０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２１０５）。ステップＳ２１０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２１０３の処理に戻る。
【６４５９】
ステップＳ２１０５にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ１１７に所定数以上の所定の履歴情報が存在しているか否かを判定する（ステップＳ２１０６）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、パチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）を超えているか否かを判定する。但し、これに限定されることはなく、遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数が基準数（具体的には１０００個）を超えているか否かをステップＳ２１０６にて判定する構成としてもよい。また、所定の入球部（例えばアウト口２４ａ、一般入賞口３１、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれか又は所定の組合せ）に遊技球が入球したことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数が基準数（具体的には１０００個）を超えているか否かをステップＳ２１０６にて判定する構成としてもよい。また、履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報の総数基準数（具体的には１０００個）を超えているか否かをステップＳ２１０６にて判定する構成としてもよい。
【６４６０】
なお、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口２４ａ

、一般入賞口３１、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ１１７に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４６１】

ステップＳ２１０６にて肯定判定をした場合、各種演算処理を実行する（ステップＳ２１０７）。各種演算処理では上記第３３実施形態における表示出力処理（図５３５）のステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータ）が算出される。

【６４６２】

その後、ステップＳ２１０７にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップＳ２１０８）。別保存用メモリ１７１には第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となるエリアを管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップＳ２１０８の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶されることとなる。

【６４６３】

ステップＳ２１０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１０８の処理を実行した場合、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ２１０９）。つまり、本実施形態では読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去される。

【６４６４】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２１１０）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ２１１１）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２１１０にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６４６５】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２１１２）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６４６６】
上記構成によれば、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合、履歴用メモリ１１７に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、当該履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるとともに当該各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、別保存用メモリ１７１には実質的に遊技が行われた結果としての遊技履歴の管理結果の情報が格納されるようにすることが可能となる。
【６４６７】
なお、ステップＳ２１０９の処理がステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理が実行されたことを条件として実行される構成としてもよい。つまり、履歴用メモリ１１７に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【６４６８】
＜第３８実施形態＞
本実施形態では履歴用メモリ１１７の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６４６９】
図５４４は本実施形態における履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。
【６４７０】
履歴用メモリ１１７には、合計用エリア１４１と、第１状態用エリア１４２と、第２状態用エリア１４３と、第３状態用エリア１４４と、が設けられている。これら各エリア１４１～１４４のそれぞれには、第１～第１４カウンタ１４１ａ～１４１ｎ，１４２ａ～１４２ｎ，１４３ａ～１４３ｎ，１４４ａ～１４４ｎが設けられている。各エリア１４１～１４４の第１カウンタ１４１ａ～１４４ａには第１バッファ１２２ａに入力される第１信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第２カウンタ１４１ｂ～１４４ｂには第２バッファ１２２ｂに入力される第２信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第３カウンタ１４１ｃ～１４４ｃには第３バッファ１２２ｃに入力される第３信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第４カウンタ１４１ｄ～１４４ｄには第４バッファ１２２ｄに入力される第４信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第５カウンタ１４１ｅ～１４４ｅには第５バッファ１２２ｅに入力される第５信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第６カウンタ１４１ｆ～１４４ｆには第６バッファ１２２ｆに入力される第６信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第７カウンタ１４１ｇ～１４４ｇには第７バッファ１２２ｇに入力される第７信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第８カウンタ１４１ｈ～１４４ｈには第８バッファ１２２ｈに入力される第８信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第９カウンタ１４１ｉ～１４４ｉには第９バッファ１２２ｉに入力される第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１０カウンタ１４１ｊ～１４４ｊには第１０バッファ１２２ｊに入力される第１０信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１１カウンタ１４１ｋ～１

４４ｋには第１１バッファ１２２ｋに入力される第１１信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１２カウンタ１４１ｌ～１４４ｌには第１２バッファ１２２ｌに入力される第１２信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１３カウンタ１４１ｍ～１４４ｍには第１３バッファ１２２ｍに入力される第１３信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１４カウンタ１４１ｎ～１４４ｎには第１４バッファ１２２ｎに入力される第１４信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。

【６４７１】

図５４５は管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における履歴設定処理を示すフローチャートである。

【６４７２】

まず管理側ＲＡＭ１１４の確認対象カウンタに、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち管理側ＣＰＵ１１２において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップＳ２２０１）。具体的には、対応関係用メモリ１１６における第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎのうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機１０では第１～第１１対応関係エリア１２３ａ～１２３ｋにブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップＳ２２０１では確認対象カウンタに「１１」をセットする。

【６４７３】

その後、現状の確認対象カウンタに対応するバッファ１２２ａ～１２２ｎが状態情報の信号が入力されるバッファであるか否かを判定する（ステップＳ２２０２）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎに、対応関係情報として、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠１４であることを示す情報のいずれかが格納されているか否かを判定する。

【６４７４】

ステップＳ２２０２にて肯定判定をした場合、状態情報の設定処理を実行する（ステップＳ２２０３）。当該設定処理では、開閉実行モード中か否かを示す第８信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合には開閉実行モード中であることを示す第１状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４に記憶し、当該第８信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換わった場合には第１状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４から消去する。また、高頻度サポートモード中か否かを示す第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合には高頻度サポートモード中であることを示す第２状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４に記憶し、当該第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換わった場合には第２状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４から消去する。また、前扉枠１４が開放中か否かを示す第１０信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合には前扉枠１４が開放中であることを示す第３状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４に記憶し、当該第１０信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換わった場合には第３状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４から消去する。

【６４７５】

ステップＳ２２０２にて否定判定をした場合、又はステップＳ２２０３の処理を実行した場合、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「０」から「１」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ２２０４）。なお、現状の確認対象カウンタの値が第８バッファ１２２ｈに対応する値である状況において第８バッファ１２２ｈに格納されている数値情報が「０」から「１」に変更された場合、ス

テップＳ２２０３にて第１状態の情報が管理側ＲＡＭ１１４に記憶されるとともに、ステップＳ２２０４にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第９バッファ１２２ｉに対応する値である状況において第９バッファ１２２ｉに格納されている数値情報が「０」から「１」に変更された場合、ステップＳ２２０３にて第２状態の情報が管理側ＲＡＭ１１４に記憶されるとともに、ステップＳ２２０４にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第１０バッファ１２２ｊに対応する値である状況において第１０バッファ１２２ｊに格納されている数値情報が「０」から「１」に変更された場合、ステップＳ２２０３にて第３状態の情報が管理側ＲＡＭ１１４に記憶されるとともに、ステップＳ２２０４にて肯定判定をする。

【６４７６】

ステップＳ２２０４にて肯定判定をした場合、対応する合計用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２０５）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の合計用エリア１４１における合計用の第１～第１４カウンタ１４１ａ～１４１ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば合計用の第１１カウンタ１４１ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば合計用の第５カウンタ１４１ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば合計用の第１カウンタ１４１ａが加算対象となる。

【６４７７】

その後、管理側ＲＡＭ１１４の状態情報を参照することで第１状態であるか否か、すなわち開閉実行モード中であるか否かを判定する（ステップＳ２２０６）。第１状態である場合には（ステップＳ２２０６：ＹＥＳ）、対応する第１状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２０７）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の第１状態用エリア１４２における第１状態用の第１～第１４カウンタ１４２ａ～１４２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１状態用の第１１カウンタ１４２ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第１状態用の第５カウンタ１４２ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば第１状態用の第１カウンタ１４２ａが加算対象となる。

【６４７８】

その後、管理側ＲＡＭ１１４の状態情報を参照することで第２状態であるか否か、すなわち高頻度サポートモード中であるか否かを判定する（ステップＳ２２０８）。第２状態である場合には（ステップＳ２２０８：ＹＥＳ）、対応する第２状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２０９）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の第２状態用エリア１４３における第２状態用の第１～第１４カウンタ１４３ａ～１４３ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第２状態用の第１１カウンタ１４３ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第２状態用の第５カウンタ１４３ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば第２状態用の第１カウンタ１４３ａが加算対象となる。

【６４７９】

その後、管理側ＲＡＭ１１４の状態情報を参照することで第３状態であるか否か、すなわち前扉枠１４が開放中であるか否かを判定する（ステップＳ２２１０）。第３状態である場合には（ステップＳ２２１０：ＹＥＳ）、対応する第３状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２１１）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の第３状態用エリア１４４における第３状態用の第１～第１４カウンタ１４４ａ～１４４ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第３状態用の第１１カウンタ１４４ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第３状態用の第５カウンタ１４４ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば第３状態用の第１カウンタ１４４ａが加算対象となる。

【６４８０】
ステップＳ２２０４にて否定判定をした場合、ステップＳ２２１０にて否定判定をした場合、又はステップＳ２２１１の処理を実行した場合、管理側ＲＡＭ１１４の確認対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ２２１２）。そして、その１減算後における確認対象カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２２１３）。確認対象カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ２２１３：ＮＯ）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップＳ２２０２以降の処理を実行する。
【６４８１】
上記のように履歴設定処理が実行されることにより、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第３３実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ１１７において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【６４８２】
このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【６４８３】
次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図５４６のフローチャートを参照しながら説明する。
【６４８４】
入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２３０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。
【６４８５】
その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２３０３）。ステップＳ２３０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２３０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。
【６４８６】
ステップＳ２３０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２３０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２３０５）。ステップＳ２３０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２３０３の処理に戻る。
【６４８７】
ステップＳ２３０５にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ１１７における合計用エリア１４１において遊技回の実行回数を計測している合計用の第１１カウンタ１４１ｋ、履歴用メモリ１１７における合計用エリア１４１において開閉実行モードの発生回数を計測している合計用の第８カウンタ１４１ｈ、及び履歴用メモリ１１７における合計用エリア１４１において高頻度サポートモードの発生回数を計測している合計用の第９カウンタ１４１ｉのそれぞれを「０」クリアする（ステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８）。これにより、遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「０」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示

す第３１パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第４１パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第４２パラメータの演算結果は、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機１０の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果がパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

【６４８８】

その一方、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ１１７において合計用の第８カウンタ１４１ｈ、合計用の第９カウンタ１４１ｉ及び第１１カウンタ１４１ｋ以外のカウンタは「０」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

【６４８９】

上記構成によれば、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第３３実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ１１７において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【６４９０】

また、このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【６４９１】

遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「０」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第３１パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第４１パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第４２パラメータの演算結果は、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機１０の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果がパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

【６４９２】

その一方、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ１１７において合計用の第８カウンタ１４１ｈ、合計用の第９カウンタ１４１ｉ及び第１１カウンタ１４１ｋ以外のカウンタは「０」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

【６４９３】

なお、本実施形態のような履歴用メモリ１１７の構成を上記第３３～第３７実施形態や本実施形態以降に記載されている実施形態に対して適用してもよい。例えば上記第３３実施形態に適用した場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴

用メモリ１１７の情報はそのまま維持される。また、第３５実施形態に適用した場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７の全体が「０」クリアされる。

【６４９４】

また、パチンコ機１０の設定値が変更された場合に設定更新認識用処理（図５４６）においてステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されない場合には遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「０」クリアされることはなく、パチンコ機１０の設定値が変更された場合に遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「０」クリアされるようにすることが可能となる。

【６４９５】

また、設定更新認識用処理（図５４６）においてステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理が実行される前に履歴用メモリ１１７の各カウンタ１４１～１４４を利用して各種パラメータが演算されるとともにその演算された各種パラメータが演算結果用メモリ１３１に記憶される構成としてもよい。

【６４９６】

＜第３９実施形態＞

本実施形態では履歴用メモリ１１７の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４９７】

図５４７は本実施形態における履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。

【６４９８】

履歴用メモリ１１７として、パチンコ機１０の設定状態である「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する履歴用メモリ１８１～１８６が設けられている。具体的には、「設定１」に対応させて設定１用の履歴用メモリ１８１が設けられており、「設定２」に対応させて設定２用の履歴用メモリ１８２が設けられており、「設定３」に対応させて設定３用の履歴用メモリ１８３が設けられており、「設定４」に対応させて設定４用の履歴用メモリ１８４が設けられており、「設定５」に対応させて設定５用の履歴用メモリ１８５が設けられており、「設定６」に対応させて設定６用の履歴用メモリ１８６が設けられている。

【６４９９】

設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のそれぞれには、上記第３３実施形態における履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４及びポインタ用エリア１２６の組わせが設けられている。これにより、「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態のそれぞれに対応させて履歴情報を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機１０の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

【６５００】

なお、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のそれぞれに、上記第３８実施形態における合計用エリア１４１、第１状態用エリア１４２、第２状態用エリア１４３及び第３状態用エリア１４４の組合せが設定されている構成としてもよい。

【６５０１】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図５４８のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５０２】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２４０１：ＹＥＳ）、演算結果用メモリ１３１に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２４０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。また、本実施形態では記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設定値把握カウンタが設けられているため管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても設定値把握カウンタに記憶された値は記憶保持される。

【６５０３】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２４０３）。ステップＳ２４０３にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２４０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６５０４】

ステップＳ２４０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２４０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２４０５）。ステップＳ２４０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２４０３の処理に戻る。

【６５０５】

ステップＳ２４０５にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１の設定値把握カウンタの値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する（ステップＳ２４０６）。具体的には、設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」に設定されたことを意味するため、設定１用の履歴用メモリ１８１を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「２」であれば「設定２」に設定されたことを意味するため、設定２用の履歴用メモリ１８２を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「３」であれば「設定３」に設定されたことを意味するため、設定３用の履歴用メモリ１８３を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「４」であれば「設定４」に設定されたことを意味するため、設定４用の履歴用メモリ１８４を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「５」であれば「設定５」に設定されたことを意味するため、設定５用の履歴用メモリ１８５を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」に設定されたことを意味するため、設定６用の履歴用メモリ１８６を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。

【６５０６】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２４０７）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ２４０８）。当該書き込み処理では、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のうちステップＳ２４０６にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ１８１～１８６を選択する。そして、その記憶対象となっている履歴用メモリ１８１～１８６においてポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリ

ア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２４０７にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６５０７】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２４０９）。当該更新処理では、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のうちステップＳ２４０６にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ１８１～１８６を選択し、その履歴用メモリ１８１～１８６のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６５０８】

上記構成によれば、履歴用メモリ１１７として、「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応するように設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６が設けられている。これにより、「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態のそれぞれに対応させて遊技履歴を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機１０の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

【６５０９】

なお、履歴用メモリ１１７として、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６の６個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、１個のメモリに対して、設定１用の履歴用メモリ１８１に対応するエリアと、設定２用の履歴用メモリ１８２に対応するエリアと、設定３用の履歴用メモリ１８３に対応するエリアと、設定４用の履歴用メモリ１８４に対応するエリアと、設定５用の履歴用メモリ１８５に対応するエリアと、設定６用の履歴用メモリ１８６に対応するエリアとが設定されている構成としてもよい。

【６５１０】

＜第４０実施形態＞

本実施形態では履歴用メモリ１１７の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５１１】

図５４９は本実施形態における履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。

【６５１２】

履歴用メモリ１１７として、第１履歴用メモリ１９１と第２履歴用メモリ１９２とが設けられている。第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のそれぞれには、上記第３３実施形態における履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４及びポインタ用エリア１２６の組わせが設けられている。この場合、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち一方の履歴用メモリ１９１，１９２を利用して履歴情報の記憶を行っている状況においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その後に所定数以上の履歴情報が他方の履歴用メモリ１９１，１９２に記憶されるまでは上記一

方の履歴用メモリ１９１，１９２の履歴情報を消去することなく残すことが可能となるとともに、上記他方の履歴用メモリ１９１，１９２に所定数以上の履歴情報が記憶されるまでは両方の履歴用メモリ１９１，１９２において履歴情報を新たに記憶しておくことが可能となる。

【６５１３】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図５５０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５１４】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２５０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。

【６５１５】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２５０３）。ステップＳ２５０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２５０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６５１６】

ステップＳ２５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２５０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２５０５）。ステップＳ２５０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２５０３の処理に戻る。

【６５１７】

ステップＳ２５０５にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１に設けられた設定変更発生フラグに「１」をセットする（ステップＳ２５０６）。設定変更発生フラグは、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後において、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうちそれまで履歴情報の記憶対象と設定されていた履歴用メモリ１９１，１９２だけではなくもう一方の履歴用メモリ１９１，１９２も履歴情報の記憶対象とする状況であるか否かを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのフラグである。また、記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設定変更発生フラグが設けられているため管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても設定変更発生フラグに記憶された値は記憶保持される。

【６５１８】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２５０７）。そして、各履歴用メモリ１９１，１９２への書き込み処理を実行する（ステップＳ２５０８）。当該書き込み処理では、まず第１履歴用メモリ１９１のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２５０７にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第１履歴用メモリ１９１に記憶された状態となる。また、当該書き込み処理では、第２履歴用メモリ１９２のポインタ用エリア

１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２５０７にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第２履歴用メモリ１９２に記憶された状態となる。

【６５１９】

その後、各対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２５０９）。当該更新処理では、まず第１履歴用メモリ１９１のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。また、当該更新処理では、第２履歴用メモリ１９２のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６５２０】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における履歴設定処理について、図５５１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５２１】

演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ２６０１：ＮＯ）、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となっている側にのみ履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、まず現状の記憶対象となっている履歴用メモリ１９１，１９２を把握する（ステップＳ２６０２）。演算結果用メモリ１３１には記憶対象フラグが設けられており、記憶対象フラグの値が「０」である場合には第１履歴用メモリ１９１が記憶対象となり、記憶対象フラグの値が「１」である場合には第２履歴用メモリ１９２が記憶対象となる。なお、記憶対象フラグは記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設けられているため、管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても記憶対象フラグの値は記憶保持される。

【６５２２】

その後、記憶対象となっている履歴用メモリ１９１，１９２に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップＳ２６０３）。具体的には、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ１９１，１９２に対して上記第３３実施形態における履歴設定処理（図５３１）のステップＳ１１０１～ステップＳ１１１２の処理を実行する。これにより、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ１９１，１９２に履歴情報が記憶される。

【６５２３】

一方、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となっている側だけではなく他方にも履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、両方の履歴用メモリ１９１，１９２に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップＳ２６０４）。具体的には、まず第１履歴用メモリ１９１に対して上記第３３実施形態における履歴設定処理（図５３１）のステップＳ１１０１～ス

テップＳ１１１２の処理を実行する。これにより、第１履歴用メモリ１９１に履歴情報が記憶される。その後に、第２履歴用メモリ１９２に対して上記第３３実施形態における履歴設定処理（図５３１）のステップＳ１１０１～ステップＳ１１１２の処理を実行する。これにより、第２履歴用メモリ１９２に履歴情報が記憶される。

【６５２４】

ステップＳ２６０３の処理を実行した場合、又はステップＳ２６０４の処理を実行した場合、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２６０５）。ステップＳ２６０５にて肯定判定をした場合、非記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２において所定数以上の球排出履歴が存在しているか否かを判定する（ステップＳ２６０６）。具体的には、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値が「０」である場合には第１履歴用メモリ１９１が記憶対象となっているため、第２履歴用メモリ１９２に遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１０００」）以上記憶されているか否かを判定する。また、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値が「１」である場合には第２履歴用メモリ１９２が記憶対象となっているため、第１履歴用メモリ１９１に遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１０００」）以上記憶されているか否かを判定する。なお、遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１０００」）以上記憶されているか否かを判定するのではなく、遊技回が実行されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１００」）以上記憶されているか否かを判定する構成としてもよい。

【６５２５】

ステップＳ２６０６にて肯定判定をした場合、記憶対象の変更処理を実行する（ステップＳ２６０７）。記憶対象の変更処理では、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値を２値の間で現状の値とは異なる値に設定することで第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となる側を変更する。具体的には、記憶対象フラグの値が「０」であれば記憶対象フラグに「１」をセットすることで記憶対象を第１履歴用メモリ１９１から第２履歴用メモリ１９２に変更する。また、記憶対象フラグの値が「１」であれば記憶対象フラグを「０」クリアすることで記憶対象を第２履歴用メモリ１９２から第１履歴用メモリ１９１に変更する。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による履歴情報のみが記憶された履歴用メモリ１９１，１９２が記憶対象として設定される。そして、この新たに記憶対象となった履歴用メモリ１９１，１９２の履歴情報を利用して各種パラメータが算出されることにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による各種パラメータを導出することが可能となる。

【６５２６】

その後、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうちそれまで記憶対象となっていた側のクリア処理を実行する（ステップＳ２６０８）。具体的には、記憶対象フラグの値が「０」であれば第２履歴用メモリ１９２を「０」クリアし、記憶対象フラグの値が「１」であれば第１履歴用メモリ１９１を「０」クリアする。その後、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグを「０」クリアする（ステップＳ２６０９）。

【６５２７】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における表示出力処理について、図５５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５２８】

演算タイミングである場合（ステップＳ２７０１：ＹＥＳ）、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となっている側を把握する（ステップＳ２７０２）。具体的には、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値が「０」であれば第１履歴用メモリ１９１を記憶対象として把握し、記憶対象フラグの値が「１」であれば第２履歴用メモリ１９２を記憶対象として把握する。その後、ステップＳ２７０２にて把握した記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２に記憶された履歴情報を利用して上記第３３

実施形態における表示出力処理（図５３５）のステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２を実行することで、各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）を算出するとともに、その算出した各種パラメータを演算結果用メモリ１３１に記憶させる（ステップＳ２７０３）。この場合、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされていることにより第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２の両方に対して履歴情報が記憶される状況であったとしても、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ１９１，１９２を利用して各種パラメータが算出される。

【６５２９】

ステップＳ２７０１にて否定判定をした場合、又はステップＳ２７０３の処理を実行した場合、表示用処理を実行する（ステップＳ２７０４）。表示用処理の処理内容は上記第３３実施形態における表示用処理（図５３６）と同一である。

【６５３０】

上記構成によれば、履歴用メモリ１１７として第１履歴用メモリ１９１と第２履歴用メモリ１９２とが設けられており、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれまで記憶対象となっていた履歴用メモリ１９１，１９２がそのまま記憶対象とされながら、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ１９１，１９２にも履歴情報が記憶される。そして、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ１９１，１９２に遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことに対応する履歴情報が所定数以上記憶された場合に、その記憶対象となっていない側の履歴用メモリ１９１，１９２がそのまま記憶対象とされ、それまで記憶対象となっていた側の履歴用メモリ１９１，１９２は「０」クリアされる。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその新たに設定された設定値において行われた遊技の履歴情報のみを利用して各種パラメータを算出することが可能となる。

【６５３１】

その一方、上記構成によれば、各種パラメータの算出を適切に行わせないようにすべくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、記憶対象となる履歴用メモリ１９１，１９２は変更されることなく維持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、それまでの遊技履歴の管理結果を適切に導出することが可能となる。

【６５３２】

なお、履歴用メモリ１１７として、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２の２個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、１個のメモリに対して第１履歴用メモリ１９１に対応する第１履歴用エリアと第２履歴用メモリ１９２に対応する第２履歴用エリアとが設定されている構成としてもよい。

【６５３３】

また、１個の履歴用メモリ１１７のみが設けられた構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合にパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去され、当該設定が行われたタイミング以降の履歴情報は消去されることなく記憶保持される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから所定数以上の履歴情報が貯まったタイミングで、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去されるようにすることが可能となる。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたタイミングでそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるようにすることで、履歴用メモリ１１７において上記設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報と後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【６５３４】

また、履歴情報を消去するタイミングは、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合に限定さ

れることはなく、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が所定回数以上となった場合としてもよい。

【６５３５】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されていない場合には上記のような記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２の変更及び履歴情報の消去は行われないようにし、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合であってその前後で設定値が変更された場合に上記のような記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２の変更及び履歴情報の消去が行われる構成としてもよい。

【６５３６】

＜第４１実施形態＞

本実施形態では、管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのうち、入力される信号の種類が管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されているバッファの種類が上記第３３実施形態と相違している。また、入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２に特定させるために主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５３７】

図５５３は本実施形態における管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１の構成を説明するための説明図である。

【６５３８】

第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇ及び第１６バッファ１２２ｐには、上記第３３実施形態と同一の種類の信号が入力される。詳細には、第１バッファ１２２ａには第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果に対応する第１信号が入力され、第２バッファ１２２ｂには第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果に対応する第２信号が入力され、第３バッファ１２２ｃには第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果に対応する第３信号が入力され、第４バッファ１２２ｄには特電検知センサ４５ａの検知結果に対応する第４信号が入力され、第５バッファ１２２ｅには第１作動口検知センサ４６ａの検知結果に対応する第５信号が入力され、第６バッファ１２２ｆには第２作動口検知センサ４７ａの検知結果に対応する第６信号が入力され、第７バッファ１２２ｇにはアウト口検知センサ４８ａの検知結果に対応する第７信号が入力され、第１６バッファ１２２ｐには出力指示信号が入力される。

【６５３９】

一方、上記第３３実施形態では開閉実行モードに対応する信号が第８信号として第８バッファ１２２ｈに入力され、高頻度サポートモードに対応する信号が第９信号として第９バッファ１２２ｉに入力され、前扉枠１４に対応する信号が第１０信号として第１０バッファ１２２ｊに入力され、遊技回の開始に対応する信号が第１１信号として第１１バッファ１２２ｋに入力され、設定値更新信号が第１５バッファ１２２ｏに入力される構成としたが、本実施形態ではこれら信号の入力対象となるバッファが異なっている。具体的には遊技回の開始に対応する信号は遊技回信号として第１１バッファ１２２ｋに入力され、設定値更新信号は第１２バッファ１２２ｌに入力され、開閉実行モードに対応する信号は開閉実行モード中信号として第１３バッファ１２２ｍに入力され、高頻度サポートモードに対応する信号は高頻度サポートモード中信号として第１４バッファ１２２ｎに入力され、前扉枠１４に対応する信号は扉開放中信号として第１５バッファ１２２ｏに入力される。

【６５４０】

第１１バッファ１２２ｋに遊技回信号が入力されること、第１２バッファ１２２ｌに設定値更新信号が入力されること、第１３バッファ１２２ｍに開閉実行モード中信号が入力されること、第１４バッファ１２２ｎに高頻度サポートモード中信号が入力されること、第１５バッファ１２２ｏに扉開放中信号が入力されること、及び第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されており、

主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることなく、管理側ＣＰＵ１１２はこれら第１１～第１６バッファ１２２ｋ～１２２ｐにそれぞれに対応する上記各信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊにどのような種類の信号が入力されるのかは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることで管理側ＣＰＵ１１２にて特定される。この信号の種類を特定するための処理は、上記第３３実施形態と同様に、主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２に動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【６５４１】

図５５４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態の認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理は上記第３３実施形態と同様にメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１１にて実行される。

【６５４２】

まず主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタに、信号の種類の認識対象となる第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊの数である「１０」をセットする（ステップＳ２８０１）。その後、識別開始信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８０２）。当該出力処理では、第１バッファ１２２ａに入力される第１信号、第１３バッファ１２２ｍに入力される開閉実行モード中信号、第１４バッファ１２２ｎに入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をＨＩレベルに設定することで、識別開始信号の出力を開始する。これら信号をＨＩレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５４３】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの現状の値に対応する出力回数の情報を主側ＲＯＭ６４から読み出し、その読み出した出力回数の情報を主側ＲＡＭ６５に設けられた出力回数カウンタにセットする（ステップＳ２８０３）。出力回数カウンタは、種類識別用信号の出力回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【６５４４】

本実施形態では、第１バッファ１２２ａ～第１０バッファ１２２ｊに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２に認識させる場合、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数と同一回数、種類識別用信号を出力する。管理側ＣＰＵ１１２は第１バッファ１２２ａ～第１０バッファ１２２ｊのそれぞれについて種類識別用信号を受信した回数に対応する情報を、対応関係用メモリ１１６の第１～第１０対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊに格納する。つまり、第１バッファ１２２ａ～第１０バッファ１２２ｊに入力される信号の種類が、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数として把握される。

【６５４５】

ステップＳ２８０３では、認識用出力カウンタの値が「１０」、「９」及び「８」のいずれかである場合、一般入賞口３１の賞球個数に対応する「１０」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「７」である場合、特電入賞装置３２の賞球個数に対応する「１５」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「６」である場合、第１作動口３３の賞球個数に対応する「１」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「５」である場合、第２作動口３４の賞球個数に対応する「１」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「４」である場合、アウト口２４ａに対応しているものの当該アウト口２４ａに遊技球が入球したとしても遊技球の払い出しは実行されないため、出力回数カウンタに「０」をセットする。また、認識用出力カウンタの値が「３」～「１」のいずれかである場合、対応する入球部が存在しておらずブランクであるため、出力回数カウンタに「０」をセットする。

【６５４６】

その後、開始契機信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８０４）。当該出力処理では、第１バッファ１２２ａに入力される第１信号の出力状態をＨＩレベルに設定すること

で、開始契機信号の出力を開始する。第１信号をＨＩレベルに維持する期間は、第１信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５４７】

その後、主側ＲＡＭ６５の出力回数カウンタの値が「０」ではないことを条件として（ステップＳ２８０５：ＹＥＳ）、すなわちステップＳ２８０３にて１以上の値が出力回数カウンタにセットされたことを条件として、ステップＳ２８０６に進む。ステップＳ２８０６では、種類識別用信号の出力処理を実行する。当該出力処理では、第２バッファ１２２ｂに入力される第２信号の出力状態をＨＩレベルに設定することで、種類識別信号の出力を開始する。第２信号をＨＩレベルに維持する期間は、第２信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５４８】

その後、主側ＲＡＭ６５の出力回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ２８０７）、その１減算後における出力回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２８０８）。出力回数カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ２８０８：ＮＯ）、ステップＳ２８０６に戻る。

【６５４９】

ステップＳ２８０５にて肯定判定をした場合、又はステップＳ２８０８にて肯定判定をした場合、終了契機信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８０９）。当該出力処理では、第３バッファ１２２ｃに入力される第３信号の出力状態をＨＩレベルに設定することで、終了契機信号の出力を開始する。第３信号をＨＩレベルに維持する期間は、第３信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５５０】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの値を１減算し（ステップＳ２８１０）、その１減算後における認識用出力カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２８１１）。認識用出力カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ２８１１：ＮＯ）、ステップＳ２８０３に戻り、１減算後における認識用出力カウンタの値に対応する信号の種類を認識させるための処理を実行する。

【６５５１】

一方、認識用出力カウンタの値が「０」である場合には（ステップＳ２８１１：ＹＥＳ）、識別終了信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８１２）。当該出力処理では、第３バッファ１２２ｃに入力される第３信号、第１３バッファ１２２ｍに入力される開閉実行モード中信号、第１４バッファ１２２ｎに入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をＨＩレベルに設定することで、識別終了信号の出力を開始する。これら信号をＨＩレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５５２】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における管理処理について、図５５のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、上記第３３実施形態と同様に管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合に開始される。

【６５５３】

まず主側ＣＰＵ６３からの識別開始信号の受信を終了したか否かを判定する（ステップＳ２９０１）。識別開始信号を受信していない場合、ステップＳ２９０２にて設定更新認識用処理を実行した後にステップＳ２９０１の処理を再度実行する。設定更新認識用処理の処理内容は上記第３３実施形態と同一である。

【６５５４】

主側ＣＰＵ６３からの識別開始信号の受信が終了した場合（ステップＳ２９０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ２９０３）。その後、主側ＣＰＵ６３から開始契機信号を受信していることを条件として（ステップＳ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２９０５に進む。ステップＳ２９０５では、主側ＣＰＵ６３から種類識別用信号を受信しているか否かを判定する。種類識別用信号を受

信している場合（ステップＳ２９０５：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた受信回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ２９０６）。受信回数カウンタは、主側ＣＰＵ６３から種類識別用信号を受信した回数を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。なお、受信回数カウンタの値はステップＳ２９０４にて肯定判定をした場合に「０」クリアされる。

【６５５５】

ステップＳ２９０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ２９０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から終了契機信号を受信しているか否かを判定する（ステップＳ２９０７）。終了契機信号を受信していない場合（ステップＳ２９０７：ＮＯ）、ステップＳ２９０５に戻り、終了契機信号を受信している場合（ステップＳ２９０７：ＹＥＳ）、対応関係設定処理を実行する（ステップＳ２９０８）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１～第１０対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊのうち、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、受信回数カウンタにセットされている値を格納する。この場合、第１対応関係エリア１２３ａ、第２対応関係エリア１２３ｂ及び第３対応関係エリア１２３ｃには一般入賞口３１の賞球個数に対応する「１０」がセットされ、第４対応関係エリア１２３ｄには特電入賞装置３２の賞球個数に対応する「１５」がセットされ、第５対応関係エリア１２３ｅには第１作動口３３の賞球個数に対応する「１」がセットされ、第６対応関係エリア１２３ｆには第２作動口３４の賞球個数に対応する「１」がセットされる。また、第７～第１２対応関係エリア１２３ｇ～１２３ｌには「０」がセットされる。その後、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ２９０９）。

【６５５６】

ステップＳ２９０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ２９０９の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３からの識別終了信号の受信が終了したか否かを判定する（ステップＳ２９１０）。識別終了信号の受信が終了していない場合（ステップＳ２９１０：ＮＯ）、ステップＳ２９０４に戻り、主側ＣＰＵ６３から開始契機信号を受信することを条件として（ステップＳ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２９０５以降の処理を実行する。主側ＣＰＵ６３からの識別終了信号の受信が終了している場合（ステップＳ２９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２９１１の履歴設定処理、ステップＳ２９１２の表示出力処理及びステップＳ２９１３の外部出力用処理を繰り返し実行する。

【６５５７】

図５５６は第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｊに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ１１６に格納される様子を示すタイムチャートである。図５５６（ａ）は第１信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｂ）は第２信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｃ）は第３信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｄ）は開閉実行モード中信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｅ）は高頻度サポートモード中信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｆ）は第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｊに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図５５６（ｇ）は管理側ＲＡＭ１１４の受信回数カウンタの値が１加算されるタイミングを示し、図５５６（ｈ）は管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理（ステップＳ２９０８）が実行されるタイミングを示す。

【６５５８】

主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ１のタイミングで、図５５６（ａ）、図５５６（ｄ）及び図５５６（ｅ）に示すように、第１信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別開始信号の出力が開始される。その後、ｔ２のタイミングで、第１信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷベルに

変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別開始信号の出力が停止される。当該ｔ２のタイミングで、管理側ＣＰＵ１１２は管理処理（図５５５）のステップＳ２９０１にて肯定判定をすることで、図５５６（ｆ）に示すように識別状態となる。

【６５５９】

その後、ｔ３のタイミング～ｔ４のタイミングに亘って図５５６（ａ）に示すように第１信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に開始契機信号が出力された状態となる。そして、ｔ５のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って図５５６（ｂ）に示すように第２信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に種類識別用信号が１回出力された状態となる。この場合、ｔ６のタイミングで、図５５６（ｇ）に示すように管理側ＲＡＭ１１４の受信回数カウンタの値が１加算される。

【６５６０】

その後、ｔ８のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘って図５５６（ｃ）に示すように第３信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、ｔ９のタイミングで、図５５６（ｈ）に示すように管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「１」となっているため、対応関係用メモリ１１６における今回の設定対象の対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊに対応関係情報として「１」の情報を格納する。

【６５６１】

その後、ｔ１１のタイミング～ｔ１２のタイミングに亘って図５５６（ａ）に示すように第１信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に開始契機信号が出力された状態となる。そして、ｔ１３のタイミング～ｔ１５のタイミング、ｔ１６のタイミング～ｔ１８のタイミング、ｔ１９のタイミング～ｔ２１のタイミング、及びｔ２２のタイミング～ｔ２４のタイミングのそれぞれに亘って図５５６（ｂ）に示すように第２信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に種類識別用信号がそれぞれ１回出力された状態となる。この場合、ｔ１４のタイミング、ｔ１７のタイミング、ｔ２０のタイミング、ｔ２３のタイミングのそれぞれで、図５５６（ｇ）に示すように管理側ＲＡＭ１１４の受信回数カウンタの値が１加算される。

【６５６２】

その後、ｔ２５のタイミング～ｔ２７のタイミングに亘って図５５６（ｃ）に示すように第３信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、ｔ２６のタイミングで、図５５６（ｈ）に示すように管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「１０」となっているため、対応関係用メモリ１１６における今回の設定対象の対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊに対応関係情報として「１０」の情報を格納する。

【６５６３】

その後、ｔ２８のタイミングで、図５５６（ｃ）、図５５６（ｄ）及び図５５６（ｅ）に示すように、第３信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別終了信号の出力が開始される。その後、ｔ２９のタイミングで、第３信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別終了信号の出力が停止される。当該ｔ２９のタイミングで、管理側ＣＰＵ１１２は管理処理（図５５５）のステップＳ２９１０にて肯定判定をすることで、図５５６（ｆ）に示すように識別状態が解除される。

【６５６４】

なお、本実施形態では対応関係情報として賞球個数の情報が格納されるため、履歴用メ

モリ１１７に格納される履歴情報にはその履歴情報の格納契機となった入球部に対応する賞球個数の情報が対応関係情報として含まれる。当該構成においては、賞球個数が同一である入球部が複数種類存在している場合、履歴情報においてそれら入球部を区別することができない。具体的には、第１作動口３３と第２作動口３４とは賞球個数がいずれも１個であるため、履歴情報において第１作動口３３と第２作動口３４とを区別することができない。このような事情において第１作動口３３と第２作動口３４との賞球個数を異ならせてもよい。これにより、本実施形態のような履歴情報が格納される構成であっても、履歴情報において第１作動口３３と第２作動口３４とを区別することが可能となる。

【６５６５】

以上詳述した本実施形態によれば、設定値更新信号及び出力指示信号だけではなく、遊技回が開始されたか否かに対応する情報、開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、及び前扉枠１４が開放中であるか否かに対応する情報についても、これら情報に対応する信号経路であることを主側ＣＰＵ６３からの対応関係情報を受信しなくても管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能となっている。この場合、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する情報のみが、各情報と各信号経路１１８ａ～１１８ｊとの対応関係を主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に認識させる必要がある情報となる。そして、対応関係情報を管理側ＣＰＵ１１２に認識させる場合、各入球検知センサ４２ａ～４８ａに対応する賞球個数と同一の数のパルス信号が第２信号を利用して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に出力される。これにより、対応関係情報の送信に関する構成を簡素化することが可能となる。

【６５６６】

＜第４２実施形態＞

本実施形態では、各入球結果の情報を管理用ＩＣ６６に提供するための構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５６７】

図５５７は各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果が主側ＣＰＵ６３及び管理用ＩＣ６６に入力されるようにするための信号経路の構成を説明するための説明図である。

【６５６８】

第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果は第１信号経路ＳＬ１１を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果は第２信号経路ＳＬ１２を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果は第３信号経路ＳＬ１３を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、特電検知センサ４５ａの検知結果は第４信号経路ＳＬ１４を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第１作動口検知センサ４６ａの検知結果は第５信号経路ＳＬ１５を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第２作動口検知センサ４７ａの検知結果は第６信号経路ＳＬ１６を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、アウト口検知センサ４８ａの検知結果は第７信号経路ＳＬ１７を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。

【６５６９】

第１信号経路ＳＬ１１の途中位置から分岐させるようにして第１分岐経路ＳＬ２１が形成されており、当該第１分岐経路ＳＬ２１は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第２信号経路ＳＬ１２の途中位置から分岐させるようにして第２分岐経路ＳＬ２２が形成されており、当該第２分岐経路ＳＬ２２は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第３信号経路ＳＬ１３の途中位置から分岐させるようにして第３分岐経路ＳＬ２３が形成されており、当該第３分岐経路ＳＬ２３は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第４信号経路ＳＬ１４の途中位置から分岐させるようにして第４分岐経路ＳＬ２４が形成されており、当該第４分岐経路ＳＬ２４は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第５信号経路ＳＬ１５の途中位置から分岐させるようにして第５分岐経路ＳＬ２５が形成されており、当該第５分岐経路ＳＬ２５は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第６信号経路ＳＬ１６の途中位置から分岐させるようにして第６

分岐経路ＳＬ２６が形成されており、当該第６分岐経路ＳＬ２６は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第７信号経路ＳＬ１７の途中位置から分岐させるようにして第７分岐経路ＳＬ２７が形成されており、当該第７分岐経路ＳＬ２７は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。

【６５７０】

上記構成であることにより、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果は主側ＣＰＵ６３による処理を介在させることなく管理用ＩＣ６６に入力される。これにより、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４の各入球結果を管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための処理を主側ＣＰＵ６３にて実行する必要がなくなるため、主側ＣＰＵ６３の処理負荷の軽減を図ることが可能となる。

【６５７１】

また、各信号経路ＳＬ１１～ＳＬ１７からの各分岐経路ＳＬ２１～ＳＬ２７の分岐箇所はＭＰＵ６２内に存在している。これにより、当該分岐箇所及び各分岐経路ＳＬ２１～ＳＬ２７に対する外部からのアクセスを行いづらくさせることが可能となり、管理用ＩＣ６６にのみ異常な入球結果を入力させる不正行為を阻止することが可能となる。

【６５７２】

＜第４３実施形態＞

本実施形態では遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５７３】

図５５８は本実施形態における主制御装置６０の正面図である。

【６５７４】

上記第３３実施形態では主制御装置６０に第１報知用表示装置６９ａ、第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃが設けられていたが、本実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４が設けられている。これら第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は主制御基板６１の素子搭載面において横並びで設けられている。

【６５７５】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容された第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。

【６５７６】

第１報知用表示装置２０１の表示面においては「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」といったアルファベットが表示される。一方、第２報知用表示装置２０２、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４においては「０」～「９」の範囲で数字が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して遊技履歴の管理結果が報知される。この場合、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２では報知対象となっている遊技履歴の管理結果（上記第３３実施形態における第１～第８パラメ

ータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）の種類に対応する表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４では報知対象となっている種類の遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。

【６５７７】

詳細には、遊技履歴の管理結果の種類として上記第３３実施形態における第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータが存在している。第１報知用表示装置２０１では報知対象となっているパラメータ群の種類に対応する表示が行われる。具体的には、第１～第８パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ａ」が表示され、第１１～第１８パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｅ」が表示され、第２１～第２６パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｈ」が表示され、第３１パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｌ」が表示され、第４１～第４２パラメータが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｏ」が表示される。

【６５７８】

第２報知用表示装置２０２では報知対象となっているパラメータ群における遊技履歴の管理結果の配列順序のうち報知対象となっている遊技履歴の管理結果の種類に対応する順序の表示が行われる。第１～第８パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第１パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「１」が表示され、第２パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「２」が表示され、第３パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「３」が表示され、第４パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「４」が表示され、第５パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「５」が表示され、第６パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「６」が表示され、第７パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「７」が表示され、第８パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「８」が表示される。また、第２１～第２６パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第２１パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「１」が表示され、第２２パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「２」が表示され、第２３パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「３」が表示され、第２４パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「４」が表示され、第２５パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「５」が表示され、第２６パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「６」が表示される。

【６５７９】

第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の表示内容について詳細には、報知対象となっているパラメータを１００倍した値のうち、１０の位に対応する数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、１の位に対応する数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。

【６５８０】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においては、上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第４２パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第１パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は２秒となっている。これに対して、管理側ＣＰＵ１１２における上記各種パラメータの演算周期は５１秒となっていると

ともに、各種パラメータの数は２５個となっている。したがって、管理側ＣＰＵ１１２にて演算された各種パラメータは少なくとも１回は第１～第４報知用表示装置２０１～２０２における報知対象となる。

【６５８１】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においては上記第３３実施形態と同様に遊技履歴の管理結果の報知だけではなく、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が表示される。具体的には、当該変更可能状態においては第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が消灯状態とされるのに対して、横並びの第１～第４報知用表示装置２０４において右端に存在している第４報知用表示装置２０４にて現状の設定値に対応する値が表示される。つまり、変更可能状態において「設定１」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「１」が表示され、変更可能状態において「設定２」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「２」が表示され、変更可能状態において「設定３」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「３」が表示され、変更可能状態において「設定４」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「４」が表示され、変更可能状態において「設定５」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「５」が表示され、変更可能状態において「設定６」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「６」が表示される。

【６５８２】

次に、ＭＰＵ６２の制御に基づき第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において各種表示を行うための電気的な構成について説明する。図５５９はＭＰＵ６２の制御に基づき第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において各種表示を行うための電気的な構成を説明するためのブロック図である。

【６５８３】

既に説明したとおり主制御基板６１にはＭＰＵ６２及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。また、主制御基板６１には第１表示ＩＣ２０５、第２表示ＩＣ２０６、第３表示ＩＣ２０７及び第４表示ＩＣ２０８が設けられている。

【６５８４】

第１表示ＩＣ２０５は第１報知用表示装置２０１に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３１によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３２により第１報知用表示装置２０１と電気的に接続されている。第１表示ＩＣ２０５にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第１報知用表示装置２０１の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第１表示ＩＣ２０５は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第１報知用表示装置２０１に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第１報知用表示装置２０１の表示が変更される。また、第１表示ＩＣ２０５への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第１報知用表示装置２０１は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５８５】

但し、当該構成に限定されることはなく第１表示ＩＣ２０５にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第１表示ＩＣ２０５にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第１報知用表示装置２０１にて行われていた表示が当該第１報知用表示装置２０１にて開始されることとなる。

【６５８６】

第２表示ＩＣ２０６は第２報知用表示装置２０２に対応させて設けられており、信号経

路ＳＬ３３によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３４により第２報知用表示装置２０２と電気的に接続されている。第２表示ＩＣ２０６にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第２報知用表示装置２０２の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第２表示ＩＣ２０６は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第２報知用表示装置２０２に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第２報知用表示装置２０２の表示が変更される。また、第２表示ＩＣ２０６への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第２報知用表示装置２０２は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５８７】

但し、当該構成に限定されることはなく第２表示ＩＣ２０６にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第２表示ＩＣ２０６にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第２報知用表示装置２０２にて行われていた表示が当該第２報知用表示装置２０２にて開始されることとなる。

【６５８８】

第３表示ＩＣ２０７は第３報知用表示装置２０３に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３５によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３６により第３報知用表示装置２０３と電気的に接続されている。第３表示ＩＣ２０７にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第３報知用表示装置２０３の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第３表示ＩＣ２０７は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第３報知用表示装置２０３に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第３報知用表示装置２０３の表示が変更される。また、第３表示ＩＣ２０７への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第３報知用表示装置２０３は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５８９】

但し、当該構成に限定されることはなく第３表示ＩＣ２０７にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第３表示ＩＣ２０７にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第３報知用表示装置２０３にて行われていた表示が当該第３報知用表示装置２０３にて開始されることとなる。

【６５９０】

第４表示ＩＣ２０８は第４報知用表示装置２０４に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３７によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３８により第４報知用表示装置２０４と電気的に接続されている。第４表示ＩＣ２０８にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第４報知用表示装置２０４の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第４表示ＩＣ２０８は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第４報知用表示装置２０４に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示

データに対応する表示内容に第４報知用表示装置２０４の表示が変更される。また、第４表示ＩＣ２０８への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第４報知用表示装置２０４は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５９１】

但し、当該構成に限定されることはなく第４表示ＩＣ２０８にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第４表示ＩＣ２０８にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第４報知用表示装置２０４にて行われていた表示が当該第４報知用表示装置２０４にて開始されることとなる。

【６５９２】

第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８への表示データの出力はＭＰＵ６２により行われるが、当該表示データの出力設定は主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２のそれぞれにて行われる。つまり、主側ＣＰＵ６３において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が実行されるとともに管理側ＣＰＵ１１２において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が実行される。この場合、主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２において同時期に表示データの出力設定が行われないように、それぞれにおいて表示データの出力設定が行われる期間が調整されている。具体的には、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後においてパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定が行われるのに対して管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定は行われない。一方、設定値の変更可能状態ではない状態においては管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定が行われるのに対して主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定は行われない。

【６５９３】

なお、仮に主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定と管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定とが同期時に行われた場合には主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定が優先される。但し、これに限定されることはなく管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定が優先される構成としてもよい。

【６５９４】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における表示用処理について、図５６０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５９５】

まず管理側ＲＡＭ１１４の更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ３００１）。更新タイミングカウンタは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。その後、１減算後における更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ３００２）。

【６５９６】

ステップＳ３００２にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ３００３）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「２４」を超えた場合（ステップＳ３００４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ３００５）。表示対象カウンタは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における表示対象となっているパラメータの種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータと、「０」～「２４」の表示対象カウンタの取り得る値とは１対１で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「０」である場合、最初の表示対象である第１パラメータが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示対象となり、表

示対象カウンタの値が「２４」である場合、最後の表示対象である第４２パラメータが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示対象となる。
【６５９７】
ステップＳ３００４にて否定判定をした場合、又はステップＳ３００５の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する表示データを管理側ＲＯＭ１１３から読み出す（ステップＳ３００６）。そして、第１報知用表示装置２０１に対応する表示データの設定処理を実行するとともに（ステップＳ３００７）、第２報知用表示装置２０２に対応する表示データの設定処理を実行する（ステップＳ３００８）。例えば表示対象カウンタの値が「０」であり第１パラメータが表示対象となっているのであれば、第１報知用表示装置２０１に「Ａ」を表示するための表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力するとともに、第２報知用表示装置２０２に「１」を表示するための表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。また、例えば表示対象カウンタの値が「２４」であり第４２パラメータが表示対象となっているのであれば、第１報知用表示装置２０１に「Ｏ」を表示するための表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力するとともに、第２報知用表示装置２０２に「２」を表示するための表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。
【６５９８】
その後、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ１３１から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍した結果の１０の位に対応する表示データと１の位に対応する表示データとを管理側ＲＯＭ１１３から読み出す（ステップＳ３００９）。そして、その結果の１０の位に対応する数字が表示されるように第３報知用表示装置２０３を表示制御するとともに（ステップＳ３０１０）、１の位に対応する数字が表示されるように第４報知用表示装置２０４を表示制御する（ステップＳ３０１１）。例えば１００倍した結果が「５３」である場合には第３報知用表示装置２０３に「５」を表示するための表示データを第３表示ＩＣ２０７に出力するとともに、第４報知用表示装置２０４に「３」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。
【６５９９】
その後、管理側ＲＡＭ１１４の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として２秒に対応する値を設定する（ステップＳ３０１２）。
【６６００】
上記のように表示用処理が実行されることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機１０の状態に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が実行されるようにすることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【６６０１】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された後であって主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報は履歴用メモリ１１７に記憶されている情報と同様に、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。
【６６０２】
第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８は動作電力が供給されている間はＭＰＵ６２から出力された表示データを記憶保持するとともに、その表示データに従って対応する第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御する。したがって、遊技履歴の管理結果の表

示が開始された後は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は消灯状態（すなわち非表示状態）となることはなく、何らかの表示に対応する点灯状態（すなわち表示状態）となっている。

【６６０３】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図５６１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６６０４】

まず第１～第３報知用表示装置２０１～２０３の消灯処理を実行する（ステップＳ３１０１）。具体的には、第１～第３表示ＩＣ２０５～２０７に対してオール「０」となる表示データを出力する。これにより、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３の表示用セグメントは全て消灯状態となり、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は非表示状態となる。なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された直後においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示用セグメントは全て消灯状態であり第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は非表示状態である。したがって、ステップＳ３１０１は、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３を非表示状態に維持させる処理であるとともに、仮に何らかの影響で第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のいずれかが表示状態となっていた場合にはそれを非表示状態とする処理である。

【６６０５】

その後、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３１０２）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６６０６】

その後、第４表示用報知装置２０４における設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ３１０３）。設定値の表示開始処理では、「１」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、「設定１」に対応する「１」の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。

【６６０７】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていないことを条件として（ステップＳ３１０４：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ３１０５）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ３１０５にて否定判定をした場合、ステップＳ３１０４の処理に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。

【６６０８】

更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ３１０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ３１０６）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ３１０７：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３１０８）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【６６０９】

ステップＳ３１０７にて否定判定をした場合、又はステップＳ３１０８の処理を実行した場合、第４報知用表示装置２０４における設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ３１０９）。設定値の表示更新処理では、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。遊技ホールの管理者は第４報知用表示装置２０４を確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６６１０】
ステップＳ３１０９の処理を実行した後はステップＳ３１０４に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。ＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ３１０４：ＮＯ）、ステップＳ３１０５以降の処理を再度実行する。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ３１０４：ＹＥＳ）、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における管理結果の表示開始処理を実行する（ステップＳ３１１０）。
【６６１１】
当該表示開始処理では主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側ＣＰＵ１１２は演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータのうち第１パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図５６０）におけるステップＳ３００６～ステップＳ３０１２と同様である。これにより、パチンコ機１０の動作電力が前回停止される直前に演算された第１パラメータに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【６６１２】
次に、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機１０の設定状態が更新される場合のそれぞれにおける第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様について説明する。図５６２（ａ）は遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を説明するための説明図であり、図５６２（ｂ）はパチンコ機１０の設定状態が変更される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を説明するための説明図である。
【６６１３】
遊技履歴の管理結果が表示される場合、図５６２（ａ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。そして、これは第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータのいずれが報知対象となる場合であっても同様である。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全てが表示状態となっていることを目視することで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果が表示されていることを把握することが可能となる。
【６６１４】
一方、パチンコ機１０の設定状態が変更される場合、図５６２（ｂ）に示すように第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントが消灯状態となる。つまり、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のそれぞれが非表示状態となる。また、第４報知用表示装置２０４において「１」～「６」のいずれかの表示が行われる。このように第４報知用表示装置２０４において「１」～「６」のいずれかの表示が行われるとともに第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のそれぞれが非表示状態となることにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値に対応する表示が行われていることを把握することが可能となるとともに、現状の設定値を明確に把握することが可能となる。
【６６１５】
次に、図５６３（ａ）～図５６３（ｈ）のタイムチャートを参照しながら第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示状態となる様子について説明する。図５６３（ａ）はパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態の期間を示し、図５６３（ｂ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における設定表示の更新タイミングを示し、図５６３（ｃ）は遊技履歴の管理結果を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に表示する期間を示し、図５６３（ｄ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果に対応する表示の更新タイミングを示し、図５６３（ｅ）は第１報知用表示装置２０１が表示状態となっている期間を示し、図５６３（ｆ）は第２報知用

表示装置２０２が表示状態となっている期間を示し、図５６３（ｇ）は第３報知用表示装置２０３が表示状態となっている期間を示し、図５６３（ｈ）は第４報知用表示装置２０４が表示状態となっている期間を示す。

【６６１６】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されることで図５６３（ａ）に示すようにｔ１のタイミングでパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。当該ｔ１のタイミングで図５６３（ｂ）に示すように設定表示の更新タイミングとなり図５６３（ｈ）に示すように第４報知用表示装置２０４が表示状態となりその表示状態が継続される。この場合、「設定１」が選択されているため、第４報知用表示装置２０４では「１」が表示される。一方、ｔ１のタイミングでは図５６３（ｅ）～図５６３（ｇ）に示すように第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

【６６１７】

その後、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ４のタイミング及びｔ５のタイミングのそれぞれで更新ボタン６８ｂの操作により設定値を変更する操作が行われることにより、図５６３（ｂ）に示すようにこれら各タイミングで設定値表示の更新タイミングとなる。この場合、図５６３（ｈ）に示すように第４報知用表示装置２０４ではそれら各タイミングにおいて、変更後における設定値に対応する数字に表示内容が切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第４報知用表示装置２０４は表示状態に維持される。一方、図５６３（ｅ）～図５６３（ｇ）に示すようにこれら設定値表示の更新タイミングのそれぞれにおいても第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

【６６１８】

その後、ｔ６のタイミングで設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されることで図５６３（ａ）に示すように変更可能状態が終了される。この場合、当該ｔ６のタイミングで図５６３（ｃ）に示すように遊技履歴の管理結果の表示期間が開始される。具体的には、演算結果用メモリ１３１に記憶されている第１パラメータの表示が開始される。したがって、当該ｔ６のタイミングで図５６３（ｅ）～図５６３（ｇ）に示すように第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態から表示状態に切り換えられるとともに第４報知用表示装置２０４が表示内容は変更されるものの表示状態に維持される。

【６６１９】

その後、ｔ７のタイミング、ｔ８のタイミング、ｔ９のタイミング、ｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング及びｔ１２のタイミングのそれぞれで図５６３（ｄ）に示すように遊技履歴の管理結果の表示の更新タイミングとなる。この場合、図５６３（ｅ）～図５６３（ｈ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではそれら各タイミングにおいて、更新後における遊技履歴の管理結果に対応する表示内容に切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも表示状態に維持される。

【６６２０】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６６２１】

遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される構成において、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においてはそれに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく変更可能状態においてそれに対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

【６６２２】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値の変更可能状態であることに対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示が行われている状況を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【６６２３】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【６６２４】

複数の報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置２０１～２０４が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【６６２５】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態となる。これにより、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【６６２６】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第４報知用表示装置２０４が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第４報知用表示装置２０４にて表示され得る表示内容である。このように第４報知用表示装置２０４における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及び設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第４報知用表示装置２０４における表示内容が重複し得る構成であっても、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態とされるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

【６６２７】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を明確に相違させることが可能となる。

【６６２８】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類が変更される場合であっても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は非表示状態に維持されない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示されている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認したタイミングに関係なく、遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認したタイミングに関係なく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【６６２９】
設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第４報知用表示装置２０４の１個のみが表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。
【６６３０】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が横方向に配列されている構成において右端に配置された第４報知用表示装置２０４のみを利用して設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。
【６６３１】
遊技履歴の管理結果が表示される場合には第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を利用して表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類に対応する表示が行われるとともに第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４を利用して遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を把握し易くなる。この場合に、設定値の変更可能状態においては遊技履歴の管理結果の種類が表示される第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２がいずれも非表示状態となる。これにより、種類を表示するための第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示の状態が設定値の変更可能状態に対応していることとなり、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。
【６６３２】
また、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には、遊技履歴の管理結果の種類が表示される第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２だけではなく、遊技履歴の管理結果の内容が表示される第３報知用表示装置２０３も非表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。
【６６３３】
ＭＰＵ６２から第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８に表示データが出力され、第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８はその表示データに従って第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせる構成において、第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８にて表示データが記憶保持される。これにより、例えば電波検知異常や振動検知異常が発生したことで主側ＣＰＵ６３において遊技を進行させるための処理の実行が停止された場合であっても（ステップＳ３０６にて肯定判定をする場合）、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示を維持させることが可能となる。
【６６３４】
なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のうちパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態において非表示状態（全消灯状態）となる対象は、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に限定されることはなく第１，第２報知用表示装置２０１，２０２としてもよい。この場合、第３報知用表示装置２０３にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「５」の表示）が行われるとともに、第４報知用表示装置２０４にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよく、第４報知用表示装置２０４にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「５」の表示）が行われるとともに、第３報知用表示装置２０３にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよい。また、第１報知用表示装置２０１と第３報知用表示装置２０３とが非表示状態（全消灯状態）となり第２報知用表示装置２０２と第４報知用表示装置２０４とが表示状態となる構成としてもよく、第１報知用表示装置２０１と第４報知用表示装置２０４とが非表示状態（全消灯状態）となり第２報知用表示装置２０２と第３報知用表示装置２０３とが表示状態となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２と第３報知用表示装置２０３とが非表示状態（全消灯状態）となり第１報知用表示装置２０１と第４報知用表示装置２０４とが表示状態となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２と第４報知用表示装置２０４とが非表示状態（全消灯状態）となり第１報知用表示

装置２０１と第３報知用表示装置２０３とが表示状態となる構成としてもよい。
【６６３５】
　また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第１報知用表示装置２０１のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第３報知用表示装置２０３のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第４報知用表示装置２０４のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよい。
【６６３６】
　また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第１報知用表示装置２０１のみが表示状態となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２のみが表示状態となる構成としてもよく、第３報知用表示装置２０３のみが表示状態となる構成としてもよい。
【６６３７】
　＜第４４実施形態＞
　本実施形態では、設定値の変更可能状態における第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容が上記第４３実施形態と相違している。以下、上記第４３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６６３８】
　図５６４（ａ）は第１報知用表示装置２０１の構成を説明するための説明図であり、図５６４（ｂ）は第２報知用表示装置２０２の構成を説明するための説明図である。
【６６３９】
　図５６４（ａ）に示すように第１報知用表示装置２０１は７個の第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇを備えている。第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇは第１報知用表示装置２０１が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。
【６６４０】
　図５６４（ｂ）に示すように第２報知用表示装置２０２は７個の第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇを備えている。第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇは第２報知用表示装置２０２が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。
【６６４１】
　図５６５は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容を説明するための説明図である。
【６６４２】
　遊技履歴の管理結果を表示する場合における第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容は上記第４３実施形態と同様である。したがって、第１報知用表示装置２０１では「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」のいずれかが表示され、第２報知用表示装置２０２では「１」～「８」のいずれかが表示される。
【６６４３】
　この場合、第１報知用表示装置２０１の第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇのそれぞれは、第１報知用表示装置２０１における「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」の表示のうち少なくとも１種類の表示において発光対象となる。つまり、第１報知用表示装置２０１において「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇは存在していない。

【６６４４】
第２報知用表示装置２０２についても同様に、第２報知用表示装置２０２の第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇのそれぞれは、第２報知用表示装置２０２における「１」～「８」の表示のうち少なくとも１種類の表示において発光対象となる。つまり、第２報知用表示装置２０２において「１」～「８」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇは存在していない。
【６６４５】
パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第１報知用表示装置２０１では第２表示用セグメント２０１ｂと第５表示用セグメント２０１ｅとが発光状態となる。これら第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅは既に説明したとおり第１報知用表示装置２０１にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。さらに言うと第１報知用表示装置２０１にて遊技履歴の管理結果を表示する場合のいずれにおいても第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅは発光状態となる。その一方、第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇのうち第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅのみが発光状態となる第１報知用表示装置２０１の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント２０１ｂ，２０１ｅを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第１報知用表示装置２０１に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第１報知用表示装置２０１にて行わせることが可能となる。
【６６４６】
設定値の変更可能状態においては第２報知用表示装置２０２では第３表示用セグメント２０２ｃが発光状態となる。第３表示用セグメント２０２ｃは既に説明したとおり第２報知用表示装置２０２にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。その一方、第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇのうち第３表示用セグメント２０２ｃのみが発光状態となる第２報知用表示装置２０２の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント２０２ｃを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第２報知用表示装置２０２に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第２報知用表示装置２０２にて行わせることが可能となる。
【６６４７】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図５６６のフローチャートを参照しながら説明する。
【６６４８】
まず第１～第２報知用表示装置２０１，２０２における設定値表示の開始処理を実行する（ステップＳ３２０１）。具体的には、第１報知用表示装置２０１については第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅが発光状態となりそれ以外の表示用セグメント２０１ａ，２０１ｃ，２０１ｄ，２０１ｆ，２０１ｇが消灯状態となる表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力する。また、第２報知用表示装置２０２については第３表示用セグメント２０２ｃが発光状態となりそれ以外の表示用セグメント２０２ａ，２０２ｂ，２０２ｄ～２０２ｇが消灯状態となる表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。これにより、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを報知するための表示が第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２にて開始される。
【６６４９】
その後、第３報知用表示装置２０３の消灯処理を実行する（ステップＳ３２０２）。具

体的には、第３表示ＩＣ２０７に対してオール「０」となる表示データを出力する。これにより、第３報知用表示装置２０３は全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第３報知用表示装置２０３は非表示の状態となる。

【６６５０】

その後、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３２０３）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６６５１】

その後、第４報知用表示装置２０４における設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ３２０４）。設定値の表示開始処理では、「１」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、「設定１」に対応する「１」の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。

【６６５２】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていないことを条件として（ステップＳ３２０５：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ３２０６）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ３２０６にて否定判定をした場合、ステップＳ３２０５の処理に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。

【６６５３】

更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ３２０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ３２０７）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ３２０８：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３２０９）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【６６５４】

ステップＳ３２０８にて否定判定をした場合、又はステップＳ３２０９の処理を実行した場合、第４報知用表示装置２０４における設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ３２１０）。設定値の表示更新処理では、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。遊技ホールの管理者は第４報知用表示装置２０４を確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６６５５】

ステップＳ３２１０の処理を実行した後はステップＳ３２０５に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。ＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ３２０５：ＮＯ）、ステップＳ３２０６以降の処理を再度実行する。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ３２０５：ＹＥＳ）、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における管理結果の表示開始処理を実行する（ステップＳ３２１１）。

【６６５６】

当該表示開始処理では主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側ＣＰＵ１１２は演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータのうち第１パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図５６０）におけるステップＳ３００６～ステップＳ３０１２と同様である。これにより、パチンコ機１０の動作電力が前回停止される直前に演算された第１パラメータに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【６６５７】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６６５８】
遊技履歴の管理結果が表示される場合に発光状態となり得る第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇを発光状態とすることにより設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果の表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２のそれぞれについて、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合に発光状態となる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇの組合せが、遊技履歴の管理結果が表示される場合には存在しない組合せとなっている。これにより、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２のそれぞれについて発光状態となる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇの組合せを把握することにより、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。
【６６５９】
第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２のそれぞれについて、遊技履歴の管理結果の表示が全パターン行われたとしても発光状態とならない表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇは存在していない。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果の表示内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。
【６６６０】
設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第３報知用表示装置２０３が非表示状態となる。これにより、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容だけではなく、第３報知用表示装置２０３が非表示状態となっているか否かを確認することで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【６６６１】
なお、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２におけるパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示内容の種類が１種類のみ設定されている構成に限定されることはなく、複数種類設定されている構成としてもよい。この場合、当該複数種類の表示内容は表示順序が予め定められており、変更可能状態が新たに実行される度にその表示順序に従って表示対象となる表示内容が変更される構成としてもよい。このように設定値の変更可能状態に対応する表示内容が複数種類存在している場合であっても、それら表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇを利用して表示されるとともに、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示内容となっている。
【６６６２】
また、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示を行う場合のうち一方においては第１，第２報知用表示装置２０１，２０２において点滅表示が行われ、他方においては点灯を維持する表示が行われる構成としてもよい。この場合、点滅表示及び点灯表示のいずれであるかによって遊技履歴の管理結果の表示及び変更可能状態に対応する表示のうちいずれであるかを遊技ホールの管理者が特定することができるため、変更可能状態に対応する表示において発光状態とされる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇの組合せが、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される組合せであってもよく、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用されない組合せであってもよい。また、点滅表示における点灯期間と消灯期間とが、第１報知用表示装置２０１と第２報知用表示装置２０２とで相互に一致している構成としてもよく、完全にずれている構成としてもよく、一部だけ重

複する構成としてもよい。

【６６６３】

＜第４５実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０に異常状態が発生した場合にそれに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して行われることが上記第４３実施形態と相違している。以下、上記第４３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６６６４】

図５６７は主側ＲＡＭ６５に設けられた異常表示エリア２１１の構成を説明するための説明図である。

【６６６５】

異常表示エリア２１１は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示すべき異常状態の情報を記憶するためのエリアである。異常表示エリア２１１には、複数の単位エリア２１１ａ～２１１ｄが設けられている。具体的には、第１単位エリア２１１ａ、第２単位エリア２１１ｂ、第３単位エリア２１１ｃ及び第４単位エリア２１１ｄが設けられている。これら第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのそれぞれには１個ずつパチンコ機１０の異常状態の情報を格納することが可能である。つまり、異常表示エリア２１１においてはパチンコ機１０の異常状態の情報を最大で４個記憶保持可能である。

【６６６６】

ここで、本実施形態ではパチンコ機１０において発生する異常状態の全ての情報が主側ＣＰＵ６３にて特定される。例えば、遊技球の払い出しに関する異常（例えば、下皿５６ａの満タン、タンク７５の球無し、払出装置７６による払出異常）が発生した場合には、その発生した異常に対応するコマンドが払出側ＣＰＵ９２から主側ＣＰＵ６３に送信される。また、パチンコ機１０には図示しない電波検知センサ及び振動検知センサが設けられており、不正な電波を電波検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側ＣＰＵ６３に送信され、異常な振動を振動検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側ＣＰＵ６３に送信される。また、各入球検知センサ４２ａ～４９ａから正常な信号の送信が行われなくなることを特定することに基づいて、これら入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線異常の発生を特定する。

【６６６７】

主側ＣＰＵ６３にて特定される異常状態の種類は、異常表示エリア２１１において記憶可能な異常状態の情報の最大数よりも多い数となっている。そうすると、多数の異常状態が同時に発生した場合には異常表示エリア２１１に既に最大数の異常状態の情報が記憶されているにも関わらず新たな異常情報が発生することが想定される。これに対して、異常状態の情報に対してはパチンコ機１０の設定段階において記憶優先度が設定されており、異常表示エリア２１１に既に最大数の異常状態の情報が記憶されている状況において新たに異常状態が発生した場合には記憶優先度が高い異常状態の情報が異常表示エリア２１１に残されることとなる。これにより、記憶優先度が高い異常状態の報知を優先して実行することが可能となる。

【６６６８】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される異常設定処理について、図５６８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常設定処理はタイマ割込み処理（図５１６）の最初の処理として実行される。

【６６６９】

まず異常表示対象が発生しているか否かを判定する（ステップＳ３３０１）。異常表示対象の種類は、下皿５６ａの満タン、タンク７５の球無し、払出装置７６による払出異常、電波検知異常、振動検知異常、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線異常が含まれる。この異常表示対象の種類の数は異常表示エリア２１１に設けられた第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄの数よりも多い数となっている。

【６６７０】

ステップＳ３３０１にて肯定判定をした場合、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのいずれかに既に記憶されているか否かを判定する（ステップＳ３３０２）。既に記憶されている場合には今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報は異常表示エリア２１１に記憶されない。これにより、同一種類の異常状態の情報が異常表示エリア２１１に重複して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【６６７１】

ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた異常対象カウンタの値が最大値（具体的には「４」）であるか否かを判定する（ステップＳ３３０３）。異常対象カウンタは、異常表示エリア２１１における第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのうち異常状態の情報が格納されているエリアの数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【６６７２】

異常対象カウンタの値が最大値である場合（ステップＳ３３０３：ＹＥＳ）、優先度の比較処理を実行する（ステップＳ３３０４）。優先度の比較処理では、まず異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄに記憶されている異常状態の情報のうち最も記憶優先度が低い異常状態の情報を特定する。記憶優先度はパチンコ機１０の設計段階において予め定められており、具体的には下皿５６ａの満タン→タンク７５の球無し→振動検知異常→払出装置７６による払出異常→入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線異常→電波検知異常の順序で記憶優先度が高くなる。優先度の比較処理では、第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄに記憶されている最も記憶優先度が低い異常状態の情報と、今回発生した異常表示対象とのうちいずれの記憶優先度が高いのかを比較判定する。

【６６７３】

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が低い場合には（ステップＳ３３０５：ＮＯ）、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を異常表示エリア２１１に記憶しない。これにより、異常表示対象の種類の数が異常表示エリア２１１に設けられた第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄの数よりも多い数である構成において、記憶優先度が高い異常状態の情報を異常表示エリア２１１に残すことが可能となる。

【６６７４】

今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が高い場合には（ステップＳ３３０５：ＹＥＳ）、異常表示エリア２１１の設定処理を実行する（ステップＳ３３０６）。ステップＳ３３０５にて肯定判定をした場合に実行される異常表示エリア２１１の設定処理では、記憶優先度が最も低い異常状態の情報が記憶されていると特定された単位エリア２１１ａ～２１１ｄに、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を上書きする。

【６６７５】

一方、主側ＲＡＭ６５の異常対象カウンタの値が最大値に達していない場合には（ステップＳ３３０３：ＮＯ）、異常対象カウンタの値を１加算した後に（ステップＳ３３０７）、異常表示エリア２１１の設定処理を実行する（ステップＳ３３０６）。当該設定処理では、異常表示エリア２１１において異常状態の情報が格納されていない単位エリア２１１ａ～２１１ｄの中から一のエリアを選択し、その選択したエリアに今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を格納する。

【６６７６】

なお、ステップＳ３３０６では、異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が１個のみである場合にはその異常状態の情報は第１単位エリア２１１ａに格納されるようにし、異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第ｎ単位エリア２１１ａ～２１１ｂの「ｎ」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。

【６６７７】

異常設定処理では、異常表示対象の解除事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ３３０８）。例えば下皿５６ａの満タンが解除されたこと、タンク７５の球無しが解除さ

れたこと、又は払出装置７６による払出異常が解除されたことを示すコマンドを払出側ＣＰＵ９２から受信したか否かを判定する。また、電波検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、振動検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、又は断線異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否かを判定する。

【６６７８】

ステップＳ３３０８にて肯定判定をした場合、異常表示エリア２１１の消去処理を実行する（ステップＳ３３０９）。当該消去処理では、今回解除対象となった異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのいずれかに格納されているか否かを特定し、格納されている場合にはその格納されているエリアを「０」クリアすることでその異常状態の情報を消去する。この場合、消去後において異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が１個のみである場合にはその異常状態の情報は第１単位エリア２１１ａに格納されるようにし、消去後において異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第ｎ単位エリア２１１ａ～２１１ｂの「ｎ」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。また、主側ＲＡＭ６５の異常対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ３３１０）。

【６６７９】

異常設定処理では、異常表示の開始操作が発生したか否かを判定する（ステップＳ３３１１）。異常表示の開始操作は、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させた状態で更新ボタン６８ｂを押圧操作することにより行われる。

【６６８０】

ステップＳ３３１１にて肯定判定をした場合、異常表示エリア２１１に１個以上の異常状態の情報が記憶されているか否かを判定する（ステップＳ３３１２）。異常状態の情報が記憶されていない場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における異常表示が開始されない。これにより、報知すべき異常状態の情報が存在していないにも関わらず異常表示が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【６６８１】

ステップＳ３３１２にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた異常表示中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３３１３）。異常表示中フラグは、遊技履歴の管理結果に対応する表示を中止して、異常表示エリア２１１に格納されている異常状態の情報に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行うべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。なお、既に異常表示中フラグに「１」がセットされている状況で異常表示の開始操作が行われたとしてもステップＳ３３１１にて否定判定をする。

【６６８２】

その後、管理結果の表示の中止設定処理を実行する（ステップＳ３３１４）。当該中止設定処理では、管理側ＣＰＵ１１２に対して表示中止コマンドを送信することで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示の更新を一旦中止させる。管理側ＣＰＵ１１２は当該表示中止コマンドを受信することで、表示用処理（図５６０）の実行を中止する。但し、管理側ＣＰＵ１１２は表示中止コマンドを受信したとしても第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８にオール「０」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、主側ＣＰＵ６３から第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８に表示データが送信されるまではその時点における遊技履歴の管理結果の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において継続される。

【６６８３】

異常設定処理では、異常表示の終了操作が発生したか否かを判定する（ステップＳ３３１５）。異常表示の終了操作は、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させた状態でリセットボタン６８ｃを押圧操作することにより行われる。ステップＳ３３１５にて肯

定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３３１６）。なお、既に異常表示中フラグの値が「０」である状況で異常表示の終了操作が行われたとしてもステップＳ３３１５にて否定判定をする。

【６６８４】

その後、管理結果の表示の中止解除処理を実行する（ステップＳ３３１７）。当該中止解除処理では、管理側ＣＰＵ１１２に対して中止解除コマンドを送信することで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状態を解除する。管理側ＣＰＵ１１２は当該中止解除コマンドを受信することで、表示用処理（図５６０）の実行を再開する。但し、管理側ＣＰＵ１１２は中止解除コマンドを受信したとしても第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８にオール「０」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、管理側ＣＰＵ１１２から第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８に表示データが送信されるまではその時点における異常表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において継続される。また、管理側ＣＰＵ１１２は遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状況であっても履歴情報の記憶及び各種パラメータの演算を継続しており、各種パラメータの演算を行った結果は演算結果用メモリ１３１に記憶されている。したがって、遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止された状態が解除された場合には、直近の遊技履歴の管理結果についての表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において即座に再開されることとなる。

【６６８５】

異常設定処理では、主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３３１８：ＹＥＳ）、異常表示用処理を実行する（ステップＳ３３１９）。図５６９は異常表示用処理を示すフローチャートである。

【６６８６】

まず第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の消灯処理を実行する（ステップＳ３４０１）。具体的には、第１，第２表示ＩＣ２０５，２０６に対してオール「０」となる表示データを出力する。これにより、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２はいずれも全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２は非表示の状態となる。

【６６８７】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ３４０２）。更新タイミングカウンタは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における異常表示の表示内容を更新するタイミングであることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。なお、既に更新タイミングカウンタの値が「０」となっている場合にはその状態を維持する。その後、更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ３４０３）。

【６６８８】

ステップＳ３４０３にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた表示対象カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ３４０４）。当該更新処理では、今回が主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグに「１」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回である場合には表示対象カウンタに「０」をセットする。表示対象カウンタの値は異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄに対応しており、具体的には表示対象カウンタの「０」の値は第１単位エリア２１１ａに対応しており、表示対象カウンタの「１」の値は第２単位エリア２１１ｂに対応しており、表示対象カウンタの「２」の値は第３単位エリア２１１ｃに対応しており、表示対象カウンタの「３」の値は第４単位エリア２１１ｄに対応している。更新処理では、今回が主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグに「１」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回ではない場合には表示対象カウンタの値を１加算する。

【６６８９】

その後、第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのうち表示対象カウンタの現状の値

に対応するエリアに異常状態の情報が格納されているか否かを判定する（ステップＳ３４０５）。ここで、既に説明したとおり異常状態の情報が１個のみ記憶されている場合にはその異常状態の情報は第１単位エリア２１１ａに記憶されており、異常状態の情報が複数個記憶されている場合には第ｎ単位エリア２１１ａ～２１１ｂの「ｎ」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されている。したがって、表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されていない場合には当該表示対象カウンタの値よりも大きい値に対応するエリアにも異常状態の情報が格納されていないことになる。また、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「３」を超えている場合にはそもそも対応するエリアが存在していないため、異常状態の情報は格納されていないものとして扱われる。

【６６９０】

ステップＳ３４０５にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ３４０６）。ここで、異常表示が行われている状況において異常表示の対象となっている異常状態の全てが解除されることが想定される。この場合、異常表示用処理が実行される状況であっても異常表示エリア２１１に異常状態の情報が記憶されていない状況となる。このような状況においては、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて異常状態の情報が記憶されていないことを示す表示が行われる。

【６６９１】

ステップＳ３４０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ３４０６の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ６５の表示対象カウンタの値に対応する表示対象の表示データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ３４０７）。具体的には、異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのうち主側ＲＡＭ６５の表示対象カウンタの値に対応するエリアに記憶されている情報を読み出す。そして、その情報に対応する表示データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。表示データは異常状態の情報に対して１対１で対応させて設定されており、その表示データによる第３，第４報知用表示装置２０３，２０４の表示内容は異常状態の情報の種類毎に相違している。また、異常状態の情報が存在していないことに対応する表示データも存在しており、この表示データは異常状態の情報に対応する表示データと相違している。したがって、異常状態の情報が存在していない場合には、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４の表示内容は異常状態の情報が存在している場合とは異なる表示内容となる。

【６６９２】

一方、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４における異常状態の情報に対応する表示の表示内容及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示の表示内容は、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて遊技履歴の管理結果を表示する場合の表示内容及び第４報知用表示装置２０４における設定値の表示内容と重複している。これに対して、遊技履歴の管理結果を表示する場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全てが表示状態となり、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態となるとともに第４報知用表示装置２０４が表示状態となり、異常表示を行う場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態となるとともに第３，第４報知用表示装置２０３，２０４が表示状態となるため、上記のように表示内容が重複しているとしてもいずれの状況に対応している表示であるのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【６６９３】

その後、ステップＳ３４０７にて読み出した表示データに従って第３報知用表示装置２０３を表示制御するとともに（ステップＳ３４０８）、第４報知用表示装置２０４を表示制御する（ステップＳ３４０９）。この場合、異常状態の情報に対応する表示を行う場合及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示を行う場合のいずれであっても第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４はいずれも非表示状態となることはなく（すなわち全消灯状態となることはなく）、何らかの表示状態となっている。

【６６９４】

その後、主側ＲＡＭ６５の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として２秒に対応する値を設定する（ステップＳ３４１０）。

【６６９５】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６６９６】

遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される構成において、パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく異常状態に対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。

【６６９７】

パチンコ機１０に異常状態が発生していない場合において異常状態に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に行わせる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では異常状態が発生していないことに対応する表示が行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認することでパチンコ機１０に異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

【６６９８】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示が行われている状況を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【６６９９】

パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。

【６７００】

複数の報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置２０１～２０４が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合とパチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【６７０１】

パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態となる。これにより、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及びパチンコ機１０の異常状態に対応する表示のうちいずれが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【６７０２】

パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて表示され得る表示内容である。このように第３，第４報知用表示装置２０３，２０４における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第３，第４報知用表示装置２０３，２０４における表

示内容が重複し得る構成であっても、パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態とされるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

【６７０３】

なお、異常表示エリア２１１に異常状態の情報が記憶されていない状況において異常表示の開始操作が行われた場合、その時点で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて異常状態の情報が記憶されていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【６７０４】

＜第４６実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される管理用出力処理の処理構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６７０５】

図５７０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用出力処理を示すフローチャートである。

【６７０６】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３５０１）。管理開始フラグは、履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させるべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ１１７への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７０７】

ステップＳ３５０１にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた開始時管理カウンタに「７」をセットする（ステップＳ３５０２）。開始時管理カウンタは、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において７個の入球検知センサ４２ａ～４８ａのうちいずれのセンサについて遊技球の検知状態の特定を行う状況であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【６７０８】

その後、開始時管理カウンタの値に対応する主側ＲＡＭ６５の出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３５０３）。具体的には、開始時管理カウンタの値が「７」であり第１入賞口検知センサ４２ａに対応している場合には第１出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「６」であり第２入賞口検知センサ４３ａに対応している場合には第２出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「５」であり第３入賞口検知センサ４４ａに対応している場合には第３出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「４」であり特電検知センサ４５ａに対応している場合には第４出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「３」であり第１作動口検知センサ４６ａに対応している場合には第５出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「２」であり第２作動口検知センサ４７ａに対応している場合には第６出力フラグに「１」がセットされて

いるか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「１」でありアウト口２４ａに対応している場合には第７出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第１～第７出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図５２０）にて「１」がセットされる。

【６７０９】

ステップＳ３５０３にて肯定判定をした場合、開始時管理カウンタの値に対応する出力フラグを「０」クリアする（ステップＳ３５０４）。その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた排出個数カウンタの値を１加算する（ステップＳ３５０５）。排出個数カウンタは、主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【６７１０】

その後、排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上となっているか否かを判定する（ステップＳ３５０６）。管理開始基準値は「３００」に設定されているが、これに限定されることはなく「３００」よりも少ない数である構成としてもよく、「３００」よりも多い数である構成としてもよい。

【６７１１】

ステップＳ３５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ３５０６にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の開始時管理カウンタの値を１減算する（ステップＳ３５０７）。そして、その１減算後における開始時管理カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３５０８）。ステップＳ３５０８にて否定判定をした場合にはステップＳ３５０３に戻り、ステップＳ３５０８にて肯定判定をした場合にはそのまま本管理用出力処理を終了する。

【６７１２】

一方、主側ＲＡＭ６５の排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上である場合（ステップＳ３５０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ３５０９）。その後、管理用処理を実行する（ステップＳ３５１０）。また、管理開始フラグに「１」がセットされておりステップＳ３５０１にて肯定判定をした場合にも管理用処理を実行する（ステップＳ３５１０）。管理用処理の処理内容は上記第３３実施形態における管理用出力処理（図５３０）のステップＳ１００１～ステップＳ１０１２と同一である。

【６７１３】

上記構成によれば、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ１１７への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７１４】

ここで、上記のようにパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報が記憶されない構成においては、その間の遊技履歴の管理結果を算出することができない。そこでこのような状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において当該状況に対応する表示が行われる構成としてもよい。例えば第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントを発光状態とする構成としてもよい。当該表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示す

る場合及びパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態であることを表示する場合のいずれであっても表示されないため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認することで上記のように履歴情報が記憶されない状況であるか否かを特定することが可能となる。

【６７１５】

なお、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後においてパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となったか否かにより主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグの情報の設定態様が相違する構成としてもよい。図５７１は主側ＣＰＵ６３にて実行される当該別形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ３６０１～ステップＳ３６０９では上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１０１～ステップＳ１０９と同一の処理を実行し、ステップＳ３６１１～ステップＳ３６２０では上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１０～ステップＳ１１９と同一の処理を実行する。一方、本別形態ではステップＳ３６０８にて肯定判定をした場合には主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグを「０」クリアし（ステップＳ３６１０）、ステップＳ３６２０の処理を実行した後に主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ３６２１）。当該構成によれば、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定するための処理が実行されない場合にはパチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させないようにされ、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定するための処理が実行された場合にはパチンコ機１０への動作電力の供給開始後における遊技球の排出個数に関係なく履歴用メモリ１１７に履歴情報が記憶される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階における動作チェックに該当しない可能性が高い状況においてはパチンコ機１０への動作電力の供給開始直後から遊技履歴の管理を行うことが可能となる。

【６７１６】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない構成に代えて、履歴用メモリ１１７とは別に、遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴情報を格納するためのエリアを設ける構成としてもよい。これにより、当該状況における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【６７１７】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない状況が発生する条件として、履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されていない状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合という条件が追加されている構成としてもよい。この場合、履歴用メモリ１１７に履歴情報が既に格納されている状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるか否かに関係なく当初から履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われることとなる。

【６７１８】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、電波検知異常や振動検知異常といった異常状態となった場合には当該異常状態が解除されるまで履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、異常状態である状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７１９】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、遊技機本体１２又は前扉枠１４が開放されて

いる状況においては履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、遊技機本体１２又は前扉枠１４が開放されている状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７２０】

＜第４７実施形態＞

本実施形態では遊技履歴を管理する処理の実行主体が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６７２１】

上記第３３実施形態ではＭＰＵ６２に管理用ＩＣ６６が設けられている構成としたが、本実施形態ではＭＰＵ６２に管理用ＩＣ６６が設けられていない。管理用ＩＣ６６が設けられていない代わりに、本実施形態では遊技履歴を管理するための処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される。また、本実施形態では主側ＣＰＵ６３は特定制御と非特定制御とに区別して各種制御を実行する。具体的には、遊技履歴の管理に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。

【６７２２】

特定制御について詳細には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図５１４）による制御は全て特定制御に含まれている。なお、本実施形態では上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のうち認識用処理（ステップＳ１１１）、データ出力用処理（ステップＳ１１２）及び設定値更新信号の出力処理（ステップＳ１１９）は実行されない。また、本実施形態であってもメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１３～ステップＳ１１６の処理に割り込むようにしてタイマ割込み処理が定期的に実行されることとなるが、当該タイマ割込み処理の各種処理のうち後述する管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれる。また、管理用処理についても一部は特定制御に含まれる。

【６７２３】

図５７２は主側ＲＯＭ６４におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側ＣＰＵ６３にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図５７２に示すように、主側ＲＯＭ６４においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【６７２４】

具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ６４における物理アドレス及び主側ＣＰＵ６３において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【６７２５】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプロ

グラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【６７２６】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【６７２７】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【６７２８】

図５７３は主側ＲＡＭ６５における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側ＣＰＵ６３にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図５７３に示すように、主側ＲＡＭ６５においても特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【６７２９】

具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア２２１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア２２２として設定されている。また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア２２３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア２２４として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ６５における物理アドレス及び主側ＣＰＵ６３において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【６７３０】

上記のように特定制御用のワークエリア２２１と、非特定制御用のワークエリア２２３

とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ６５の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア２２１，２２３への情報の書き込み及び各ワークエリア２２１，２２３からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてロード命令が行われる。

【６７３１】

特定制御用のスタックエリア２２２と、非特定制御用のスタックエリア２２４とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア２２２，２２４への情報の書き込みに際しては主側ＣＰＵ６３にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア２２２，２２４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【６７３２】

ここで、主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【６７３３】

また、主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【６７３４】

なお、主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断

後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。
【６７３５】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図５７４のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、上記第３３実施形態と同様にメイン処理（図５１４）においてステップＳ１１３～ステップＳ１１６の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【６７３６】
ステップＳ３７０１～ステップＳ３７１８では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３１８と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。タイマ割込み処理におけるステップＳ３７１９では管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。
【６７３７】
図５７５は管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ３８０１～ステップＳ３８０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６７３８】
まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ３８０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【６７３９】
その後、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ３８０２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は１バイトとなっている。
【６７４０】
その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ３８０３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。
【６７４１】
管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ３８０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ３８０４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ス

テップＳ３８０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【６７４２】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ３８０５）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６７４３】

図５７６は管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ３９０１～ステップＳ３９１５の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６７４４】

まず「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ３９０１）。スタックポインタは、スタックエリア２２２，２２４においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア２２４における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア２２４における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ３９０１では、非特定制御用のスタックエリア２２４における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア２２２についても同様である。

【６７４５】

ちなみに、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれについても、全ての記憶エリアに情報が設定されているにも関わらず追加でプッシュ命令が実行された場合には、記憶処理に関して異常が発生したものとして主側ＲＡＭ６５の全エリアが「０」クリアされる。これにより、記憶処理に関して異常が発生しているにも関わらずそのまま遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【６７４６】

その後、「ＬＤ　（＿ＷＡＢＵＦ），ＷＡ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＷＡバッファに退避させる（ステップＳ３９０２）。また、「ＬＤ　（＿ＢＣＢＵＦ），ＢＣ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＢＣバッファに退避させる（ステップＳ３９０３）。また、「ＬＤ　（＿ＤＥＢＵＦ），ＤＥ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＤＥバッファに退避させる（ステップＳ３９０４）。また、「ＬＤ　（＿ＨＬＢＵＦ），ＨＬ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＨＬバッファに退避させる（ステップＳ３９０５）。また、「ＬＤ　（＿ＩＸＢＵＦ），ＩＸ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＸバッファに退避させる（ステップＳ３９０６）。また、「ＬＤ　（＿ＩＹＢＵＦ），ＩＹ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＹバッファに退避させる（ステップＳ３９０７）。

【６７４７】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レ

ジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア２２３における対応するバッファに退避させている。なお、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報量はいずれも２バイトとなっている。

【６７４８】

これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ３９０８）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップＳ３９０８）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア２２３に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【６７４９】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア２２３においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア２２３の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側ＣＰＵ６３における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【６７５０】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【６７５１】

ステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップＳ３９０８）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行

処理のプログラムに復帰する。チェック処理の詳細については後に説明する。
【６７５２】
チェック処理を実行した後は、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ３９０９）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。
【６７５３】
管理用処理（図５７５）のステップＳ３８０３にて管理実行処理のサブルーチンが実行される直前において特定制御用のスタックエリア２２２に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア２２２に記憶されている情報としては、例えば管理実行処理（図５７６）が終了した後における管理用処理（図５７５）の戻り番地の情報、及び管理用処理（図５７５）が終了した後におけるタイマ割込み処理（図５７４）の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がＹ（ｒ＋α）となっている。したがって、非特定制御に対応する処理であるチェック処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるＹ（ｒ＋α）を主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ６５において確保する必要がなくなる。
【６７５４】
その後、「ＬＤ　ＷＡ，（＿ＷＡＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＷＡバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ３９１０）。また「ＬＤ　ＢＣ，（＿ＢＣＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＢＣバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ３９１１）。また「ＬＤ　ＤＥ，（＿ＤＥＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＤＥバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ３９１２）。また「ＬＤ　ＨＬ，（＿ＨＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＨＬバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ３９１３）。また「ＬＤ　ＩＸ，（＿ＩＸＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＸバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ３９１４）。また「ＬＤ　ＩＹ，（＿ＩＹＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＹバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ３９１５）。ステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。
【６７５５】
ここで、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理が再開される場合に主側ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

【６７５６】
　また、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理への復帰後において非特定制御に対応する処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御に対応する処理を間に挟んで実行される非特定制御に対応する処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア２２３又は非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶されており、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側ＲＡＭ６５に退避されないとしても、非特定制御に対応する処理を実行する上で問題が生じない。
【６７５７】
　次に、ステップＳ３９０８にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。当該チェック処理では遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理を実行する。つまり、遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理は、非特定制御に対応する処理として実行される。
【６７５８】
　チェック処理の説明に先立ち、遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア２２３の各種エリア２３１～２３４の内容について説明する。図５７７は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア２２３の各種エリア２３１～２３４を説明するための説明図である。
【６７５９】
　非特定制御用のワークエリア２２３には、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３が設けられている。これら各エリア２３１～２３３のそれぞれには、一般入賞カウンタ２３１ａ，２３２ａ，２３３ａ、特電入賞カウンタ２３１ｂ，２３２ｂ，２３３ｂ、第１作動カウンタ２３１ｃ，２３２ｃ，２３３ｃ、第２作動カウンタ２３１ｄ，２３２ｄ，２３３ｄ、及びアウトカウンタ２３１ｅ，２３２ｅ，２３３ｅが設けられている。一般入賞カウンタ２３１ａ，２３２ａ，２３３ａは所定の計測開始契機からの一般入賞口３１への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ２３１ｂ，２３２ｂ，２３３ｂは所定の計測開始契機からの特電入賞装置３２への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第１作動カウンタ２３１ｃ，２３２ｃ，２３３ｃは所定の計測開始契機からの第１作動口３３への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第２作動カウンタ２３１ｄ，２３２ｄ，２３３ｄは所定の計測開始契機からの第２作動口３４への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ２３１ｅ，２３２ｅ，２３３ｅは所定の計測開始契機からのアウト口２４ａへの遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。
【６７６０】
　通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅは、前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部２４ａ，３１～３４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅは、前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モードである状況において対象となる入球部２４ａ，３１～３４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅは、前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況であって高頻度サポートモードである状況において対象となる入球部２４ａ，３１～３４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。
【６７６１】

なお、前扉枠１４が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠１４を開放した状態で入球部２４ａ，３１～３４に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠１４が開放状態となっている状況も前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【６７６２】

非特定制御用のワークエリア２２３には、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３以外にも演算結果記憶エリア２３４が設けられている。演算結果記憶エリア２３４は、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア２３４に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

【６７６３】

図５７８はステップＳ３９０８にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップＳ４００１～ステップＳ４００８の処理はサブルーチンの処理も含めて、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。また、サブルーチンの処理を実行する場合には当該サブルーチンの処理の実行後における戻り番地の情報を非特定制御用のスタックエリア２２４において主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの値に対応する記憶エリアに書き込むとともに、当該スタックポインタの値を次の順番の記憶対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。また、サブルーチンの処理が完了した場合には主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの値に対して手前の順番の値に対応する記憶エリアから戻り番地の情報を読み出してその戻り番地の情報に対応するプログラムに復帰するとともに、当該スタックポインタの値をその戻り番地の情報の読み出し元となった記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６７６４】

チェック処理では、前扉枠１４が開放状態である場合には（ステップＳ４００１：ＹＥＳ）、通常の入球管理処理（ステップＳ４００４）、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップＳ４００５）及び高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップＳ４００６）のいずれも実行することなく、後述する結果演算処理（ステップＳ４００７）及び表示用処理（ステップＳ４００８）を実行する。前扉枠１４に設けられた窓パネル５２の裏面と遊技盤２４の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域ＰＡが形成されているため、前扉枠１４が開放状態となった場合には遊技領域ＰＡが前方に向けて開放された状態となりその状況で遊技領域ＰＡに向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域ＰＡを正常に流下することはできない。また、前扉枠１４が開放状態である状況で入球部２４ａ，３１～３４への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠１４が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠１４が開放状態である場合にはステップＳ４００４～ステップＳ４００６のいずれの処理も実行しない。

【６７６５】

前扉枠１４が閉鎖状態であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合（ステップＳ４００１～ステップＳ４００３：ＮＯ）、通常の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００４）。また、前扉枠１４が閉鎖状態であって開閉実行モードである場合（ステップＳ４００１：ＮＯ、ステップＳ４００２：ＹＥＳ）、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００５）。また、前扉枠１４が閉鎖状態であって高頻度サポートモードである場合（ステップＳ４００１：ＮＯ、ステップＳ４００３

：ＹＥＳ）、高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００６）。

【６７６６】

図５７９は、ステップＳ４００４における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。

【６７６７】

第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０１：ＹＥＳ）、すなわち第１入賞口検知センサ４２ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０３：ＹＥＳ）、すなわち第２入賞口検知センサ４３ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、又は第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０５：ＹＥＳ）、すなわち第３入賞口検知センサ４４ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値を１加算する（ステップＳ４１０２、ステップＳ４１０４、ステップＳ４１０６）。

【６７６８】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１０２、ステップＳ４１０４及びステップＳ４１０６に対応する処理として開閉実行モード用の一般入賞カウンタ２３２ａの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１０２、ステップＳ４１０４及びステップＳ４１０６に対応する処理として高頻度サポートモード用の一般入賞カウンタ２３３ａの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａの検知結果が監視され、第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａのいずれかにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には一般入賞口３１に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する。

【６７６９】

特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０７：ＹＥＳ）、すなわち特電検知センサ４５ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値を１加算する（ステップＳ４１０８）。

【６７７０】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１０８に対応する処理として開閉実行モード用の特電入賞カウンタ２３２ｂの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１０８に対応する処理として高頻度サポートモード用の特電入賞カウンタ２３３ｂの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても特電検知センサ４５ａの検知結果が監視され、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には特電入賞装置３２に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともにラウンド遊技の終了契機を特定するための処理を実行する。

【６７７１】

第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０９：ＹＥＳ）、すなわち第１作動口検知センサ４６ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値を１加算する（ステップＳ４１１０）。

【６７７２】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１１０に対応する処理として開閉実行モード用の第１作動カウンタ２３２ｃの値を１加算し、高頻度サポートモー

ド中の入球管理処理であればステップＳ４１１０に対応する処理として高頻度サポートモード用の第１作動カウンタ２３３ｃの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても第１作動口検知センサ４６ａの検知結果が監視され、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には第１作動口３３に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

【６７７３】

第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１１１：ＹＥＳ）、すなわち第２作動口検知センサ４７ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値を１加算する（ステップＳ４１１２）。

【６７７４】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１１２に対応する処理として開閉実行モード用の第２作動カウンタ２３２ｄの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１１２に対応する処理として高頻度サポートモード用の第２作動カウンタ２３３ｄの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても第２作動口検知センサ４７ａの検知結果が監視され、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には第２作動口３４に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

【６７７５】

アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１１３：ＹＥＳ）、すなわちアウト口検知センサ４８ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値を１加算する（ステップＳ４１１４）。

【６７７６】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１１４に対応する処理として開閉実行モード用のアウトカウンタ２３２ｅの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１１４に対応する処理として高頻度サポートモード用のアウトカウンタ２３３ｅの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においてはアウト口検知センサ４８ａの検知結果は監視されない。

【６７７７】

以上のようにステップＳ４００４～ステップＳ４００６の処理が実行されることにより、一般入賞口３１への遊技球の入球個数が一般入賞カウンタ２３１ａ，２３２ａ，２３３ａを利用して計測され、特電入賞装置３２への遊技球の入球個数が特電入賞カウンタ２３１ｂ，２３２ｂ，２３３ｂを利用して計測され、第１作動口３３への遊技球の入球個数が第１作動カウンタ２３１ｃ，２３２ｃ，２３３ｃを利用して計測され、第２作動口３４への遊技球の入球個数が第２作動カウンタ２３１ｄ，２３２ｄ，２３３ｄを利用して計測され、アウト口２４ａへの遊技球の入球個数がアウトカウンタ２３１ｅ，２３２ｅ，２３３ｅを利用して計測される。これにより、各入球部２４ａ，３１～３４への入球履歴を主側ＣＰＵ６３にて把握することが可能となる。また、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３のそれぞれが区別して設けられていることにより、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況と、開閉実行モードである状況と、高頻度サポートモードである状況とのそれぞれを区別して各入球部２４ａ，３１～３４への入球履歴を主側ＣＰＵ６３にて把握することが可能となる。

【６７７８】

チェック処理（図５７８）の説明に戻り、ステップＳ４００１にて肯定判定をした場合、ステップＳ４００４の処理を実行した場合、ステップＳ４００５の処理を実行した場合、又はステップＳ４００６の処理を実行した場合、ステップＳ４００７にて結果演算処理を実行し、ステップＳ４００８にて表示用処理を実行する。

【６７７９】

図５８０はステップＳ４００７の結果演算処理を示すフローチャートである。

【６７８０】

まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４２０１）。管理開始フラグは、遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された場合）、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行することなく、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行する。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴として収集されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７８１】

ここで、パチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された場合）、管理開始フラグの値は「０」となっている。この場合、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値も「０」となっている。一方、管理開始フラグの値が「１」である状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が停止され、その後に主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力が供給されている状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には管理開始フラグの値が「１」のままとなる。この場合、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値もパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前の状態に維持される。上記構成であることにより管理開始フラグの値が「０」である場合には通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値も「０」となる。

【６７８２】

ちなみに、メイン処理（図５１４）におけるステップＳ１０５又はステップＳ１１７にて主側ＲＡＭ６５のクリア処理が実行される場合、そのクリア処理の対象となるのは特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２であり、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はクリア処理の対象から除外される。これにより、遊技ホールの管理者が意図的に非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアすることができない構成となっている。

【６７８３】

また、主側ＣＰＵ６３は後述するタイマ割込み処理（図５７４）において非特定制御用

のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生していないか否かを確認し、異常の発生を確認した場合には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生した場合には初期化することが可能となる。また、当該構成において非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生した場合には非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアすることなく非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアし、非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生した場合には非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアすることなく非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする構成としてもよい。また、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生したとしても演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

【６７８４】

ステップＳ４２０１にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳ４２０２）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準値である「３００」よりも多い個数となっているか否かを判定する（ステップＳ４２０３）。

【６７８５】

ステップＳ４２０３にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３の管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ４２０４）。また、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅ、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅ、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ４２０５）。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでに収集された遊技履歴の情報が全て消去されることとなる。よって、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることが可能となる。

【６７８６】

ステップＳ４２０１にて肯定判定をした場合、ステップＳ４２０２と同様に合計個数の演算処理を実行する（ステップＳ４２０６）。つまり、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する。そして、その算出した合計個数が演算基準個数である「６０００」以上の個数となっているか否かを判定する（ステップＳ４２０７）。

【６７８７】

ステップＳ４２０７にて肯定判定をした場合、各種パラメータの演算処理を実行する（ステップＳ４２０８）。具体的には、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ６１～Ｋ６５とし、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各種カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値をＫ７１～Ｋ７５とし、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各種カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値をＫ８１～Ｋ８５とした場合において以下の第６１パラメータ～第６８パラメータを算出する。

・第６１パラメータ：遊技球の合計払出個数（「Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１」×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３」×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する

賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６２パラメータ：通常時における遊技球の合計払出個数（Ｋ６１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／通常時における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５）の割合・第６３パラメータ：開閉実行モード時における遊技球の合計払出個数（Ｋ７１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／開閉実行モード時における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５）の割合・第６４パラメータ：高頻度サポートモード時における遊技球の合計払出個数（Ｋ８１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／高頻度サポートモード時における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６５パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数（Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６６パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数（Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６７パラメータ：（「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（「Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１」×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３」×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第６８パラメータ：「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（「Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１」×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３」×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

その後、ステップＳ４２０８にて算出した第６１～第６８パラメータを演算結果記憶エリア２３４に上書きする（ステップＳ４２０９）。この場合、演算結果記憶エリア２３４に既に記憶されていた前回の処理回における演算結果の第６１～第６８パラメータは消去される。なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても主側ＲＡＭ６５にはバックアップ電力が供給されるため、当該バックアップ電力が供給されている状況であればパチンコ機１０への動作電力の供給開始直後であっても演算結果記憶エリア２３４にはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に算出された第６１～第６８パラメータの情報が記憶されている。

【６７８８】

その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅ、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅ、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ４２１０）。これにより、第６１～第６８パラメータが演算されたことを契機として、その時点で遊技履歴の情報を一旦消去することが可能となる。

【６７８９】

なお、管理開始フラグに「１」がセットされた直後においては遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数から管理開始基準値を減算した値以上となった場合にステップＳ４２０８～ステップＳ４２１０の処理を実行し、その後は遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数以上となった場合にステップＳ４２０８～ステップＳ４２１０の処理を実行する構成としてもよい。

【６７９０】

図５８１はチェック処理（図５７８）におけるステップＳ４００８の表示用処理を示すフローチャートである。

【６７９１】

まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ４３０１）。更新タイミングカウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。主側ＣＰＵ６３は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御することにより、上記第６１～第６８パラメータの演算結果を報知する。この場合、第１報知用表示装置６９ａでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを１００倍した値のうち、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。そして、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいては、上記第６１～第６８パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第６８パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第６１パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は１０秒となっている。

【６７９２】

ここで、主側ＣＰＵ６３における上記第６１～第６８パラメータの演算周期は最短で６０分となっている。これに対して、第６１～第６８パラメータの数は８個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は１０秒となっている。したがって、主側ＣＰＵ６３にて演算された第６１～第６８パラメータは少なくとも１回は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となる。

【６７９３】

ステップＳ４３０１の処理を実行した場合、１減算後における更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ４３０２）。ステップＳ４３０２にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ４３０３）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「７」を超えた場合（ステップＳ４３０４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ４３０５）。

【６７９４】

表示対象カウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となっているパラメータの種類を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。上記第６１～第６８パラメータと、「０」～「７」の表示対象カウンタの取り得る値とは１対１で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「０」である場合、最初の表示対象である第６１パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「７」である場合、最後の表示対象である第６８パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となる。

【６７９５】

ステップＳ４３０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ４３０５の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第１報知用表示装置６９ａを表示制御する（ステップＳ４３０６）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果記憶エリア２３４から読み出すとともに

、その読み出したパラメータを１００倍し、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示されるようにする（ステップＳ４３０７）。

【６７９６】

ここで、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのそれぞれに対応させて表示ＩＣが設けられている。ステップＳ４３０６では主側ＣＰＵ６３は第１報知用表示装置６９ａに対応する表示ＩＣに表示データを出力し、ステップＳ４３０７では主側ＣＰＵ６３は第２報知用表示装置６９ｂに対応する表示ＩＣ、及び第３報知用表示装置６９ｃに対応する表示ＩＣのそれぞれに表示データを出力する。これら表示ＩＣは動作電力が供給されている場合には表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を対応する報知用表示装置６９ａ～６９ｃに継続して表示させる。そして、表示データが主側ＣＰＵ６３により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示が変更される。これにより、非特定制御に対応する処理である管理実行処理（図５７６）が終了して特定制御に対応する処理に復帰した後においても、非特定制御に対応する処理の実行状況において設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて継続されることとなる。

【６７９７】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として１０秒に対応する値を設定する（ステップＳ４３０８）。

【６７９８】

上記のように表示用処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３に動作電力の供給が開始されている場合、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機１０の状態に関係なく第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示制御が実行されるようにすることにより、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【６７９９】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６８００】

主側ＲＡＭ６５には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４とが設けられている。そして、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。また、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は、非特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。これにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。したがって、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで主側ＲＡＭ６５における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される

情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【６８０１】
特定制御に対応する処理には遊技の進行を制御するための処理が含まれ、非特定制御に対応する処理には遊技履歴を管理するための処理が含まれる。そして、上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して、遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報、例えば通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【６８０２】
遊技履歴を管理するための情報が記憶される通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が主側ＲＡＭ６５に設けられている。これにより、主側ＣＰＵ６３にて遊技履歴を管理するための処理を完結することが可能となる。また、遊技履歴の情報及び当該遊技履歴の情報を利用して算出された各種パラメータの情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。
【６８０３】
特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合には主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が実行される場合に、特定制御に対応する処理の実行に際して主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御に対応する処理を終了する場合又は終了した後に、主側ＲＡＭ６５に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの状態から特定制御に対応する処理を実行することが可能となる。
【６８０４】
特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち一部のレジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、主側ＲＡＭ６５において主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【６８０５】
特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち非特定制御に対応する処理にて情報の記憶対象となるレジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側ＣＰＵ６３のレジスタの状態から特定制御に対応する処理を再開することを可能としながら、主側ＲＡＭ６５において主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【６８０６】
非特定制御に対応する処理が開始される場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において特定制御用のスタックエリア２２２に退避され、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報が非特定制御に対応する処理において非特定制御用のワークエ

リア２２３に退避される。これにより、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分散させて実行することが可能となる。

【６８０７】

フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。この場合に、フラグレジスタの情報は非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて、特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。これにより、非特定制御に対応するサブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。

【６８０８】

ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【６８０９】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合に主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、当該スタックポインタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、主側ＲＡＭ６５においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、主側ＲＡＭ６５の記憶容量をそれだけ抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合において主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【６８１０】

なお、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

【６８１１】

また、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側Ｒ

ＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【６８１２】

＜第４８実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８１３】

図５８２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ４４０１～ステップＳ４４０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８１４】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ４４０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【６８１５】

その後、「ＬＤ　（＿ＰＳＷＢＵＦ），ＰＳＷ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＰＳＷバッファに退避させる（ステップＳ４４０２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させておくことが可能となる。

【６８１６】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ４４０３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【６８１７】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には、「ＬＤ　ＰＳＷ，（＿ＰＳＷＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ４４０２にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＰＳＷバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ４４０４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ４４０２が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【６８１８】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ４４０５）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６８１９】

上記構成によれば特定制御から非特定制御に切り換わる直前における主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２ではなく特定制御用のワークエリア２２１に退避される。これにより、特定制御用のスタックエリア２２２の容量を抑えながらフラグレジスタの情報を退避させることが可能となる。

【６８２０】

なお、特定制御用のワークエリア２２１におけるＰＳＷバッファは専用エリアとして確保されているがこれに限定されることはなく、他の情報も書き込まれ得る兼用エリアである構成としてもよい。つまり、管理用処理が実行されない状況においては特定制御に対応する主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を退避させる必要がないため、管理用処理が実行されない状況における特定制御に対応する処理にて所定の演算処理を実行する場合などにＰＳＷバッファとしても利用される兼用エリアを利用する構成としてもよい。この場合、当該兼用エリアは管理用処理の実行に際してフラグレジスタの情報を退避させるために確実に利用されることとなるため、フラグレジスタの情報以外の情報として、管理用処理が実行される前に不要となる情報が兼用エリアに書き込まれる構成とする必要がある。

【６８２１】

＜第４９実施形態＞

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８２２】

図５８３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４５０１～ステップＳ４５１５の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８２３】

まず、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４５０１）。

【６８２４】

その後、「ＰＵＳＨ　ＷＡ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０２）。この場合、ステップＳ４５０１にて主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに設定した固定アドレスに対応する記憶エリアにＷＡレジスタの情報を退避させる。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８２５】

その後、「ＰＵＳＨ　ＢＣ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０３）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８２６】

その後、「ＰＵＳＨ　ＤＥ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０４）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８２７】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０５）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８２８】

その後、「ＰＵＳＨ　ＩＸ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０６）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８２９】

その後、「ＰＵＳＨ　ＩＹ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０７）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３０】

ステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップＳ４５０８）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８３１】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ４５０９）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。

【６８３２】

その後、「ＰＯＰ　ＩＹ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ４５１０）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３３】

その後、「ＰＯＰ　ＩＸ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ４５１１）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３４】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ４５１２）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書

き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。
【６８３５】
その後、「ＰＯＰ　ＤＥ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ４５１３）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。
【６８３６】
その後、「ＰＯＰ　ＢＣ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ４５１４）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。
【６８３７】
その後、「ＰＯＰ　ＷＡ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ４５１５）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。
【６８３８】
ステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。
【６８３９】
主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させている。これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ４５０８）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップＳ４５０８）の実行に先立ち非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。
【６８４０】
また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を選択的に非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させることにより、非特定制御用のスタックエリア２２４においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。
【６８４１】

＜第５０実施形態＞

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８４２】

図５８４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４６０１～ステップＳ４６０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８４３】

まず、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４６０１）。

【６８４４】

その後、「ＬＤ　（＿ＡＬＬＢＵＦ），ＡＬＬ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＡＬＬバッファに退避させる（ステップＳ４６０２）。これにより、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア２２３のＡＬＬバッファに退避されることとなる。このように主側ＣＰＵ６３の全レジスタを非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【６８４５】

ここで、退避対象となるレジスタにはフラグレジスタも含まれる。フラグレジスタの情報は管理用処理（図５７５）のステップＳ３８０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避されているが、ステップＳ４６０２においてはフラグレジスタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避される。これにより、フラグレジスタの情報も含めて、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報の選択的な退避を行う必要が生じない。また、このようにフラグレジスタの情報が重複させて退避されるとしても、当該管理実行処理の終了後において管理用処理（図５７５）のステップＳ３８０４にて特制御用のスタックエリア２２２から主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタへの情報の復帰が行われるため、特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８４６】

その後、チェック処理を実行する（ステップＳ４６０３）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８４７】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ４６０４）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２

２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。
【６８４８】
その後、「ＬＤ　ＡＬＬ，（＿ＡＬＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＡＬＬバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップＳ４６０５）。これにより、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。
【６８４９】
上記構成によれば、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。
【６８５０】
また、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア２２３のＡＬＬバッファに退避されることとなる。このように主側ＣＰＵ６３の全レジスタを非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。
【６８５１】
なお、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。
【６８５２】
＜第５１実施形態＞
本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６８５３】
図５８５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４７０１～ステップＳ４７０６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【６８５４】
まず「ＬＤ　（＿ＳＰＢＵＦ），ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＳＰバッファに退避させる（ステップＳ４７０１）。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されることとなる。

【６８５５】
その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４７０２）。
【６８５６】
その後、「ＰＵＳＨ　ＡＬＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４７０３）。この場合、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における一の記憶エリアに記憶させることができないため、上記のとおり非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアをレジスタの情報の退避先とする。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を全レジスタの情報の退避に際して最後の情報を記憶させた記憶エリアに対して次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。
【６８５７】
その後、チェック処理を実行する（ステップＳ４７０４）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。
【６８５８】
その後、「ＰＯＰ　ＡＬＬ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップＳ４７０５）。これにより、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。
【６８５９】
その後、「ＬＤ　ＳＰ，（＿ＳＰＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＳＰバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに上書きする（ステップＳ４７０６）。これにより、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰することとなる。
【６８６０】
上記構成によれば、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のスタックエリア２２４に退避されることとなる。このように主側ＣＰＵ６３の全レジスタを非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させることにより、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。
【６８６１】
非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避される。これにより、非特定制御に対応

する処理が開始される直前における特定制御に対応するスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【６８６２】

なお、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【６８６３】

＜第５２実施形態＞

本実施形態では管理用処理及び管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８６４】

図５８６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ４８０１～ステップＳ４８１１の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８６５】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ４８０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【６８６６】

その後、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ４８０２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。

【６８６７】

その後、「ＬＤ　ＷＡ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０３）。また、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０４）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０５）。また、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０６）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０７）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０８）。

【６８６８】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助

レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタのそれぞれを「０」クリアする。これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ４９０２）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ４８０９）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【６８６９】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【６８７０】

ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８の処理を実行した後は、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ４８０９）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【６８７１】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ４８０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ４８１０）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ４８０２が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【６８７２】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ４８１１）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６８７３】

図５８７は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４９０１～ステップＳ４９０９の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８７４】

まず上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４９０１）。

【６８７５】

その後、チェック処理を実行する（ステップＳ４９０２）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際して

はチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８７６】

その後、「ＬＤ　ＷＡ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０３）。また、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０４）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０５）。また、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０６）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０７）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０８）。

【６８７７】

これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは既に説明したとおり非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ４９０２）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【６８７８】

また、特定制御に対応する処理が開始される前におけるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該特定制御に対応する処理が終了した後における非特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した非特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【６８７９】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ４９０９）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。

【６８８０】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、れら各レジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる必要が生じない。よって、これら各情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【６８８１】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させる場合にも主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、これら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８８２】

上記各レジスタが「０」クリアされた状態は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開

始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【６８８３】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において「０」クリアの実行対象となるレジスタは主側ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち一部のレジスタである。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【６８８４】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合にＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成において、それ以外のレジスタは「０」クリアしない。これにより、特定制御に対応する処理において必要な情報を非特定制御に対応する処理の開始に際して消去してしまわないようにすることが可能となる。

【６８８５】

また、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、これら情報を退避させるための領域を主側ＲＡＭ６５において確保する必要が生じない。

【６８８６】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合に上記各レジスタが「０」クリアされる構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【６８８７】

なお、管理用処理（図５８６）におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成に代えて、これらレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、これら主側ＣＰＵ６３の各レジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように各レジスタの情報設定が行われるが、ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８ではこの初期状態となるように各レジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８においても上記初期状態となるように各レジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８８８】

また、管理用処理（図５８６）におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成に代えて、これらレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８においても上記各レジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８８９】

また、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、こ

れに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

【６８９０】

また、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【６８９１】

また、管理用処理（図５８６）においてステップＳ４８０２における「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」の処理がステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて各レジスタに「０」を設定する前に実行される構成としたが、これに代えて、ステップＳ４８０２における「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」の処理がステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて各レジスタに「０」を設定した後であってステップＳ４８０９にて管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが読み出される前に実行される構成としてもよい。これにより、ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８のロード命令により変化した後におけるフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させることが可能となる。

【６８９２】

＜第５３実施形態＞

本実施形態では遊技履歴の情報を収集するための構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８９３】

図５８８は本実施形態における電気的構成を説明するための説明図である。

【６８９４】

ＭＰＵ６２には上記第４７実施形態と同様に主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が設けられている。また、ＭＰＵ６２には上記第４７実施形態と異なり、ＭＰＵ６２に管理用ＲＡＭ２４１が電気的に接続されている。つまり、ＭＰＵ６２に内蔵されている主側ＲＡＭ６５とは別に管理用ＲＡＭ２４１が設けられており、当該管理用ＲＡＭ２４１はＭＰＵ６２に外付けされている。

【６８９５】

主側ＲＡＭ６５には上記第４７実施形態と同様に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が設けられている。したがって、主側ＣＰＵ６３にて主側ＲＯＭ６４における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理を実行する場合には主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を利用し、主側ＣＰＵ６３にて主側ＲＯＭ６４における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理を実行する場合には主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する。

【６８９６】

管理用ＲＡＭ２４１には通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４

が設けられている。これら各エリア２３１～２３４の内容は上記第４７実施形態と同一である。本実施形態においても主側ＣＰＵ６３における非特定制御に対応する処理としてチェック処理を含む管理実行処理が実行される。そして、当該チェック処理において上記第４７実施形態と同様に通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の更新を通じて遊技履歴の収集が行われるとともに、その収集された遊技履歴を利用して算出された第６１～第６８パラメータは演算結果記憶エリア２３４に書き込まれる。つまり、管理用ＲＡＭ２４１は主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合に利用されることとなるため、管理用ＲＡＭ２４１は非特定制御用のワークエリアとして利用されることとなる。

【６８９７】

また、遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第６１～第６８パラメータを算出する場合に主側ＲＡＭ６５の非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が適宜利用される。

【６８９８】

上記構成によれば、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４がＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１に設けられている。これにより、主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３において必要な記憶容量を増加させないようにしながら、収集した遊技履歴の情報を記憶することが可能となるとともに、当該遊技履歴を利用して算出された第６１～第６８パラメータを記憶することが可能となる。また、汎用的なＭＰＵ６２を利用しながら、遊技履歴の情報を記憶するための記憶容量を増大化させることが可能となる。

【６８９９】

遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第６１～第６８パラメータを算出する場合に主側ＲＡＭ６５の非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が適宜利用される。これにより、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【６９００】

なお、管理用ＲＡＭ２４１に通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が設けられる構成に加えて又は代えて、上記第３３実施形態などにおける履歴用メモリ１１７に対応する記憶エリアが設定されている構成としてもよい。この場合、履歴情報を記憶するために必要な記憶容量を増大化させる必要があるが、ＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１が当該履歴情報を記憶するための記憶手段として利用される構成であるため、記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【６９０１】

＜第５４実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６９０２】

図５８９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ５００１～ステップＳ５０１９の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９０３】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ５００１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後

、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ５００２）。
【６９０４】
その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定し（ステップＳ５００３）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ５００４）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５００５）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ５００６）。
【６９０５】
本実施形態では内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ９５が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、前扉開放センサ９５の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。
【６９０６】
また、本実施形態では外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ９６が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、本体開放センサ９６の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。
【６９０７】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ５００３：ＹＥＳ）、ステップＳ５００４～ステップＳ５００６のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ５００７）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。また、非設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。
【６９０８】
非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始したとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【６９０９】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ５００３：ＮＯ）、停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５００８）。停電フラグは特定制御用のワークエリア２２１に設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「１」がセットされることとなる。停電フラグに「１」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップＳ５００９）。ステップＳ５００７にて非設定更新時のクリア処理を実行した場合、又はステップＳ５００９にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ５０１０）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【６９１０】
ステップＳ５００８～ステップＳ５０１０のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップＳ５０１１）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する設定更新時のクリア処理（ステップＳ５０１８）が実行されることにより解除される。

【６９１１】
ステップＳ５００８～ステップＳ５０１０の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップＳ５０１２）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア２２１の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。

【６９１２】
なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップＳ５０１２の処理が完了してステップＳ５０１３の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはステップＳ５０１２の電源投入設定処理が終了して、ステップＳ５０１３の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【６９１３】
その後、ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【６９１４】
一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ５００３：ＹＥＳ）、ステップＳ５００４～ステップＳ５００６の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５０１７）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制

御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップＳ５０１８）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値（すなわちパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機１０の設定値）を把握することが可能となる。

【６９１５】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ５０１８）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「０」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【６９１６】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「０」クリアしないため、設定値更新処理（ステップＳ５０１９）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「０」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。

【６９１７】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、パチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【６９１８】

その後、ステップＳ５０１９にて設定値更新処理を実行した後に、ステップＳ５０１２の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。図５９０は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１４の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９１９】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ５１０１）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６９２０】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ５１０２）。設定値の表示開始処理では、「設定１」に対応する「１」の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃを確認することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【６９２１】
その後、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップＳ５１０３）。具体的にはアウト口検知センサ４８ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ５１０３にて否定判定をした場合、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ５１０４）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ５１０４にて否定判定をした場合、ステップＳ５１０３の処理に戻り、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球を検知したか否かを判定する。
【６９２２】
更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ５１０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ５１０５）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ５１０６：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ５１０７）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。
【６９２３】
ステップＳ５１０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ５１０７の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ５１０８）。設定値の表示更新処理では、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は第３報知用表示装置６９ｃを確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。
【６９２４】
ステップＳ５１０８の処理を実行した後はステップＳ５１０３に戻り、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたか否かを判定する。アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球を検知していない場合（ステップＳ５１０３：ＮＯ）、ステップＳ５１０４以降の処理を再度実行する。アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球を検知している場合（ステップＳ５１０３：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳ５１０９）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かが特定されるのではなく、ＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生したか否かが特定され、当該切り換わりが発生したと特定された場合にステップＳ５１０９にて肯定判定をする。
【６９２５】
ＯＦＦ状態に切り換わっていない場合（ステップＳ５１０９：ＮＯ）、ステップＳ５１０９の処理を再度実行する。これにより、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されるまで処理の進行を待機することとなる。ＯＦＦ状態に切り換わった場合（ステップＳ５１０９：ＹＥＳ）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップＳ５１１０）。設定値の表示終了処理では、第３報知用表示装置６９ｃにおける設定値の表示を終了させる。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４に記憶された各種パラメータの情報の表示が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて開始される。
【６９２６】
その後、設定値の比較処理を実行する（ステップＳ５１１１）。設定値の比較処理では特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報が、特定制御用のワークエリア２２１におけるコピー領域に記憶された情報と一致しているか否かを判定する。つまり、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。
【６９２７】

パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合（ステップＳ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理を実行する（ステップＳ５１１３）。非変更時の報知用処理では設定値が変更されなかったことを示す設定維持コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該設定維持コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定維持に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定維持です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定維持です。」という文字画像が表示されるようにする。

【６９２８】

これら報知は設定維持コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば１０秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が維持されたことを把握することが可能となる。なお、非変更時の報知用処理では、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの少なくとも一の表示装置における表示内容を設定維持に対応する表示内容とすることで設定値が維持されたことを報知する構成としてもよく、設定値が維持されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

【６９２９】

パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一ではない場合（ステップＳ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理を実行する（ステップＳ５１１４）。変更時の報知用処理では設定値が変更されたことを示す設定変更コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該設定変更コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定変更に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更です。」という文字画像が表示されるようにする。

【６９３０】

これら報知は設定変更コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば１０秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が変更されたことを把握することが可能となる。なお、変更時の報知用処理では、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの少なくとも一の表示装置における表示内容を設定変更に対応する表示内容とすることで設定値が変更されたことを報知する構成としてもよく、設定値が変更されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。

【６９３１】

上記のとおり本実施形態では設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９３２】

また、設定値更新処理が実行されるためには前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【６９３３】
特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。
【６９３４】
また、設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口２４ａに遊技球を入球させてアウト口検知センサ４８ａに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。
【６９３５】
また、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。
【６９３６】
図５９１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、メイン処理（図５８９）においてステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【６９３７】
ステップＳ５２０１～ステップＳ５２０５では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３０５と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６９３８】
その後、設定確認用処理を実行する（ステップＳ５２０６）。設定確認用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている設定確認用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては設定確認用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、設定確認用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。
【６９３９】
図５９２は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳ５３０１～ステップＳ５３１２の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６９４０】
まず第３報知用表示装置６９ｃにて特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報に対応する設定値の表示が行われているか否かを判定する（ステップＳ５３０１）。ステップＳ５３０１にて否定判定をした場合、遊技回及び開閉実行モードのいずれでもないか否かを判定し（ステップＳ５３０２）、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないか否かを判定し（ステップＳ５３０３）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５３０４）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５３０５）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否

かを判定する（ステップＳ５３０６）。前扉枠１４が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図５８９）におけるステップＳ５００５と同様に前扉開放センサ９５の検知結果に基づき行い、遊技機本体１２が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図５８９）におけるステップＳ５００６と同様に本体開放センサ９６の検知結果に基づき行う。

【６９４１】

ステップＳ５３０２～ステップＳ５３０６のいずれかにて否定判定をした場合、ステップＳ５３０７～ステップＳ５３０９の処理を実行することなく本設定確認用処理を終了する。ステップＳ５３０２～ステップＳ５３０６の全てにて肯定判定をした場合、設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ５３０７）。設定値の表示開始処理では、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報に対応する設定値の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の確認に際しては第３報知用表示装置６９ｃを目視することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【６９４２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ５３０８）。遊技停止フラグは、タイマ割込み処理（図５９１）においてステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０７にて肯定判定をすることでステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理が実行されない状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。但し、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であってもタイマ割込み処理（図５９１）におけるステップＳ５２０１～ステップＳ５２０５の処理が実行されるため、設定値の確認が行われている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【６９４３】

その後、確認報知開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５３０９）。音声発光制御装置８１は当該確認報知開始コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定確認中に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定確認中です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定確認中です。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知は主側ＣＰＵ６３から確認報知終了コマンドを受信するまで継続される。なお、設定値の確認中であることを示す外部出力を行う構成としてもよい。

【６９４４】

上記のとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【６９４５】

また、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９４６】

また、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにす

るためには、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【６９４７】

特に、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【６９４８】

ステップＳ５３０１にて肯定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ５３１０）。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ５３１０：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグを「０」クリアする（ステップＳ５３１１）。これにより、タイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０７にて否定判定をすることでステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理が実行される状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状態が解除される。

【６９４９】

その後、確認報知終了コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５３１２）。音声発光制御装置８１は当該確認報知終了コマンドを受信することにより、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における設定値の確認中であることを示す報知を終了させる。

【６９５０】

タイマ割込み処理（図５９１）の説明に戻り、ステップＳ５２０６の設定確認用処理を終了した後は、遊技停止中か否かを判定する（ステップＳ５２０７）。この場合、ステップＳ５２０６の設定確認用処理にて特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない。また、ステップＳ５２０５の不正検知処理にて不正の発生を検知している場合にもステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない。

【６９５１】

ステップＳ５２０８～ステップＳ５２１９では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０７～ステップＳ３１８と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、ステップＳ５２２１では上記第４７実施形態におけるタイマ割込み処理（図５７４）のステップＳ３７１９と同一の処理を実行する。

【６９５２】

一方、ステップＳ５２２０ではＲＡＭ監視処理を実行する。ＲＡＭ監視処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されているＲＡＭ監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはＲＡＭ監視処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、ＲＡＭ監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【６９５３】

図５９３はＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４１２の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９５４】

まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５４０１）。

当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のワークエリア２２１に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のワークエリア２２１において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【６９５５】

ステップＳ５４０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０２：ＮＯ）、ステップＳ５４０３に進む。

【６９５６】

ステップＳ５４０３では、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のスタックエリア２２２に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のスタックエリア２２２において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【６９５７】

ステップＳ５４０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０３にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０４：ＮＯ）、ステップＳ５４０５に進む。

【６９５８】

ステップＳ５４０５では、非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のワークエリア２２３に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のワークエリア２２３において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【６９５９】

ステップＳ５４０５にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０５にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０６：ＮＯ）、ステップＳ５４０７に進む。

【６９６０】

ステップＳ５４０７では、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例え

ば非特定制御用のスタックエリア２２４において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。

【６９６１】

ステップＳ５４０７にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５４０９）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップＳ５４１０）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【６９６２】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５４１０）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする。また、「０」クリアした後に初期設定を行う。つまり、ＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれか１つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする。これにより、主側ＲＡＭ６５において何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【６９６３】

なお、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合、ＲＡＭ監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合にはステップＳ５４１２の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図５２７）におけるステップＳ５０１３の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップＳ５０１３に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図５９１）におけるステップＳ５２２１であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア２２２における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

【６９６４】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５４１１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとして

もよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は主側ＲＡＭ６５が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【６９６５】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５４１２）。つまり、異常時のクリア処理が発生した場合には特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタを含めて「０」クリアが実行されることとなるため、パチンコ機１０の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容はメイン処理（図５８９）のステップＳ５０１９と同一である。したがって、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に設定値が１段階ずつ更新され、アウト口検知センサ４８ａにて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。その後、設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。

【６９６６】

ここで、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。ＲＡＭ監視処理（図５９３）にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して一旦ＯＮ操作を行った後にＯＦＦ操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【６９６７】

設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図５９０）におけるステップＳ５１１１を実行することで、特定制御用のワークエリア２２１におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、異常時のクリア処理（ステップＳ５４１０）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップＳ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理（ステップＳ５１１３）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップＳ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理（ステップＳ５１１４）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

【６９６８】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６９６９】

パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９７０】

設定値更新処理が実行されるためには前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【６９７１】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることによ

り、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【６９７２】

設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口２４ａに遊技球を入球させてアウト口検知センサ４８ａに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。

【６９７３】

パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

【６９７４】

遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【６９７５】

設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９７６】

設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【６９７７】

特に、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【６９７８】

特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれか１つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする。これにより、主側ＲＡＭ６５に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【６９７９】

特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生しているか否かが監視される。これにより、特定

制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて情報異常が発生しているか否かを監視する構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【６９８０】

特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれか１つでも異常が発生していると特定した場合には、特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて「０」クリアを行う構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【６９８１】

情報異常が発生していることにより異常時のクリア処理が実行された場合には設定値更新処理が実行される。これにより、設定値が設定されていないにも関わらず遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値と、異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、異常時のクリア処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、異常時のクリア処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機１０の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理を実行することが可能である。

【６９８２】

なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件を上記実施形態とは異なる条件としてもよい。図５９４は別形態となるメイン処理を示すフローチャートである。当該メイン処理ではステップＳ５５０１～ステップＳ５５０６及びステップＳ５５０８～ステップＳ５５２０にて上記実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５００１～ステップＳ５０１９と同一の処理を実行する。一方、当該メイン処理ではステップＳ５５０７にて遊技領域ＰＡに遊技球を発射させるために操作される発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており（ステップＳ５５０３：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されており（ステップＳ５５０４：ＹＥＳ）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態とされており（ステップＳ５５０５：ＹＥＳ）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態とされており（ステップＳ５５０６：ＹＥＳ）、発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されている場合に（ステップＳ５５０７：ＹＥＳ）、設定値更新処理（ステップＳ５５２０）が実行される。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入してＯＮ操作を行うだけではなく、発射操作装置２８の操作ハンドルを回動操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されるようにする必要が生じる。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。なお、ステップＳ５５０７にて発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定するのではなく、発射操作装置２８が遊技者により触れられているか否かを判定する構成としてもよい。

【６９８３】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっていること及び外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっているという両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

【６９８４】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているという条件が設定されている構成としたが、当該条件が設定されていない構成としてもよい。

【６９８５】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、ゲート検知センサ４９ａにおいて遊技球が検知されている状況でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されたことという条件が設定されている構成としてもい。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入してＯＮ操作を行うだけではなく、スルーゲート３５に遊技球を滞留させた状態でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されるようにする必要が生じる。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【６９８６】

また、設定値更新処理において設定値を確定させるための操作の内容を上記実施形態とは異なる内容としてもよい。図５９５は別形態となる設定値更新処理を示すフローチャートである。当該設定値更新処理ではステップＳ５６０１～ステップＳ５６０２及びステップＳ５６０４～ステップＳ５６１４にて上記実施形態における設定値更新処理（図５９０）のステップＳ５１０１～ステップＳ５１０２及びステップＳ５１０４～ステップＳ５１１４と同一の処理を実行する。一方、当該設定値更新処理ではステップＳ５６０３にて、アウト口検知センサ４８ａにて遊技球を検知したか否かを判定するのではなく、ゲート検知センサ４９ａからＯＮ信号が継続して出力されているＯＮ継続期間が終了基準期間（具体的には５秒）以上となっているか否かを判定する。そして、ステップＳ５６０３にて肯定判定をした場合に選択中の設定値を確定させてステップＳ５６０９に進む。当該構成によれば、選択中の設定値を確定させるためにはスルーゲート３５に遊技球を終了基準期間以上に亘って意図的に滞留させる必要がある。スルーゲート３５に遊技球が終了基準期間以上に亘って滞留することは通常の遊技が行われている状況においては発生しない。これにより、選択中の設定値を確定させるための条件が通常の遊技が行われている状況においては成立しない又は成立しづらくなるようにすることが可能となる。また、不正により設定値更新処理が開始されたとしても、当該設定値更新処理にて選択中の設定値を確定させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。

【６９８７】

また、設定値更新処理において、発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、発射操作装置２８が遊技者により触れられた場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。

【６９８８】

また、設定値更新処理において、開閉部材が設けられた特電入賞装置３２に遊技球が入球したことが特電検知センサ４５ａにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、開閉部材が設けられた第２作動口３４に遊技球が入球したことが第２作動口検知センサ４７ａにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには対象となる入球部を手動で開放状態とした後に遊技球を手入れする必要が生じるため、不正に設定値を変更する行為を行いづらくさせることが可能となる。

【６９８９】

また、設定値更新処理において、第１の入球部に遊技球が入球したことが検知された後に第２の入球部に遊技球が入球したことが検知されたことに基づいて選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには所定の順序に従って複数の入球部に手入れにより遊技球を入球させる必要が生じるため、不正に設定値を変更する行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合、第１の入球部及び第２の入球部をいずれも開閉部材が設けられていない入球部とすることで、正規の作業の作業性が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【６９９０】
　また、設定値更新処理では設定キー挿入部６８ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換えることで、選択中の設定値が確定されるとともに設定値更新処理の終了条件が成立する構成としてもよい。
【６９９１】
　また、設定値更新処理において設定値を１段階更新させるための操作が更新ボタン６８ｂの押圧操作である構成に限定されることはなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることで設定値が１段階更新される構成としてもよい。
【６９９２】
　また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作されている状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態ではない場合又は外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ５００７）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者の意思に反して非設定更新時のクリア処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【６９９３】
　また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作されていない状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態ではない場合又は外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ５００７）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。
【６９９４】
　＜第５５実施形態＞
　本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第５４実施形態と相違している。以下、上記第５４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６９９５】
　図５９６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ５７０１～ステップＳ５７２０の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６９９６】
　まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ５７０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ５７０２）。
【６９９７】
　その後、前扉開放センサ９５の検知結果に基づき内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５７０３）、本体開放センサ９６の検知結果に基づき外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５７０４）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ５７０５）。ステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５のいずれかにて否定判定をした場合、ステップＳ５７０６～ステップＳ５７１４の処理を実行する。これらステップＳ５７０６～ステップＳ５７１４の処理は上記第５４実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５００８～ステップＳ５０１６と同一である。
【６９９８】

ステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５の全てにて肯定判定をした場合、選択用処理を実行する（ステップＳ５７１５）。選択用処理では、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者による選択操作に基づき決定する処理を実行する。具体的には、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に上記各状況のうち一方の状況が選択されている状態から他方の状況が選択されている状態に切り換わるようにする。なお、当該選択操作がリセットボタン６８ｃの操作により行われる構成としてもよく、他の操作部の操作により行われる構成としてもよい。また、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況を選択している場合には第１報知用表示装置６９ａにおいて「Ｏ」を表示するとともに第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃを消灯状態とし、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況を選択している場合には第２報知用表示装置６９ｂにおいて「Ｏ」を表示するとともに第１報知用表示装置６９ａ及び第３報知用表示装置６９ｃを消灯状態とする。また、リセットボタン６８ｃが確定選択期間（具体的には１０秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に、上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する。

【６９９９】

なお、更新ボタン６８ｂが確定選択期間（具体的には１０秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよく、他の操作部が確定選択期間（具体的には１０秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。また、発射操作装置２８の操作ハンドルが回動操作されることにより上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。

【７０００】

選択用処理において、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップＳ５７１６：ＮＯ）、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ５７１７）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は、上記第５４実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５００７と同一である。

【７００１】

選択用処理において、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップＳ５７１６：ＹＥＳ）、設定値のコピー処理を実行し（ステップＳ５７１８）、設定更新時のクリア処理を実行し（ステップＳ５７１９）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５７２０）。これらステップＳ５７１８～ステップＳ５７２０の処理内容は上記第５４実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５０１７～ステップＳ５０１９と同一である。

【７００２】

上記構成によれば、設定キー挿入部６８ａが設けられていない構成であっても、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【７００３】

また、設定値更新処理を実行する場合だけではなく非設定更新時のクリア処理を実行する場合であっても、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始するだけではなく、内枠１３に対して前扉枠１４を開放状態とするとともに外枠１１に対して遊技機本体１２を開放状態とする必要がある。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【７００４】

なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっていること及び外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっていることの両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

【７００５】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、発射操作装置２８の発射ハンドルが回動操作されていることという条件が追加されている構成としてもよく、発射操作装置２８が触れられていることという条件が追加されている構成としてもよく、ゲート検知センサ４９ａにおいて遊技球を検知していることという条件が追加されている構成としてもよい。

【７００６】

＜第５６実施形態＞

本実施形態ではＲＡＭ監視処理の処理構成が上記第５４実施形態と相違している。以下、上記第５４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７００７】

図５９７は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８１４の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７００８】

まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５８０１）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０１と同一である。ステップＳ５８０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行する。

【７００９】

ステップＳ５８０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５８０２：ＮＯ）、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する（ステップＳ５８０３）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０３と同一である。ステップＳ５８０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行する。

【７０１０】

ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５８０５）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップＳ５８０６）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【７０１１】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５８０６）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。また、「０」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の「０」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状

態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【７０１２】

なお、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合、ＲＡＭ監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合にはステップＳ５８０８の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図５２７）におけるステップＳ５０１３の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップＳ５０１３に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図５９１）におけるステップＳ５２２１であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア２２２における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

【７０１３】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５８０７）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７０１４】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５８０８）。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）におけるステップＳ５４１２と同一である。

【７０１５】

ステップＳ５８０１及びステップＳ５８０３の両方にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５８０２及びステップＳ５８０４：ＮＯ）、非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理を実行する（ステップＳ５８０９）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０５と同一である。ステップＳ５８０９にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８１０：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ５８１１）。この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。

【７０１６】

その一方、ステップＳ５８１１では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特

定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７０１７】
なお、ステップＳ５８１１では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアするものの管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ５８１１では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び管理開始フラグを「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ５８１１では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。
【７０１８】
ステップＳ５８１０にて否定判定をした場合又はステップＳ５８１１の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する（ステップＳ５８１２）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０７と同一である。ステップＳ５８１２にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８１３：ＹＥＳ）、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ５８１４）。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を解消することが可能となる。
【７０１９】
その一方、ステップＳ５８１４では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７０２０】
上記構成によれば、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【７０２１】
特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。
【７０２２】
非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７０２３】
非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生していたとしても、特定制御用

のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０２４】

なお、特定制御用のワークエリア２２１に情報異常が発生していた場合にはコピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１が「０」クリアされる一方、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされない構成としてもよい。

【７０２５】

また、特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生している場合には特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされる一方、特定制御用のワークエリア２２１が「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされたとしてもステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行しない構成としてもよい。

【７０２６】

＜第５７実施形態＞

本実施形態では主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４に情報異常が発生しているか否かを監視するための処理構成が上記第５４実施形態と相違している。以下、上記第５４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７０２７】

図５９８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０８の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０２８】

まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５９０１）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０１と同一である。ステップＳ５９０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理を実行する。

【７０２９】

ステップＳ５９０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５９０２：ＮＯ）、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する（ステップＳ５９０３）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０３と同一である。ステップＳ５９０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理を実行する。

【７０３０】

ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５９０５）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップＳ５９０６）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【７０３１】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５９０６）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。また、「０」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタック

エリア２２４の「０」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【７０３２】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５９０７）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７０３３】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５９０８）。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）におけるステップＳ５４１２と同一である。

【７０３４】

上記のとおり特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行されるＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２について情報異常の監視が実行されるものの、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４について情報異常の監視は実行されない。これら非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４についての情報異常の監視は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが利用される非特定制御に対応する処理にて実行される。

【７０３５】

図５９９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理は上記第４７実施形態と同様に管理用処理（図５７５）にてサブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行される。また、管理実行処理におけるステップＳ６００１～ステップＳ６０１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０３６】

ステップＳ６００１～ステップＳ６００８及びステップＳ６０１０～ステップＳ６０１６では上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１～ステップＳ３９１５と同一の処理を実行する。また、ステップＳ６００９では別監視処理を

実行する。別監視処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

【７０３７】

図６００は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップＳ６１０１～ステップＳ６１０８の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０３８】

まず非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理を実行する（ステップＳ６１０１）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０５と同一である。ステップＳ６１０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ６１０２：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ６１０３）。この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。

【７０３９】

その一方、ステップＳ６１０３では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０４０】

なお、ステップＳ６１０３では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアするものの管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ６１０３では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び管理開始フラグを「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ６１０３では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。

【７０４１】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ６１０４）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信することにより、表示発光部５３を非特定制御用のワークエリア２２３の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワ

ークエリア２２３が強制クリアされたことを把握することが可能となる。
【７０４２】
ステップＳ６１０２にて否定判定をした場合又はステップＳ６１０４の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する（ステップＳ６１０５）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０７と同一である。ステップＳ６１０５にて異常有りと判定した場合（ステップＳ６１０６：ＹＥＳ）、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ６１０７）。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を解消することが可能となる。
【７０４３】
その一方、ステップＳ６１０７では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７０４４】
その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ６１０８）。クリア報知処理では非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信することにより、表示発光部５３を非特定制御用のスタックエリア２２４の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされたことを把握することが可能となる。
【７０４５】
なお、非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされた場合、別監視処理の実行後における戻り番地の情報として管理実行処理（図５９９）におけるステップＳ６０１０のプログラムのアドレスが一義的に設定される。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされたとしても、管理実行処理において本来復帰すべきプログラムに復帰することが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされた場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタも非特定制御用のスタックエリア２２４における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。
【７０４６】
上記構成によれば、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生しているか否かの監視が主側ＣＰＵ６３における特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生しているか否かの監視が主側ＣＰＵ６３における非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで、利用対象となる主側ＲＡＭ６５のエリア２２１～２２４を明確に区別するだけではなく、監視対象となる主側ＲＡＭ６５のエリア２２１～２２４も明確に区別することが可能となる。
【７０４７】
なお、非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされた場合、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報であって非特定制御用のワ

ークエリア２２３に退避された情報も「０」クリアされる。この場合、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰したとしても非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰することができないおそれがある。したがって、非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされた場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２も「０」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタも「０」クリアされてしまうため、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理に復帰した場合には特定制御に対応する処理として設定値更新処理が最初に実行される構成としてもよい。

【７０４８】

＜第５８実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第５２実施形態と相違している。以下、上記第５２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７０４９】

図６０１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６２０１～ステップＳ６２１９の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０５０】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６２０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７０５１】

その後、「ＬＤ　ＨＬ，ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６２０２）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっているとともにＨレジスタ及びＬレジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がＨレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がＬレジスタに上書きされる。

【７０５２】

その後、「ＬＤ　（ＨＬ），０」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアする（ステップＳ６２０３）。なお、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタにはステップＳ６２０２にて主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップＳ６２０３の処理が実行されるまでに主側ＣＰＵ６３のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップＳ６２０３では特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアしたことになる。

【７０５３】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，ＳＰ－１」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６２０４）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６２０４では、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６２０４の処

理を実行することにより、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次回のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアが次回のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【７０５４】

その後、「ＬＤ　ＷＡ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０５）。また、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０６）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０７）。また、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０８）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０９）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２１０）。

【７０５５】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタのそれぞれを「０」クリアする。これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０５６】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【７０５７】

その後、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６２１１）。ステップＳ６２１１のポップ命令が実行される直前における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア２２２における１個の記憶エリアは８ビット（１バイト）の情報量となっているとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタも８ビット（１バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）の実行に先立ち「０」クリアするこ

とにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０５８】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６２１２）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７０５９】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第５２実施形態における管理実行処理（図５８７）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは「０」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「０」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０６０】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６２１３）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７０６１】

その後、「ＬＤ　ＨＬ，ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６２１４）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっているとともにＨレジスタ及びＬレジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がＨレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がＬレジスタに上書きされる。

【７０６２】

その後、「ＬＤ　（ＨＬ），０」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアする（ステップＳ６２１５）。なお、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタにはステップＳ６２１４にて主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップＳ６２１５の処理が実行されるまでに主側ＣＰＵ６３のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップＳ６２１５では特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアしたことになる。

【７０６３】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，ＳＰ－１」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６２１６）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６２１６では、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小

さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６２１６の処理を実行することにより、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次回のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした記憶エリアが次回のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【７０６４】

その後、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６２１７）。ステップＳ６２１７のポップ命令が実行される直前における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア２２２における１個の記憶エリアは８ビット（１バイト）の情報量となっているとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタも８ビット（１バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）の実行後に「０」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が１個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０６５】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６２１３にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６２１８）。なお、ＨＬレジスタは管理実行処理（ステップＳ６２１２）が終了する直前において「０」クリアされているため、ステップＳ６２１３ではその「０」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されているとともに、ステップＳ６２１８ではその「０」クリアされた情報が主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰されるため、結果的に主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタが「０」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０６６】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６２１９）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７０６７】

上記構成によれば上記第５２実施形態にて説明した効果に加え以下の効果を奏することが可能である。

【７０６８】

特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において特定制御に対応する処理にて利用されるフラグレジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させておく必要が生じない。よって、当該情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【７０６９】
　また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合にも主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。
【７０７０】
　フラグレジスタが「０」クリアされた状態は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合においてフラグレジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。
【７０７１】
　非特定制御に対応する処理が開始される前における主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合にフラグレジスタが「０」クリアされる構成であったとしても非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。
【７０７２】
　特定制御用のスタックエリア２２２の所定の記憶エリアを「０」クリアし、その「０」クリアした記憶エリアの情報をポップ命令によりフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、フラグレジスタに対する「０」クリアをロード命令により直接的に行うことが規制されている構成であっても、当該フラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。
【７０７３】
　なお、フラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。
【７０７４】
　また、ステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１では主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８においてもフラグレジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。
【７０７５】
　また、ステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理に代えて、「ＬＤ　ＰＳＷ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを直接的に「０」クリアする構成としてもよい。また、ステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８の処理に代えて、「ＬＤ　ＰＳＷ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを直接的に「０」クリアする構成としてもよい。
【７０７６】
　また、ステップＳ６２１３及びステップＳ６２１８の処理を実行する構成に代えて、「ＬＤ　ＨＬ，０」としてロード命令によりＨＬレジスタを「０」クリアする構成としてもよい。この場合であっても、ＨＬレジスタの状態を非特定制御に対応する処理である管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７０７７】
　また、フラグレジスタを「０」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。
【７０７８】
　＜第５９実施形態＞
　本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第５２実施形態と相違している。以下、上記第５２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７０７９】
　図６０２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６３０１～ステップＳ６３２３の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７０８０】
　まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６３０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７０８１】
　その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３０２）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０８２】
　その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６３０３）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０８３】
　その後、「ＬＤ　Ａ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０４）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きするとともに（ステップＳ６３０５）、「ＬＤ　Ｈ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きする（ステップＳ６３０６）。Ａレジスタはステップ６３０４にて「０」クリアされているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれが「０」クリアされた状態となる。
【７０８４】
　その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２

における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３０７）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタの情報及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０８５】

その後、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０８）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０９）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１０）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１１）。

【７０８６】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタのそれぞれを「０」クリアする。また、ステップＳ６３０５及びステップＳ６３０６にてＨＬレジスタが「０」クリアされている。これらＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６３１３）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６３１３）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０８７】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【７０８８】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３０７にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６３１２）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報はいずれもオール「０」の情報であるため、ステップＳ６３１２の処理が実行されることにより主側ＣＰＵ６３のＡレジスタが「０」クリアされた状態となるとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。これにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０８９】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６３１３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７０９０】

なお、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは「０」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「０」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０９１】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６３１４）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７０９２】

その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３１５）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０９３】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３１５にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６３１６）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０９４】

その後、「ＬＤ　Ａ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１７）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きするとともに（ステップＳ６３１８）、「ＬＤ　Ｈ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きする（ステップＳ６３１９）。Ａレジスタはステップ６３１７にて「０」クリアされているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれが「０」クリアされた状態となる。

【７０９５】
その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３２０）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタの情報及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０９６】
その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３２０にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６３２１）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報はいずれもオール「０」の情報であるため、ステップＳ６３２１の処理が実行されることにより主側ＣＰＵ６３のＡレジスタが「０」クリアされた状態となるとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６３１３）の実行後に「０」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０９７】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３１４にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６３２２）。なお、ＨＬレジスタは管理実行処理（ステップＳ６３１３）が終了する直前において「０」クリアされているため、ステップＳ６３１４ではその「０」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されているとともに、ステップＳ６３２２ではその「０」クリアされた情報が主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰されるため、結果的に主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタが「０」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０９８】
その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６３２３）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。
【７０９９】
上記構成によれば、特定制御用のスタックエリア２２２における所定の記憶エリアをロード命令により「０」クリアするという処理を実行することなく、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。これにより、特定制御用のスタックエリア２２２における所定の記憶エリアに対する「０」クリアをロード命令により行うことが規制されている構成であっても、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。
【７１００】
なお、フラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する

構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７１０１】

また、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２では主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２においてもフラグレジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７１０２】

また、ステップＳ６３０２及びステップＳ６３０３の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

【７１０３】

また、ステップＳ６３１５及びステップＳ６３１６の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。

【７１０４】

また、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０６の処理を実行する構成に代えて、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、ＨＬレジスタを「０」クリアした後に、その「０」クリアしたＨＬレジスタをプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に退避させた後にポップ命令によりその退避させた情報をＡＦレジスタに復帰させることで、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成としてもよい。

【７１０５】

また、フラグレジスタを「０」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【７１０６】

＜第６０実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７１０７】

図６０３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６４０１～ステップＳ６４１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７１０８】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６４０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７１０９】

その後、「ＰＵＳＨ　ＷＡ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ（すなわちＷレジスタ及びＡレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ

６４０２）。主側ＣＰＵ６３のＷレジスタ及びＡレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｗレジスタ及びＡレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１１０】

その後、「ＬＤ　Ａ，ＰＳＷ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６４０３）。この場合、フラグレジスタ及びＡレジスタはいずれも情報量が８ビット（１バイト）となっている。そして、「ＬＤ　（＿ＦＧＢＵＦ），Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＦＧバッファに退避させる（ステップＳ６４０４）。ＡレジスタにはステップＳ６４０３にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６４０４が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア２２１に退避された状態となる。

【７１１１】

その後、「ＰＯＰ　ＷＡ」として、ポップ命令により、ステップＳ６４０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＷＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに復帰させる（ステップＳ６４０５）。これにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させるためにＡレジスタが利用されたとしても、当該Ａレジスタの状態を当該退避が行われる前の状態に復帰させることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１１２】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６４０６）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７１１３】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が開始される前に主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア２２３に退避された各情報が主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

【７１１４】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第４９実施形態における管理実行処理（図５８３）と同一である構成としてもよく、上記第５０実施形態における管理実行処理（図５８４）と同一である構成としてもよく、上記第５１実施形態における管理実行処理（図５８５）と同一である構成としてもよい。

【７１１５】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップ

Ｓ６４０７）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７１１６】

その後、「ＰＵＳＨ　ＷＡ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６４０８）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＷＡレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７１１７】

その後、「ＬＤ　ＨＬ，ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６４０９）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっているとともにＨレジスタ及びＬレジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がＨレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がＬレジスタに上書きされる。

【７１１８】

その後、「ＬＤ　Ａ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ６４０６にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６４１０）。そして、「ＬＤ　（ＨＬ），Ａ」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアに、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を記憶させる（ステップＳ６４１１）。これにより、ステップＳ６４０４にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避された状態となる。

【７１１９】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，ＳＰ－１」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６４１２）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６４１２では、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６４１２の処理を実行することにより、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次回のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアが次回のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【７１２０】

その後、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６４１３）。ステップＳ６４１３のポップ命令が実行される直前における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させ

た記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きすることにより、ステップＳ６４０４にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰されることとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が１個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１２１】

その後、「ＰＯＰ　ＷＡ」として、ポップ命令により、ステップＳ６４０８にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＷＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに復帰させる（ステップＳ６４１４）。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。また、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６４０７にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６４１５）。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１２２】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６４１６）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７１２３】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２ではなく特定制御用のワークエリア２２１に退避させることが可能となる。そして、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合には特定制御用のワークエリア２２１に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰される。これにより、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を参照することなくプログラム上において指定された特定制御用のワークエリア２２１の記憶エリアから主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに情報を復帰させればよいため、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報がノイズなどの原因で書き換えられてしまった場合であっても主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに情報を復帰させることが可能となる。

【７１２４】

また、フラグレジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【７１２５】

＜第６１実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７１２６】

図６０４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６５０１～ステップＳ６５１９の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７１２７】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６５０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７１２８】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５０２）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタ及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１２９】

その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５０３）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３０】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５０３にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６５０４）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３１】

その後、「ＬＤ　Ａ，Ｌ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６５０５）。Ｌレジスタにはステップ６５０４にて主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が上書きされているため、そのＬレジスタの情報をＡレジスタに上書きすることで当該Ａレジスタにフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。そして、「ＬＤ　（＿ＦＧＢＵＦ），Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＦＧバッファに退避させる（ステップＳ６５０６）。Ａレジスタにはステップ６５０５にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５０６が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア２２１に退避された状態となる。

【７１３２】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５０７）。この場合、ＨＬレジスタにはステップＳ６５０４にてＡレジスタの情報及び

フラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５０７ではそのＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたことになる。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３３】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５０７にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６５０８）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報はステップＳ６５０３の時点におけるＡレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報はステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップＳ６５０８の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップＳ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３４】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６５０９）。これにより、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの状態がステップＳ６５０２の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３５】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６５１０）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７１３６】

なお、管理実行処理ではチェック処理が開始される前に主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア２２３に退避された各情報が主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

【７１３７】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第４９実施形態における管理実行処理（図５８３）と同一である構成としてもよく、上記第５０実施形態における管理実行処理（図５８４）と同一である構成としてもよく、上記第５１実施形態における管理実行処理（図５８５）と同一である構成としてもよい。

【７１３８】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６５１１）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７１３９】

その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５１２）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４０】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６５１３）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４１】

その後、「ＬＤ　Ａ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ６５０６にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６５１４）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きする（ステップＳ６５１５）。Ａレジスタにはステップ６５１４にてステップＳ６５０３の時点における主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が復帰されているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタに上書きすることで当該Ｌレジスタにステップ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。

【７１４２】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５１６）。この場合、Ｈレジスタにはステップ６５１３にて当該ステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５１６ではそのＡレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたことになる。また、Ｌレジスタにはステップ６５１５にてステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５１６ではそのフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたことになる。

【７１４３】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１６にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側

ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６５１７）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報はステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報はステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップＳ６５１７の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの状態がステップＳ６５１２の状態に復帰するとともに、フラグレジスタの状態がステップＳ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。

【７１４４】

ちなみに、管理実行処理においては主側ＣＰＵ６３のＡレジスタは利用されない。したがって、ステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの状態はステップＳ６５０８の時点におけるＡレジスタの状態であり、ステップＳ６５０８の時点におけるＡレジスタの状態はステップＳ６５０３の時点におけるＡレジスタの状態である。したがって、ステップＳ６５１７の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップＳ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４５】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１１にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６５１８）。これにより、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの状態がステップＳ６５１１の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４６】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６５１９）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７１４７】

上記構成によれば、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタから当該主側ＣＰＵ６３の他のレジスタに当該フラグレジスタの情報を直接上書きする処理を実行することなく、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させることが可能となる。

【７１４８】

なお、ステップＳ６５０５～ステップＳ６５０８の処理を実行することなく、その代わりに、ステップＳ６５０４の処理を実行した後に、「ＬＤ　（＿ＦＧＢＵＦ），Ｌ」として、ロード命令により、フラグレジスタの情報が上書きされたＬレジスタの情報をＦＧバッファに退避させることにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させる構成としてもよい。

【７１４９】

また、ステップＳステップＳ６５１４及びステップＳ６５１５の処理を実行することなく、その代わりに、ステップＳ６５１３の処理を実行した後に、「ＬＤ　Ｌ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、特定制御用のワークエリア２２１に退避されたフラグレジスタの情報をＬレジスタに上書きする構成としてもよい。

【７１５０】

また、フラグレジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる処理が特定制御に対応する

処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【７１５１】

＜第６２実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７１５２】

図６０５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ６６０１～ステップＳ６６２１の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７１５３】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ６６０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ６６０２）。

【７１５４】

その後、主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６６０３）。停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６６０３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ６６０４）。

【７１５５】

チェックサムの算出方法は任意であるが、例えばチェックサムの演算対象となる記憶エリアの全ての数値を加算する算出方法が挙げられる。このチェックサムの算出方法は後述する停電時処理におけるチェックサムの算出方法と同一の算出方法となっている。後述する停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア２２１に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア２２１の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【７１５６】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２において一部の記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してからＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されてステップＳ６６０４の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されてから当該ＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムはＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前と同一である。なお、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。

【７１５７】

その後、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理にお

いて算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ６６０４にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ６６０５）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ６６０６）。

【７１５８】

ここで、図６０６のフローチャートを参照しながら主側ＣＰＵ６３にて実行される停電情報記憶処理について説明する。なお、停電情報記憶処理は後述するタイマ割込み処理（図６０８）におけるステップＳ６８０１にて実行される。

【７１５９】

停電情報記憶処理では、まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「１０」の情報をセットするとともに（ステップＳ６７０１）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電検知カウンタを「０」クリアする（ステップＳ６７０２）。

【７１６０】

その後、ＭＰＵ６２の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する（ステップＳ６７０３）。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（ＬＯＷレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「０」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（ＨＩレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「１」の情報が格納されている。ステップＳ６７０３では、かかる停電信号の情報を主側ＣＰＵ６３のレジスタに読み込む処理を実行する。

【７１６１】

ステップＳ６７０３にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合（ステップＳ６７０４：ＹＥＳ）、停電検知カウンタの数値情報を１加算する（ステップＳ６７０５）。ステップＳ６７０４にて否定判定をした場合又はステップＳ６７０５の処理を実行した場合、繰り返しカウンタの数値情報を１減算する（ステップＳ６７０６）。そして、その１減算後における繰り返しカウンタの数値情報が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６７０７）。ステップＳ６７０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ６７０３に戻りステップＳ６７０３～ステップＳ６７０６の処理を繰り返す。一方、ステップＳ６７０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６７０８に進む。

【７１６２】

ステップＳ６７０８では、停電検知カウンタの現状の数値情報が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップＳ６７０９～ステップＳ６７１２の停電時処理を実行する。

【７１６３】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットする（ステップＳ６７０９）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ６５における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア２２１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。

【７１６４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ６７１０）。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアは、メイン処理（図６０５）のステップＳ６６０４にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算

対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【７１６５】

その後、主側ＣＰＵ６３のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットするとともに（ステップＳ６７１１）、主側ＲＡＭ６５へのアクセスを禁止する（ステップＳ６７１２）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【７１６６】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側ＲＡＭ６５に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。

【７１６７】

メイン処理（図６０５）の説明に戻り、ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ６６０７）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、非設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。

【７１６８】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「１」がセットされていなかったとしても非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７１６９】

ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をした場合においてステップＳ６６０７にて非設定更新時のクリア処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ６６０８）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップＳ６６０８：ＮＯ）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップＳ６６１９～ステップＳ６６２１）を実行する。これにより、ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定

判定をして非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される場合であっても設定値が正常であるか否かを監視することが可能となるとともに、設定値が異常である場合には設定値の再設定を行うようにすることが可能となる。

【７１７０】

設定値が正常である場合（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、電源投入設定処理を実行する（ステップＳ６６０９）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア２２１の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。

【７１７１】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップＳ６６０９の処理が完了してステップＳ６６１０の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはステップＳ６６０９の電源投入設定処理が終了して、ステップＳ６６１０の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【７１７２】

その後、ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【７１７３】

上記のとおり本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において、特定制御用のワークエリア２２１の停電フラグに「１」がセットされていない場合、又はチェックサムが一致しない場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に、設定値が正常であれば（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、遊技を進行させるための処理に移行する。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「１」がセットされていなかったとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のＯＮ・ＯＦＦ操作をする必要がない。また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のＯＮ・ＯＦＦ操作をする必要がない。

【７１７４】

ステップＳ６６０３及びステップＳ６６０６の両方にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ６６１４）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップＳ６６１４：ＮＯ）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップＳ６６１９～ステップＳ６６２１）を実行する。

【７１７５】

設定値が正常である場合（ステップＳ６６１４：ＹＥＳ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定し（ステップＳ６６１５）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ６６１６）、内枠１３に

対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ６６１７）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ６６１８）。

【７１７６】

本実施形態では内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ９５が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、前扉開放センサ９５の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。

【７１７７】

また、本実施形態では外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ９６が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、本体開放センサ９６の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。

【７１７８】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ６６１５：ＮＯ）、ステップＳ６６０９にて電源投入設定処理を実行した後に、ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理を繰り返す。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のクリア処理を実行することなく、遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【７１７９】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ６６１５：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１６～ステップＳ６６１８のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に（ステップＳ６６０７）、設定値が正常であることを条件として（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０９以降における遊技の進行を制御するための処理に移行する。非設定更新時のクリア処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【７１８０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ６６１５：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１６～ステップＳ６６１８の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。また、ステップＳ６６０８又はステップＳ６６１４にて設定値が異常であると判定した場合にも、設定値を更新するための処理を実行する。

【７１８１】

具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ６６１９）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６２０）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値（すなわちパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機１０の設定値）を把握することが可能となる。

【７１８２】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ６６２０）。設定更新時のク

リア処理では、特定制御用のワークエリア２２１における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「０」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。

【７１８３】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「０」クリアしないため、設定値更新処理（ステップＳ６６２１）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「０」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。なお、上記構成に限定されることはなく設定更新時のクリア処理ではパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「０」クリアしない構成としてもよく、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「０」クリアする構成としてもよい。

【７１８４】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、パチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７１８５】

その後、ステップＳ６６２１にて設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態における設定値更新処理（図５９０）と同一である。設定値更新処理を実行した後は、ステップＳ６６０９以降の遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【７１８６】

上記構成によれば設定値が異常であった場合、遊技ホールの管理者による特別な操作を要することなく設定値更新処理が開始される。そして、設定値更新処理が完了した場合には遊技の進行を制御するための処理に移行する。これにより、正常な設定値に設定された状況において遊技が行われるようにすることが可能となる。その一方、設定値更新処理を完了させるためには設定キー挿入部６８ａに対する設定キーによるＯＦＦ操作などを要するため、遊技ホールの管理者以外の者により設定値が勝手に設定されて遊技が開始されてしまうという事象の発生を阻止することが可能となる。

【７１８７】

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種処理を正常に行うことができない状況となった場合に遊技の進行を強制的に停止させるための構成について説明する。図６０７（ａ）はＭＰＵ６２の構成を説明するためのブロック図である。

【７１８８】

図６０７（ａ）に示すようにＭＰＵ６２には主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が設けられているとともに、リセット信号出力部２５１及びプログラム監視部２５２が設けられている。リセット信号出力部２５１は主側ＣＰＵ６３にリセット信号を出力する機能を有している。具体的には、リセット信号出力部２５１は、電源・発射制御

装置７８から動作電力が供給されている場合であって出力不可条件が成立していない場合にＨＩレベルの信号としてリセット信号を主側ＣＰＵ６３に出力し、電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されていない場合又は動作電力が供給されている場合であっても出力不可条件が成立している場合にはリセット信号を主側ＣＰＵ６３に出力しない。主側ＣＰＵ６３は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であってリセット信号出力部２５１からリセット信号を受信している場合に各種処理を実行し、電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号出力部２５１からリセット信号を受信していない場合には各種処理を実行しない。また、主側ＣＰＵ６３は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合においてリセット信号出力部２５１からリセット信号を受信していない状況からリセット信号を受信している状況に切り換わった場合にメイン処理（図６０５）を開始する。

【７１８９】

プログラム監視部２５２は主側ＣＰＵ６３にて各種処理を正常に行うことができる状況であるか否かを監視する機能を有している。具体的には、プログラム監視部２５２は、主側ＣＰＵ６３に設けられたプログラムカウンタの値が異常な値であるか否かを監視する。プログラムカウンタは主側ＣＰＵ６３において実行すべき命令が格納されているアドレスを記憶するためのものである。プログラムカウンタは取り得る値が定められており、プログラム監視部２５２はプログラムカウンタの値が取り得る値以外の値となっているか否かを監視する。また、プログラム監視部２５２は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア２２１に書き込む場合にその書き込み先のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する。なお、プログラム監視部２５２は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア２２１から読み出す場合にその読み出し対象のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する構成としてもよい。

【７１９０】

プログラム監視部２５２は、プログラムカウンタの値が異常な値であると判断した場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであると判断した場合、リセット信号出力部２５１に監視異常信号を出力する。リセット信号出力部２５１はプログラム監視部２５２から監視異常信号を受信した場合には電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号の出力を一旦停止させ、停止継続期間に亘ってリセット信号の出力を停止させた後にリセット信号の出力を再開させる。停止継続期間はリセット信号の出力が停止されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するのに十分な期間となっている。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となった場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなった場合には、リセット信号のＯＦＦ・ＯＮを通じて主側ＣＰＵ６３にてメイン処理が実行されることとなる。

【７１９１】

図６０７（ｂ）はリセット信号出力部２５１によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。図６０７（ｂ１）は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている期間を示し、図６０７（ｂ２）はリセット信号出力部２５１からリセット信号が出力されている期間を示し、図６０７（ｂ３）はプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されるタイミングを示す。

【７１９２】

まずプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されない場合について説明すると、ｔ１のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ２のタイミングで図６０７（ｂ）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が開始される。その後、ｔ３のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されることで、ｔ４のタイミングで図６０７（ｂ２）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が停止される。

【７１９３】

次にプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力される場合について説明すると、ｔ５のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ６のタイミングで図６０７（ｂ）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が開始される。その後、ｔ７のタイミングで、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることにより、図６０７（ｂ３）に示すようにプログラム監視部２５２からリセット信号出力部２５１に監視異常信号が出力される。これにより、図６０７（ｂ２）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力がｔ７のタイミングで一旦停止され、その後のｔ８のタイミングで再開される。

【７１９４】

この場合、主側ＣＰＵ６３はｔ７のタイミングで各種処理の実行を停止し、リセット信号の立ち上がりを確認したタイミングであるｔ８のタイミングでメイン処理（図６０５）を開始する。但し、主側ＣＰＵ６３の各種処理の実行の停止に際して停電時処理は実行されていないため、特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていない状況でメイン処理（図６０５）が開始されるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムが保存されることなくメイン処理（図６０５）が開始される。したがって、メイン処理（図６０５）ではステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をすることとなり、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）を実行する。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力された場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のうち所定の記憶エリアが「０」クリアされることとなる非設定更新時のクリア処理が実行されるようにすることが可能となる。

【７１９５】

但し、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７１９６】

図６０７（ｂ）の説明に戻り、その後、ｔ９のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されることで、ｔ１０のタイミングで図６０７（ｂ２）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が停止される。

【７１９７】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図６０８のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、メイン処理（図６０５）においてステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【７１９８】

ステップＳ６８０１～ステップＳ６８１９では上記第５４実施形態におけるタイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０１～ステップＳ５２１９と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。その後、設定監視処理を実行する（ステップＳ６８２０）。図６０９は設定監視処理を示すフローチャートである。

【７１９９】

特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ６９０１）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【７２００】

設定値が異常である場合（ステップＳ６９０１：ＮＯ）、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ６９０２）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定値更新処理の実行前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【７２０１】

その後、設定値の異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ６９０３）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定値の異常を検出しました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定値の異常を検出しました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値異常が発生したことを把握することが可能となる。

【７２０２】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ６９０４）。つまり、タイマ割込み処理（図６０８）が実行される度に設定値に異常が発生しているか否かが監視され、設定値異常の発生を特定した場合にはパチンコ機１０の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態における設定値更新処理（図５９０）と同一である。したがって、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に設定値が１段階ずつ更新され、アウト口検知センサ４８ａにて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。その後、設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。設定値更新処理を実行した後は、タイマ割込み処理（図６０８）に復帰する。

【７２０３】

ここで、設定値更新処理では、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。設定監視処理にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して一旦ＯＮ操作を行った後にＯＦＦ操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【７２０４】

設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図５９０）におけるステップＳ５１１１を実行することで、特定制御用のワークエリア２２１におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、設定値更新処理（ステップＳ６９０

４）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップＳ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理（ステップＳ５１１３）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップＳ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理（ステップＳ５１１４）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

【７２０５】

設定値異常が発生している場合には設定値更新処理が実行される構成において、当該設定値更新処理が実行される前に設定されていた設定値と、当該設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、設定値異常により設定値更新処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、設定値異常による設定値更新処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機１０の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように設定値異常による設定値更新処理を実行することが可能である。

【７２０６】

タイマ割込み処理（図６０８）の説明に戻り、ステップＳ６８２０にて設定監視処理を実行した後は、ステップＳ６８２１にて管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【７２０７】

図６１０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ７００１～ステップＳ７００５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２０８】

まずタイマ割込み処理（図６０８）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ７００１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図６０８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２０９】

その後、「ＬＤ　（＿ＰＳＷＢＵＦ），ＰＳＷ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＰＳＷバッファに退避させる（ステップＳ７００２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させておくことが可能となる。

【７２１０】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ７００３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そ

して、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７２１１】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には「ＬＤ　ＰＳＷ，（＿ＰＳＷＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ７００２にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＰＳＷバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ７００４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７００２が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【７２１２】

その後、タイマ割込み処理（図６０８）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ７００５）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７２１３】

図６１１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ７１０１～ステップＳ７１１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２１４】

ステップＳ７１０１～ステップＳ７１０８及びステップＳ７１１０～ステップＳ７１１６では上記第４９実施形態における管理実行処理（図５８３）のステップＳ４５０１～ステップＳ４５１５と同一の処理を実行する。また、ステップＳ７１０９では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

【７２１５】

図６１２は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップＳ７２０１～ステップＳ７２０６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２１６】

別監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定する（ステップＳ７２０１）。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップＳ７２０２）。例えば通常用カウンタエリア２３１において通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値が「０」であるにも関わらず通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値が１０００以上となっている場合には異常と判定する。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップＳ７２０３）。例えば第６１パラメータが「０」であるにも関わらず第６２～第６４パラメータのいずれかが「０」ではない場合には異常と判定する。

【７２１７】

ステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３のいずれかにて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３について情報異常が発生しているとして、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７２０４）。当該一部クリア

処理では非特定制御用のワークエリア２２３において管理開始フラグ以外の記憶エリアを「０」クリアする。この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４の全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。

【７２１８】

また、管理開始フラグを「０」クリアしないようにすることにより管理開始フラグに既に「１」がセットされている状態を維持させることが可能となり、既にパチンコ機１０が遊技ホールにて継続して使用されているにも関わらず履歴情報の収集に関してパチンコ機１０の出荷段階の規制を生じさせてしまわないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなくステップＳ７２０４では管理開始フラグを含めて非特定制御用のワークエリア２２３の全体を「０」クリアする構成としてもよい。

【７２１９】

また、ステップＳ７２０４では非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア２２４には管理実行処理（図６１１）におけるステップＳ７１０２～ステップＳ７１０７にて特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報が退避されている。この場合に、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしないようにすることにより、この特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報であって非特定制御用のスタックエリア２２４に退避されている情報を消去してしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４には別監視処理が終了した後における管理実行処理（図６１１）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２２０】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７２０５）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３においてステップＳ７２０４にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７２２１】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ７２０６）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信することにより、表示発光部５３を非特定制御用のワークエリア２２３の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア２２３が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７２２２】

ステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３の全てにて否定判定をした場合、又はステップＳ７２０６の処理を実行した場合、別監視処理を終了して監視実行処理（図６１１）に復帰する。

【７２２３】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７２２４】

プログラム監視部２５２においてロード命令により情報を書き込む場合に指定されたア

ドレスが異常なアドレスであることが特定された場合、リセット信号出力部２５１によりリセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われることにより主側ＣＰＵ６３では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理（図６０５）が実行される。そして、リセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われた場合には特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア２２１に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリアが「０」クリアされるとともに特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされ、さらにこれらエリアの初期設定処理が実行される。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に関して情報異常が発生している可能性がある場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して「０」クリア処理と初期設定処理とを実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

【７２２５】

プログラム監視部２５２において主側ＣＰＵ６３のプログラムカウンタの値が異常な値であることが特定された場合、リセット信号出力部２５１によりリセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われることにより主側ＣＰＵ６３では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理（図６０５）が実行される。そして、リセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われた場合には特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア２２１に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、各種レジスタを含めた主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリアが「０」クリアされるとともに初期設定処理が実行される。これにより、主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリアに関して情報異常が発生している可能性がある場合には、主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリアに対して「０」クリア及び初期設定処理を実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

【７２２６】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、上記のようにプログラム監視部２５２において情報異常が特定されたことで主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリア、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して「０」クリアと初期設定処理とが実行される場合であっても、遊技履歴の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技履歴の管理結果の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２２７】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図６０５）にて停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しない場合には非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される構成において、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号のＯＦＦ→ＯＮを行うことで停電フラグに「１」がセットされていないとともにチェックサムが記憶されていない状況にてメイン処理（図６０５）が実行されるようにする。これにより、動作電力の供給開始時において情報異常を解消するための構成を利用して、プログラム監視部２５２にて特定された情報異常を解消することが可能となる。

【７２２８】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図６０５）にてチェックサムが正常であるか否かが監視される構成において、当該チェックサムの算出対象には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が含まれ、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は含まれない。これにより、主側ＲＡＭ６５において特定制御に対応する記憶エリアのみについて情

報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。
【７２２９】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図６０５）にてチェックサムが異常であることが特定された場合には非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行されることとなるが、当該非設定更新時のクリア処理では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２には「０」クリアする処理と初期設定処理とが実行されるのに対して、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４には「０」クリアする処理が実行されない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態で特定制御に対応する処理が継続して実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の情報異常を契機として主側ＲＡＭ６５の非特定制御に対応する記憶エリアまで「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。
【７２３０】
停電情報記憶処理（図６０６）の停電時処理（ステップＳ６７０９～ステップＳ６７１２）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムが算出されるのに対して、主側ＲＡＭ６５の非特定制御に対応する記憶エリアについてはチェックサムが算出されない。これにより、停電時処理を完了するまでに要する処理期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【７２３１】
非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図６１２）にて非特定制御用のワークエリア２２３に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御に対応する処理である当該別監視処理（図６１２）にて非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に何らかの異常が発生しているにも関わらず非特定制御用のワークエリア２２３の情報がそのまま保持された状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理及び初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行されるため、非特定制御用のワークエリア２２３の情報の更新に関して特定制御に対応する処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。
【７２３２】
非特定制御に対応する処理である別監視処理（図６１２）において非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生しているか否かの監視が実行されるとともに、異常が発生している場合には当該非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とが実行される。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生しているか否かの監視と当該非特定制御用のワークエリア２２３の初期化の実行とを非特定制御に対応する処理における一連の処理として実行することが可能となる。
【７２３３】
非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図６１２）にて非特定制御用のワークエリア２２３に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行するものの、非特定制御用のスタックエリア２２４に対しては「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行しない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消可能としながら、非特定制御用のスタックエリア２２４に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報及び別管理処理が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【７２３４】
特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定する処理は特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用

のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、このような初期化の処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【７２３５】

なお、メイン処理（図６０５）ではステップＳ６６０８及びステップＳ６６１４にて設定値が正常であるか否かの監視を実行する構成としたが、これら設定値が正常であるか否かを監視する処理が実行されない構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理では設定値が正常であるか否かの監視が行われないとしても、当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後に実行されるタイマ割込み処理（図６０８）の設定監視処理（ステップＳ６８２０）にて設定値が正常であるか否かの監視が行われるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【７２３６】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がタイマ割込み処理（図６０８）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えばタイマ割込み処理（図６０８）が複数として定められた契機回数（例えば１００００回）実行される度に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【７２３７】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がメイン処理（図６０５）における残余処理（ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３）にて実行される構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【７２３８】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２３９】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップＳ６９０４）に移行する構成に代えて、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理（図６０８）においてステップＳ６８０７にて肯定判定をすることでステップＳ６８０８～ステップＳ６８２１の処理が実行されないため、設定値が異常である場合には遊技の進行が停止されることとなる。但し、ステップＳ６８０１～ステップＳ６８０６の処理は実行されるため、停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。また、遊技停止フラグに「１」をセットした場合には設定値を更新すべきことを示す報知が実行されるようにすることで、設定値更新処理の実行を促すようにしてもよい。この場合、当該報知を確認した遊技ホールの管理者が、電源ＯＦＦ操作を行った後に、設定値更新処理が実行される態様で電源のＯＮ操作を行うことで、遊技停止フラグが「０」クリアされて遊技の進行が停止された状態が解除されるとともに、設定値更新処理が実行されて正常な設定値が設定されることとなる。

【７２４０】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定異常フラグに「１」をセットした状態でメイン処理（図６０５）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「１」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のＯＦＦ→ＯＮが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図６０５）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われないとしても、設定異常フラグに「１」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図６０５）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

【７２４１】

また、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にＯＦＦ→ＯＮされた場合には、特定制御用のワークエリア２２１に対して初期化処理が実行されることで、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる構成としてもよい。また、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にＯＦＦ→ＯＮされた場合には、特定制御用のワークエリア２２１に対して初期化処理が実行された後に設定値更新処理が実行される構成としてもよい。

【７２４２】

また、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号が強制的にＯＦＦ→ＯＮされることなく、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される構成としてもよく、設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６２０）及び設定値更新処理（ステップＳ６６２１）が実行される構成としてもよい。

【７２４３】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）では特定制御用のワークエリア２２１において設定値の情報を記憶する記憶エリアを初期化することでパチンコ機１０の設定値が「設定１」となる構成としてもよく、「設定１」以外の予め定められた設定値となる構成としてもよい。これにより、非設定更新時のクリア処理が実行された場合には予め定められた設定値とすることが可能となる。

【７２４４】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされない構成としたが「０」クリアされる構成としてもよい。

【７２４５】

また、別監視処理（図６１２）におけるステップＳ７２０４では管理開始フラグを「０」クリアしない構成としたが、管理開始フラグを「０」クリアする構成としてもよい。また、別監視処理（図６１２）におけるステップＳ７２０４では通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアしない構成としてもよい。

【７２４６】

また、別監視処理（図６１２）におけるステップＳ７２０４では非特定制御用のワークエリア２２３だけではなく非特定制御用のスタックエリア２２４に対しても「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア２２４において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報及び非特定制御用のスタックエリア２２４に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は消去しないようにすることが好ましい。

【７２４７】

また、別監視処理（図６１２）では非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生しているか否かを監視し、異常が発生していることが特定された場合には非特定制御用のスタックエリア２２４に対して「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア２２４において別監視処理の終了後

における管理実行処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。
【７２４８】
　また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。
【７２４９】
　＜第６３実施形態＞
　本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６２実施形態と相違している。以下、上記第６２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７２５０】
　図６１３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ７３０１～ステップＳ７３２２の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７２５１】
　まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ７３０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ７３０２）。
【７２５２】
　その後、主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７３０３）。停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ７３０３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ７３０４）。チェックサムの算出方法は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６０４と同一である。
【７２５３】
　その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ７３０４にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ７３０５）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７３０６）。
【７２５４】
　ステップＳ７３０６にて肯定判定をした場合、ステップＳ７３０７～ステップＳ７３２０の処理を実行する。この場合、ステップＳ７３０７～ステップＳ７３１４の処理内容は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６１４～ステップＳ６６２１と同一であり、ステップＳ７３１６～ステップＳ７３２０は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６０９～ステップＳ６６１３と同一である。
【７２５５】
　また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているのに対して（ステップＳ７３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０９～ステップＳ７３１１のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ７３１５）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６０７と同一である。但し、本実施形態では非設定更新時のクリア処理を実行した後は設定値が正常であるか否かの判定を行うことなくステップＳ７３１６～ステップＳ７３２０の

処理に進む。ステップＳ７３０９～ステップＳ７３１１のいずれかにて否定判定をした場合にのみ非設定更新時のクリア処理（ステップＳ７３１５）が実行されることとなるが、ステップＳ７３０９～ステップＳ７３１１の処理が実行される前にステップＳ７３０７にて設定値が正常であるか否かの判定を行っているため、非設定更新時のクリア処理を実行した後に設定値が正常であるか否かの判定を行う必要がない。

【７２５６】

ステップＳ７３０３又はステップＳ７３０６にて否定判定をした場合、すなわち特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサム異常が発生した場合、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ７３２１）。図６１４は異常時のクリア処理を示すフローチャートである。なお、異常時のクリア処理におけるステップＳ７４０１～ステップＳ７４０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２５７】

まず特定制御用のワークエリア２２１のクリア処理を実行する（ステップＳ７４０１）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。

【７２５８】

その後、特定制御用のスタックエリア２２２のクリア処理を実行する（ステップＳ７４０２）。当該クリア処理では、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を行う。

【７２５９】

その後、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ７４０３）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は１バイトとなっている。

【７２６０】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップＳ７４０４）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後における異常時のクリア処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す異常時のクリア処理のプログラムに復帰する。

【７２６１】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ７４０２にて特定制

御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ７４０５）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７４０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【７２６２】

図６１５は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７５０１～ステップＳ７５１６の処理は主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２６３】

まず「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ７５０１）。この場合、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に、非特定制御用のスタックエリア２２４における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

【７２６４】

その後、「ＬＤ　（＿ＷＡＢＵＦ），ＷＡ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＷＡバッファに退避させる（ステップＳ７５０２）。また、「ＬＤ　（＿ＢＣＢＵＦ），ＢＣ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＢＣバッファに退避させる（ステップＳ７５０３）。また、「ＬＤ　（＿ＤＥＢＵＦ），ＤＥ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＤＥバッファに退避させる（ステップＳ７５０４）。また、「ＬＤ　（＿ＨＬＢＵＦ），ＨＬ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＨＬバッファに退避させる（ステップＳ７５０５）。また、「ＬＤ　（＿ＩＸＢＵＦ），ＩＸ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＸバッファに退避させる（ステップＳ７５０６）。また、「ＬＤ　（＿ＩＹＢＵＦ），ＩＹ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＹバッファに退避させる（ステップＳ７５０７）。

【７２６５】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア２２３における対応するバッファに退避させている。なお、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報量はいずれも２バイトとなっている。

【７２６６】

これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア２２３に退避させ

た情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【７２６７】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）にて利用対象となるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア２２３においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア２２３の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側ＣＰＵ６３における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【７２６８】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【７２６９】

ステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７の処理を実行した後は、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７５０８）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「０」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうちＷＡバッファ、ＢＣバッファ、ＤＥバッファ、ＨＬバッファ、ＩＸバッファ及びＩＹバッファは「０」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「０」クリアする。

【７２７０】

この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「０」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

【７２７１】

また、ステップＳ７５０８では非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア２２４には非特定制御用のクリア処理が終了した後

における異常時のクリア処理（図６１４）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２７２】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７５０９）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３においてステップＳ７５０８にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７２７３】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ７５１０）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。

【７２７４】

その後、「ＬＤ　ＷＡ，（＿ＷＡＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＷＡバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ７５１１）。また「ＬＤ　ＢＣ，（＿ＢＣＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＢＣバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ７５１２）。また「ＬＤ　ＤＥ，（＿ＤＥＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＤＥバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ７５１３）。また「ＬＤ　ＨＬ，（＿ＨＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＨＬバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ７５１４）。また「ＬＤ　ＩＸ，（＿ＩＸＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＸバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ７５１５）。また「ＬＤ　ＩＹ，（＿ＩＹＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＹバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ７５１６）。ステップＳ７５１１～ステップＳ７５１６の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【７２７５】

上記構成によれば、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図６１３）にて停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には、異常時のクリア処理（ステップＳ７３２１）が実行されることにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく非特定制御用のワークエリア２２３も「０」クリアされるとともに初期設定される。特定制御用のワークエリア２２１について情報異常が発生している場合には非特定制御用のワークエリア２２３も情報異常が発生している可能性があるが、異常時のクリア処理において非特定制御用のワークエリア２２３も初期化されることにより非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２７６】

異常時のクリア処理（ステップＳ７３２１）において非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、当該非特定制御用のワークエリア２２３に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は「０」クリアされない。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した後に特定制御に対応する処理にて利用される情報を消去しないようにしながら、非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処

理を実行することが可能となる。
【７２７７】
異常時のクリア処理（ステップＳ７３２１）において非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、非特定制御用のスタックエリア２２４に対しては「０」クリアする処理及び初期設定する処理は実行されない。これにより、非特定制御用のクリア処理（図６１５）が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【７２７８】
特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「０」クリアする処理及び初期設定する処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。
【７２７９】
なお、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。
【７２８０】
また、非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。
【７２８１】
また、非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。
【７２８２】
また、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。
【７２８３】
また、非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０８及びステップＳ７５０９では非特定制御用のワークエリア２２３だけではなく非特定制御用のスタックエリア２２４に対しても「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のクリア処理の終了後における異常時のクリア処理の戻り

番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。
【７２８４】
　また、非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０８では管理開始フラグを「０」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「０」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０８では通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアしない構成としてもよい。
【７２８５】
　＜第６４実施形態＞
　本実施形態ではチェックサムを利用した主側ＲＡＭ６５の情報異常の監視に関する処理構成が上記第６２実施形態と相違している。以下、上記第６２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７２８６】
　図６１６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における停電情報記憶処理を示すフローチャートである。なお、停電情報記憶処理はタイマ割込み処理（図６０８）におけるステップＳ６８０１にて実行される。また、停電情報記憶処理におけるステップＳ７６０１～ステップＳ７６１３の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７２８７】
　停電情報記憶処理におけるステップＳ７６０１～ステップＳ７６０８では上記第６２実施形態における停電情報記憶処理（図６０６）のステップＳ６７０１～ステップＳ６７０８と同一の処理を実行する。停電の発生を特定した場合、ステップＳ７６０８にて肯定判定をしてステップＳ７６０９～ステップＳ７６１３の停電時処理を実行する。
【７２８８】
　具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットする（ステップＳ７６０９）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ６５における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア２２１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。
【７２８９】
　その後、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ７６１０）。この場合、特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図６１７）のステップＳ７７０１にて特定制御用のチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアと同一である。また、この特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出した特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１における当該特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。
【７２９０】
　その後、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４についてチェックサムを算出する（ステップＳ７６１１）。この場合、非特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図６１７）のステップＳ７７０６にて非特定制御用のチェックサムの演算対象となる非

特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４における記憶エリアと同一である。そして、その算出した非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１における当該非特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【７２９１】

その後、主側ＣＰＵ６３のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットするとともに（ステップＳ７６１２）、主側ＲＡＭ６５へのアクセスを禁止する（ステップＳ７６１３）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【７２９２】

次に、図６１７のフローチャートを参照しながら主側ＣＰＵ６３にて実行されるチェックサムの監視処理について説明する。なお、チェックサムの監視処理はメイン処理（図６０５）においてステップＳ６６０４～ステップＳ６６０６の代わりに実行される。また、チェックサムの監視処理におけるステップＳ７７０１～ステップＳ７７１１の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２９３】

まず特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２について特定制御用のチェックサムを算出する（ステップＳ７７０１）。当該特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図６１６）におけるステップＳ７６１０と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップＳ７６１０にて算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出した特定制御用のチェックサムを、ステップＳ７７０１にて算出した特定制御用のチェックサムと比較する（ステップＳ７７０２）。そして、それら特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７７０３）。

【７２９４】

特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップＳ７７０３：ＮＯ）。特定制御用のワークエリア２２１のクリア処理を実行する（ステップＳ７７０４）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、当該クリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。また、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する（ステップＳ７７０５）。

【７２９５】

ステップＳ７７０３にて肯定判定をした場合、又はステップＳ７７０５の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４について非特定制御用のチェックサムを算出する（ステップＳ７７０６）。当該非特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図６１６）におけるステップＳ７６１１と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップＳ７６１１にて算出されて特定制御用のワークエリア２２１に

保存された非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出した非特定制御用のチェックサムを、ステップＳ７７０６にて算出した非特定制御用のチェックサムと比較する（ステップＳ７７０７）。そして、それら非特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７７０８）。

【７２９６】

非特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップＳ７７０８：ＮＯ）、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ７７０９）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は１バイトとなっている。

【７２９７】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップＳ７７１０）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後におけるチェックサムの監視処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すチェックサムの監視処理のプログラムに復帰する。

【７２９８】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ７７０９にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ７７１１）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７７０９が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【７２９９】

図６１８は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７８０１～ステップＳ７８１８の処理は主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３００】

非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７８０１～ステップＳ７８０７では上記第６３実施形態における非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０１～ステップＳ７５０７と同一の処理を実行する。

【７３０１】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７８０８）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「０」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうちＷＡバッファ、ＢＣバッファ、ＤＥバッファ、ＨＬバッファ、ＩＸバッファ及びＩＹバッファは「０」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「０」クリアする。

【７３０２】

この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フ

ラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「０」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

【７３０３】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７８０９）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３においてステップＳ７８０８にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７３０４】

その後、非特定制御用のスタックエリア２２４の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７８１０）。当該一部クリア処理では非特定制御用のスタックエリア２２４の各記憶エリアのうち、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図６１７）の戻り番地の情報が格納された記憶エリア以外の記憶エリアを「０」クリアする。これにより、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図６１７）の戻り番地の情報が消去されてしまわないようにしながら、非特定制御用のスタックエリア２２４の情報異常を解消することが可能となる。

【７３０５】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７８１１）。初期設定処理では、非特定制御用のスタックエリア２２４においてステップＳ７８１０にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７３０６】

その後、ステップＳ７８１２～ステップＳ７８１８の処理を実行する。これらステップＳ７８１２～ステップＳ７８１８の処理は上記第６３実施形態における非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５１０～ステップＳ７５１６と同一の処理を実行する。

【７３０７】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムと、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４についてのチェックサムとが個別に算出される。これにより、主側ＲＡＭ６５における特定制御に対応する記憶エリアと、主側ＲＡＭ６５における非特定制御に対応する記憶エリアとのそれぞれについて個別に情報異常を特定することが可能となる。

【７３０８】

特定制御用のチェックサムに異常がある場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行し、非特定制御用のチェックサムに異常がある場合には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に対して「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する。これにより、「０」クリアの処理及び初期設定処理を実行する対象を、チェックサムの異常が特定されたエリアに絞ることが可能となる。

【７３０９】

特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「０」クリアする処理及び初期設定処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【７３１０】
なお、非特定制御用のクリア処理（図６１８）におけるステップＳ７８０８では管理開始フラグを「０」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「０」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図６１８）におけるステップＳ７８０８では通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアしない構成としてもよい。
【７３１１】
＜第６５実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７３１２】
図６１９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９２４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７３１３】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ７９０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【７３１４】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ７９０２）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【７３１５】
つまり、本実施形態ではタイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理と第２タイマ割込み処理とが存在している。第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理は第２タイマ割込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。
【７３１６】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【７３１７】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９０３）。立ち上げ処理中フラグは、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理を実行するこ

となく当該第１タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理は実行されることはなく当該第１タイマ割込み処理が終了されることとなる。

【７３１８】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳ７９０４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６２２）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６２８）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳ７９０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理が終了される。

【７３１９】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ７９０５）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【７３２０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ７９０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７９０６）。後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）の停電情報記憶処理（ステップＳ８２０２）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７３２１】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ７９０６：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ７９０７）。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）の停電情報記憶処理（ステップＳ８２０２）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。当該停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア２２１に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア２２１の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【７３２２】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２において一部の記憶エリアである演算対象となる記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してからＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されてステップＳ７９０７の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されてから当該ＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムはＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前と同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定

状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。なお、上記チェックサムの演算対象には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は含まれていない。

【７３２３】

その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ７９０７にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ７９０８）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７９０９）。

【７３２４】

ステップＳ７９０６又はステップＳ７９０９にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９１０）。遊技停止フラグは、後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）においてステップＳ８２０７にて肯定判定をしてステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０７にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理が実行されない状況となる。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。

【７３２５】

この場合に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。したがって、前回の電源遮断時の後において設定値異常が発生している場合にはチェックサムが一致しないこととなり、遊技の進行が停止された状態となる。

【７３２６】

その一方、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であっても第１タイマ割込み処理（図６２２）におけるステップＳ８２０２～ステップＳ８２０６の処理が実行される。したがって、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７３２７】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ７９１１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７３２８】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機１０への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機１０への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップＳ７９１８）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【７３２９】

特に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれているため、チェックサムに異常が発生している場合には設定値に異常が発生している可能性がある。これに対して、上記のようにチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップＳ７９１８）の実行が促されることにより、異常な設定値のまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【７３３０】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳ７９０６及びステップＳ７９０９：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ７９１２）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ７９１３）。内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に前扉開放センサ９５が利用され、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に本体開放センサ９６が利用される。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ７９１２：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ７９１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳ７９１４）。設定確認用処理では、遊技履歴の管理結果である各種パラメータを表示するために利用される第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行うための処理を実行する。

【７３３１】

図６２０は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳ８００１～ステップＳ８００３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３３２】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ８００１）。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、後述する第２タイマ割込み処理（図６２８）にてそれに対応する表示制御が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対して行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。

【７３３３】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ８００２）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８００２：ＮＯ）、そのままステップＳ８００２の処理を繰り返す。

【７３３４】
設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８００２：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８００３）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。
【７３３５】
上記のとおり本実施形態ではリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。
【７３３６】
遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。
【７３３７】
設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を再開させようとすると、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物３４ａの開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待って設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示、及び普電役物３４ａの開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまうおそれがある。
【７３３８】
これに対して、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設

定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

【７３３９】

メイン処理（図６１９）の説明に戻り、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ７９０５：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ７９１５）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳ７９０２の内部機能レジスタ設定処理（ステップＳ７９０２）と同様の処理を実行する。

【７３４０】

一方、ＲＡＭクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの管理者によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７３４１】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ７９１６）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ７９１７）。内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に前扉開放センサ９５が利用され、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に本体開放センサ９６が利用される。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ７９１６：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ７９１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ７９１８）。

【７３４２】

図６２１は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ８１０１～ステップＳ８１０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３４３】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ８１０１）。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、後述する第２タイマ割込み処理（図６２８）にてそれに対応する表示制御が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対して行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。

【７３４４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ８１０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ８１０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ８１０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

【７３４５】

ステップＳ８１０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ８１０３の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ８１０４）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【７３４６】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８１０４：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳ８１０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ８１０６）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８１０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ８１０２の処理に戻ることとなるが、ステップＳ８１０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳ８１０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７３４７】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８１０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８１０７）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

【７３４８】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なくＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うという操作内容が、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）の実行に一義的に結びつくこととなり、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７３４９】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタは「０」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【７３５０】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）だけではなく設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操

作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７３５１】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【７３５２】

メイン処理（図６１９）の説明に戻り、ステップＳ７９１１の処理を実行した場合、ステップＳ７９１２若しくはステップＳ７９１３にて否定判定をした場合、ステップＳ７９１４の処理を実行した場合、ステップＳ７９１６若しくはステップＳ７９１７にて否定判定をした場合、又はステップＳ７９１８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳ７９１９）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳ７９１９では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【７３５３】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ７９２０）。復帰コマンドには、特図表示部３７ａ用の保留情報の数を示す情報、現状の当否抽選モードを示す情報、現状のサポートモードを示す情報、開閉実行モードの実行途中であるか否かを示す情報、及び遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。これら情報は特定制御用のワークエリア２２１に記憶された情報に基づき設定される。音声発光制御装置８１は復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置４１の表示内容、表示発光部５３の発光内容及びスピーカ部５４の音出力内容を、復帰コマンドに設定されている各種情報に対応する内容とする。

【７３５４】

ここで、パチンコ機１０の設定値の確認を行う場合、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う必要がある。そうすると、例えば遊技回の実行途中に設定値を確認する必要が生じた場合には、遊技回の実行途中でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後に設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることとなる。この場合に、音声発光制御装置８１に設けられたＲＡＭにはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた段階で、音声発光制御装置８１のＲＡＭにおける遊技回用の演出を制御するための情報は消去されてしまう。これに対して、主側ＲＡＭ６５にはバックアップ電力が供給されるとともに設定値の確認に際しては主側ＲＡＭ６５のクリア処理は実行されないため、遊技回の実行途中でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後に設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合には、設定確認用処理の実行後には特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が再開されることとなる。そうすると特図表示部３７ａでは絵柄の変動表示が行われているにも関わらず、図柄表示装置４１では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまう。

【７３５５】
これに対して、設定確認用処理が終了した後に復帰コマンドが音声発光制御装置８１に送信されるとともに当該復帰コマンドには遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。そして、音声発光制御装置８１は復帰コマンドを受信した場合には図柄表示装置４１において図柄の変動表示を開始させる。これにより、特図表示部３７ａでは絵柄の変動表示が行われているにも関わらず図柄表示装置４１では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。この図柄の変動表示は変動表示中の各図柄が遊技者にとって識別不可又は識別しづらくなるように相対的に速い速度で行われる。また、復帰コマンドには再開対象となる遊技回の当否判定処理の結果及び振分判定処理の結果が含まれていないとともに再開対象となる遊技回の終了タイミングを示す情報も含まれていない。したがって、音声発光制御装置８１は復帰コマンドに基づき図柄表示装置４１における図柄の変動表示を開始させた場合、再開対象の遊技回が外れ結果に対応しているのであれば次の遊技回の開始を示すコマンド又はデモ表示を図柄表示装置４１にて開始すべきコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてその新たに受信したコマンドに対応する表示を開始させ、再開対象の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば開閉実行モードの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてオープニング演出を開始させる。

【７３５６】
また、復帰コマンドに開閉実行モードの実行途中であることを示す情報が含まれている場合には、音声発光制御装置８１は開閉実行モードであることを示す表示演出が図柄表示装置４１にて開始されるようにする。これにより、開閉実行モードが実行されていることを遊技者に認識させることが可能となる。

【７３５７】
その後、ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【７３５８】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される第１タイマ割込み処理について、図６２２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第１タイマ割込み処理は既に説明したとおり第１割込み周期である４ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第１タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【７３５９】
まず特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８２０１）。既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグにはメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０３にて「１」がセットされる。そして、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０２～ステップＳ８２２１の各種処理を実行することなく第１タイマ割込み処理を終了する。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６１９）が開始された場合には早期に第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の実行が許可される構成であっても、動作電力の供給開始時の処理が終了して遊技の進行を制御するための処理の実行が許可されるまでは第１タイマ割込み処理において遊技の進行を制御するための各種処理が実行されないようにすることが可能となる。

【７３６０】
既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理が終了した場合にステップＳ７９１９にて「０」クリアされる。第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８２０１：ＮＯ）、ステップＳ８２０２以降の処理を実行する。
【７３６１】
ステップＳ８２０２～ステップＳ８２１９及びステップＳ８２２１では上記第４７実施形態におけるタイマ割込み処理（図５７４）のステップＳ３７０１～ステップＳ３７１９と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。この場合に、既に説明したとおりメイン処理（図６１９）において停電フラグに「１」がセットされていないと判定した場合（ステップＳ７９０６：ＮＯ）又はチェックサムが一致していないと判定した場合（ステップＳ７９０９：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９１０）。遊技停止フラグに「１」がセットされている場合、第１タイマ割込み処理ではステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理は実行するものの、ステップＳ８２０７にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。例えばステップＳ８２１２の処理が実行されないことで遊技球の発射が禁止される。また、ステップＳ８２１４の処理が実行されないことで遊技回及び開閉実行モードの実行が禁止される。また、ステップＳ８２１８の処理が実行されないことで遊技球の払い出しが禁止される。
【７３６２】
その一方、このように遊技の進行が停止されている状況であってもステップＳ８２０２による停電監視が実行されるとともに、ステップＳ８２０３及びステップＳ８２０４による当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらにステップＳ８２０６による不正の検知が実行される。
【７３６３】
第１タイマ割込み処理ではステップＳ８２２０にて設定監視処理を実行する。図６２３は設定監視処理を示すフローチャートである。なお、設定監視処理におけるステップＳ８３０１～ステップＳ８３０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７３６４】
特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ８３０１）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。
【７３６５】
設定値が異常である場合（ステップＳ８３０１：ＮＯ）、メイン処理（図６１９）におけるステップＳ７９１０と同様に、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ８３０２）。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０７にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理が実行されない状況となる。これにより、設定値が異常であることが特定された場合には遊技の進行が停止された状態となる。その一方、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であっても第１タイマ割込み処理（図６２２）におけるステップＳ８２０２～ステップＳ８２０６の処理が

実行されるため、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７３６６】

その後、設定値が異常であることを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ８３０３）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしてもメイン処理（図６１９）の設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７３６７】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機１０への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機１０への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、設定値異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップＳ７９１８）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【７３６８】

ここで、設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

【７３６９】

メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図６１９）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとすることが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６２２）にて設定監視処理（ステップＳ８２２０）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【７３７０】

第１タイマ割込み処理が上記のように実行される構成において、本実施形態では既に説明したとおりタイマ割込み処理として第１タイマ割込み処理（図６２２）とは別に第２タイマ割込み処理（図６２８）が存在しているとともに、当該第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理の実行途中であっても当該第１タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。この場合に、第１タイマ割込み処理では図示は省略するが、ステップＳ８２０１～ステップＳ８２２１の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み

処理の許可とを行っている。例えば、抽選用乱数更新処理（ステップＳ８２０３）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、抽選用乱数更新処理（ステップＳ８２０３）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、抽選用乱数更新処理が実行されている途中で第２タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、特図特電制御処理が実行されている途中で第２タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７３７１】

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図６２４は主側ＣＰＵ６３にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。

【７３７２】

主側ＣＰＵ６３にて表示制御が行われる対象として、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が存在している。これらはいずれもＬＥＤによる表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば２値データのうち一方である「１」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば２値データのうち他方である「０」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

【７３７３】

主制御基板６１には、特図表示部３７ａに対応させて第１表示回路２６１が設けられており、特図保留表示部３７ｂに対応させて第２表示回路２６２が設けられており、普図表示部３８ａに対応させて第３表示回路２６３が設けられており、普図保留表示部３８ｂに対応させて第４表示回路２６４が設けられており、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対応させて第５表示回路２６５が設けられている。なお、上記第４３実施形態では主制御基板６１に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に１対１で対応させて第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８が設けられている構成としたが、本実施形態ではこれら第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８は設けられていない。

【７３７４】

第１表示回路２６１は供給された表示データに対応するデータを特図表示部３７ａの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第１表示回路２６１に提供された表示データに対応する態様で特図表示部３７ａの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第１表示回路２６１は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第１表示回路２６１に提供された表示データによって発光状態となっている特図表示部３７ａの表示用セグメントは新たな表示データが第１表示回路２６１に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図表示部３７ａの表示内容が変更される場合だけではなく特図表示部３７ａの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第１表示回路２６１に供給される。

【７３７５】

特図表示部３７ａに設けられた表示用セグメントの数は８個である。したがって、特図表示部３７ａを表示制御するための表示データとして８ビットのデータが第１表示回路２６１に提供される。

【７３７６】

第２表示回路２６２は供給された表示データに対応するデータを特図保留表示部３７ｂの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第２表示回路２６２に提供された表示データに対応する態様で特図保留表示部３７ｂの各表示用セグメントが発光

状態又は消灯状態となる。この場合に、第２表示回路２６２は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第２表示回路２６２に提供された表示データによって発光状態となっている特図保留表示部３７ｂの表示用セグメントは新たな表示データが第２表示回路２６２に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図保留表示部３７ｂの表示内容が変更される場合だけではなく特図保留表示部３７ｂの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第２表示回路２６２に供給される。

【７３７７】

特図保留表示部３７ｂに設けられた表示用セグメントの数は４個である。したがって、特図保留表示部３７ｂを表示制御するための表示データとして４ビットのデータが第２表示回路２６２に提供される。但し、表示データの提供は８ビット単位で行われるため、第２表示回路２６２に表示データが提供される場合にも８ビットのデータが提供されるが、そのうちの４ビットが特図保留表示部３７ｂを表示制御するための表示データとして利用される。

【７３７８】

第３表示回路２６３は供給された表示データに対応するデータを普図表示部３８ａの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第３表示回路２６３に提供された表示データに対応する態様で普図表示部３８ａの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第３表示回路２６３は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第３表示回路２６３に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部３８ａの表示用セグメントは新たな表示データが第３表示回路２６３に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部３８ａの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部３８ａの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第３表示回路２６３に供給される。

【７３７９】

普図表示部３８ａに設けられた表示用セグメントの数は８個である。したがって、普図表示部３８ａを表示制御するための表示データとして８ビットのデータが第３表示回路２６３に提供される。

【７３８０】

第４表示回路２６４は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部３８ｂの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第４表示回路２６４に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部３８ｂの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第４表示回路２６４は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第４表示回路２６４に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部３８ｂの表示用セグメントは新たな表示データが第４表示回路２６４に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部３８ｂの表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部３８ｂの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第４表示回路２６４に供給される。

【７３８１】

普図保留表示部３８ｂに設けられた表示用セグメントの数は４個である。したがって、普図保留表示部３８ｂを表示制御するための表示データとして４ビットのデータが第４表示回路２６４に提供される。但し、表示データの提供は８ビット単位で行われるため、第

４表示回路２６４に表示データが提供される場合にも８ビットのデータが提供されるが、そのうちの４ビットが普図保留表示部３８ｂを表示制御するための表示データとして利用される。

【７３８２】

第５表示回路２６５は供給された表示データに対応するデータを第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第５表示回路２６５に提供された表示データに対応する態様で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第５表示回路２６５は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第５表示回路２６５に提供された表示データによって発光状態となっている第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示用セグメントは新たな表示データが第５表示回路２６５に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容が変更される場合だけではなく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第５表示回路２６５に供給される。

【７３８３】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれには表示用セグメントが７個設けられている。これに対して、表示データの提供は８ビット単位で行われる。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示データが第５表示回路２６５に提供される場合、第１報知用表示装置２０１に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供され、その後に第２報知用表示装置２０２に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供され、その後に第３報知用表示装置２０３に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供され、最後に第４報知用表示装置２０４に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供される。

【７３８４】

上記のように第１～第５表示回路２６１～２６５が設けられた構成において、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に対して表示データを供給する。つまり、第１～第５表示回路２６１～２６５に１対１で表示ＩＣ２６６が設けられているのではなく、第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに対して共通となるように１個の表示ＩＣ２６６が設けられている。そして、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に表示データを供給する場合、その表示データが第１～第５表示回路２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示ＩＣ２６６に供給する。

【７３８５】

主側ＣＰＵ６３と表示ＩＣ２６６との電気的な接続について詳細には、主側ＣＰＵ６３と表示ＩＣ２６６とは、種別データ信号線ＬＮ１と、種別クロック信号線ＬＮ２と、表示データ信号線ＬＮ３と、表示クロック信号線ＬＮ４とを利用して電気的に接続されている。これら信号線ＬＮ１～ＬＮ４はいずれも主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

【７３８６】

種別データ信号線ＬＮ１を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各１ビットの区切りが、種別クロック信号線ＬＮ２を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第１～第５表示回路２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第１ビット～第５ビットによる５ビットのデータとして送信される。表示データが第１表示回路２６１に対応している場合には第１ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第２表示回路２６２に対応している場合には第２ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示デ

ータが第３表示回路２６３に対応している場合には第３ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第４表示回路２６４に対応している場合には第４ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第５表示回路２６５に対応している場合には第５ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。

【７３８７】

表示データ信号線ＬＮ３を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各１ビットの区切りが、表示クロック信号線ＬＮ４を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第１～第８ビットによる８ビット単位で送信される。

【７３８８】

主側ＣＰＵ６３は後述する第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれに対応する表示データを表示ＩＣ２６６に送信する。この場合、第２タイマ割込み処理の１回の処理回では第１～第５表示回路２６１～２６５のうち１個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第ｎ表示回路→第ｎ＋１表示回路となる順序に従って第２タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路２６１～２６５が１個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第５表示回路２６５に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第２タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第１表示回路２６１に対応する表示データを送信する。なお、第１～第４表示回路２６１～２６４のいずれかに表示データを送信する第２タイマ割込み処理の処理回では８ビット単位の表示データが１個のみ送信されるが、第５表示回路２６５に表示データを送信する第２タイマ割込み処理の処理回では８ビット単位の表示データが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の数に対応させて４個送信される。

【７３８９】

上記のように主側ＣＰＵ６３が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア２２１及び非特定制御用のワークエリア２２３には表示データを送信するために主側ＣＰＵ６３により参照される各種記憶エリアが設定されている。図６２５（ａ）は特定制御用のワークエリア２２１に設けられた各種バッファ２７１～２７５を説明するための説明図であり、図６２５（ｂ）は非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた各種記憶エリア２３４，２７６を説明するための説明図である。

【７３９０】

図６２５（ａ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１には第１表示データバッファ２７１と、第２表示データバッファ２７２と、第３表示データバッファ２７３と、第４表示データバッファ２７４と、第５表示データバッファ２７５とが設けられている。

【７３９１】

第１表示データバッファ２７１には第１表示回路２６１に供給するための表示データが格納される。第１表示回路２６１は既に説明したとおり特図表示部３７ａに対応させて設けられているため、第１表示データバッファ２７１には特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第１表示データバッファ２７１に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第１表示回路２６１に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第１表示データバッファ２７１に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第１表示データバッファ２７１に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９２】

第２表示データバッファ２７２には第２表示回路２６２に供給するための表示データが

格納される。第２表示回路２６２は既に説明したとおり特図保留表示部３７ｂに対応させて設けられているため、第２表示データバッファ２７２には特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第２表示データバッファ２７２に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第２表示回路２６２に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第２表示データバッファ２７２に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第２表示データバッファ２７２に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９３】

第３表示データバッファ２７３には第３表示回路２６３に供給するための表示データが格納される。第３表示回路２６３は既に説明したとおり普図表示部３８ａに対応させて設けられているため、第３表示データバッファ２７３には普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第３表示データバッファ２７３に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における普図普電制御処理（ステップＳ８２１５）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第３表示回路２６３に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第３表示データバッファ２７３に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第３表示データバッファ２７３に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９４】

第４表示データバッファ２７４には第４表示回路２６４に供給するための表示データが格納される。第４表示回路２６４は既に説明したとおり普図保留表示部３８ｂに対応させて設けられているため、第４表示データバッファ２７４には普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第４表示データバッファ２７４に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における普図普電制御処理（ステップＳ８２１５）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第４表示回路２６４に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第４表示データバッファ２７４に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第４表示データバッファ２７４に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９５】

第５表示データバッファ２７５には第５表示回路２６５に供給するための表示データが格納される。第５表示回路２６５は既に説明したとおり第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対応させて設けられているため、第５表示データバッファ２７５には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第５表示回路２６５に表示データを送信する第２タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第５表示データバッファ２７５に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第５表示データバッファ２７５に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９６】

ここで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果に対応する表示が行われるとともに、設定確認用処理（図６２０）又は設定値更新処理（図６２１）が実行される場合には現状の設定値に対応する表示が行われる。この場合に、第５表示データバッファ２７５は特定制御用のワークエリア２２１に設けられているため、第５表示データバッファ２７５に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、遊技履歴の管理結果を導出するための処理は非特定制御に対応する処理とし

て行われるとともに、遊技履歴の管理結果である第６１パラメータ～第６８パラメータは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において順次表示対象となる。

【７３９７】

そこで、図６２５（ｂ）に示すように非特定制御用のワークエリア２２３には第６１パラメータ～第６８パラメータを格納するための演算結果記憶エリア２３４だけではなく、それら第６１パラメータ～第６８パラメータのうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４への表示対象となるパラメータを格納するための表示対象設定エリア２７６が設けられている。本実施形態であっても上記第４７実施形態と同様に一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は１０秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、１０秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるパラメータの演算結果が演算結果記憶エリア２３４から読み出され、その読み出されたパラメータの演算結果が表示対象設定エリア２７６に格納される。そして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて遊技履歴の管理結果を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、表示対象設定エリア２７６に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第５表示データバッファ２７５に格納される。

【７３９８】

一方、設定確認用処理（図６２０）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第５表示データバッファ２７５に格納される。また、設定値更新処理（図６２１）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第５表示データバッファ２７５に格納される。

【７３９９】

上記のように第１～第５表示データバッファ２７１～２７５が設けられた構成において、主側ＣＰＵ６３は第２タイマ割込み処理（図６２８）の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示ＩＣ２６６に送信するとともに、その表示データが第１～第５表示回路２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示ＩＣ２６６に送信する。図６２６は表示ＩＣ２６６の電気的な構成を説明するための説明図である。

【７４００】

表示ＩＣ２６６は図６２６に示すように、種別データバッファ２８１と、選択信号出力部２８２と、表示データバッファ２８３と、表示データ出力部２８４と、を備えている。表示データバッファ２８３には主側ＣＰＵ６３から受信した表示データが格納される。表示データ出力部２８４は表示データバッファ２８３に格納された表示データを第１～第５表示回路２６１～２６５に送信する。種別データバッファ２８１には主側ＣＰＵ６３から受信した種別データが格納される。選択信号出力部２８２は第１～第５表示回路２６１～２６５のうち種別データバッファ２８１に格納されている種別データに対応する表示回路２６１～２６５を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

【７４０１】

詳細には図６２４に示すように、表示ＩＣ２６６と第１表示回路２６１とは表示用信号群２９１を利用して電気的に接続されている。表示用信号群２９１は８ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、８ビット単位の表示データはパラレル通信で表示ＩＣ２６６から送信される。また、表示用信号群２９１から分岐させて分岐信号群２９２が設けられており、当該分岐信号群２９２は第２表示回路２６２、第３表示回路２６３、第４表示回路２６４及び第５表示回路２６５のそれぞれと電気的に

接続されている。分岐信号群２９２は表示用信号群２９１と同様に８ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、８ビット単位の表示データはパラレル通信で表示ＩＣ２６６から送信される。

【７４０２】

上記のように表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２が設けられていることにより、表示データバッファ２８３に格納された表示データが表示データ出力部２８４により送信された場合、その表示データは第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路２６１～２６５を指定するために第１～第５選択信号線３０１～３０５が設けられている。

【７４０３】

第１選択信号線３０１は表示ＩＣ２６６と第１表示回路２６１とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第１表示回路２６１に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第１表示回路２６１に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第１選択信号線３０１を通じて第１表示回路２６１に第１選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第１表示回路２６１のみにおいて受信されて利用される。

【７４０４】

第２選択信号線３０２は表示ＩＣ２６６と第２表示回路２６２とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第２表示回路２６２に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第２表示回路２６２に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第２選択信号線３０２を通じて第２表示回路２６２に第２選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第２表示回路２６２のみにおいて受信されて利用される。

【７４０５】

第３選択信号線３０３は表示ＩＣ２６６と第３表示回路２６３とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第３表示回路２６３に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第３表示回路２６３に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第３選択信号線３０３を通じて第３表示回路２６３に第３選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第３表示回路２６３のみにおいて受信されて利用される。

【７４０６】

第４選択信号線３０４は表示ＩＣ２６６と第４表示回路２６４とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第４表示回路２６４に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第４表示回路２６４に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第４選択信号線３０４を通じて第４表示回路２６４に第４選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第４表示回路２６４のみにおいて受信されて利用される。

【７４０７】

第５選択信号線３０５は表示ＩＣ２６６と第５表示回路２６５とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第５表示回路２６５に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第５表示回路２６５に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２

８２は第５選択信号線３０５を通じて第５表示回路２６５に第５選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第５表示回路２６５のみにおいて受信されて利用される。

【７４０８】

図６２７は、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に種別データ及び表示データが送信されるとともに、表示ＩＣ２６６から送信された表示データが第１表示回路２６１又は第２表示回路２６２にて受信される様子を示すタイムチャートである。図６２７（ａ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別データ信号の送信期間を示し、図６２７（ｂ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別クロック信号の送信期間を示し、図６２７（ｃ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への表示データ信号の送信期間を示し、図６２７（ｄ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への表示クロック信号の送信期間を示し、図６２７（ｅ）は表示ＩＣ２６６から第１表示回路２６１への第１選択信号の送信期間を示し、図６２７（ｆ）は表示ＩＣ２６６から第２表示回路２６２への第２選択信号の送信期間を示し、図６２７（ｇ）は表示ＩＣ２６６から第１～第５表示回路２６１～２６５への表示データの送信期間を示す。なお、第３～第５表示回路２６３～２６５において表示データが受信される場合についても同様である。

【７４０９】

主側ＣＰＵ６３、表示ＩＣ２６６及び第１～第５表示回路２６１～２６５を含めてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後におけるｔ１のタイミングで、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別データ及び表示データの送信が開始される。具体的には、図６２７（ｂ）に示すようにｔ１のタイミング、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ４のタイミング及びｔ５のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ａ）に示すようにｔ１のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の種別データバッファ２８１には第１表示回路２６１に対応する情報が格納される。

【７４１０】

また、図６２７（ｄ）に示すようにｔ１のタイミング、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ４のタイミング、ｔ５のタイミング、ｔ６のタイミング、ｔ７のタイミング及びｔ８のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ｃ）に示すようにｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ５のタイミング及びｔ７のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の表示データバッファ２８３には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

【７４１１】

そして、ｔ９のタイミングで図６２７（ｄ）に示すように８ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該ｔ９のタイミングで図６２７（ｅ）に示すように、種別データバッファ２８１に格納された種別データに対応する第１表示回路２６１に向けて表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２により第１選択信号の送信が開始されるとともに、当該ｔ９のタイミングで図６２７（ｇ）に示すように表示ＩＣ２６６の表示データ出力部２８４により表示データバッファ２８３に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第１表示回路２６１にて表示データが受信されて利用される。

【７４１２】

その後、ｔ１０のタイミングで、図６２７（ａ）～図６２７（ｄ）に示すように、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別データ及び表示データの送信が新たに開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングで、図６２７（ｅ）及び図６２７（ｇ）に示すように表示ＩＣ２６６から第１表示回路２６１に向けた第１選択信号の送信が停止されるとともに、表示ＩＣ２６６から第１～第５表示回路２６１～２６５に向けた表示データの送信が停止される。

【７４１３】
種別データ及び表示データの新たな送信について詳細には、図６２７（ｂ）に示すようにｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング、ｔ１２のタイミング、ｔ１３のタイミング及びｔ１４のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ａ）に示すようにｔ１１のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の種別データバッファ２８１には第２表示回路２６２に対応する情報が格納される。
【７４１４】
また、図６２７（ｄ）に示すようにｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング、ｔ１２のタイミング、ｔ１３のタイミング、ｔ１４のタイミング、ｔ１５のタイミング、ｔ１６のタイミング及びｔ１７のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ｃ）に示すようにｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング、ｔ１２のタイミング、ｔ１５のタイミング、ｔ１６のタイミング及びｔ１７のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の表示データバッファ２８３には上記情報形態に対応する表示データが格納される。
【７４１５】
そして、ｔ１８のタイミングで図６２７（ｄ）に示すように８ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該ｔ１８のタイミングで図６２７（ｆ）に示すように種別データバッファ２８１に格納された種別データに対応する第２表示回路２６２に向けて表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２により第２選択信号の送信が開始されるとともに、当該ｔ１８のタイミングで図６２７（ｇ）に示すように表示ＩＣ２６６の表示データ出力部２８４により表示データバッファ２８３に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第２表示回路２６２にて表示データが受信されて利用される。
【７４１６】
なお、第１～第４表示回路２６１～２６４については表示データの送信対象となる第２タイマ割込み処理（図６２８）において１個の表示データのみが送信されるが、第５表示回路２６５については表示データの送信対象となる第２タイマ割込み処理（図６２８）において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の数に対応させて４個の表示データが送信される。第２タイマ割込み処理（図６２８）は既に説明したとおり第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）で起動されることとなるが、４個の表示データを送信する処理回であっても第２割込み周期未満で１処理回が終了するように各処理時間が設定されている。
【７４１７】
上記構成であることにより１個の表示ＩＣ２６６を利用して複数の表示回路２６１～２６５に表示データを送信することが可能となる。ここで、既に説明したとおり第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれは提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。この場合において各表示回路２６１～２６５における表示データの受信が所定期間を超えてしまうと、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示内容が変更されていない状況であっても発光状態である表示用セグメントが一時的に消灯状態に近付くこととなり、結果的に表示用セグメントにおける光の点滅が生じてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）で起動される第１タイマ割込み処理（図６２２）とは別に、当該第１割込み周期よりも短い第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）で起動される第２タイマ割込み処理（図６２８）が設定されており、当該第２タイマ割込み処理において表示ＩＣ２６６への表示データの送信が集約して行われる。
【７４１８】
以下、第２タイマ割込み処理について図６２８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳ８４０１～ステップＳ８４１３の処

理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７４１９】

まず第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ８４０１）。第１タイマ割込み処理（図６２２）の発生が禁止されることにより、第１割込み周期が経過したとしても第２タイマ割込み処理（図６２８）に対して第１タイマ割込み処理（図６２２）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生が禁止されることにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）の実行途中において仮に第２割込み周期が経過してしまったとしても第２タイマ割込み処理（図６２８）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７４２０】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８４０２）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図６２１）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６２８）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）は割り込んで起動される。

【７４２１】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６２８）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ８４０２にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。当該設定処理では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。

【７４２２】

第５表示データバッファ２７５に格納された当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では図６２９（ａ）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を更新している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。なお、遊技履歴の管理結果が表示される場合であっても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。

【７４２３】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれの表示内容について詳細には、第１報知用表示装置２０１では中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第１報知用表示装置２０１における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合に

おける第１報知用表示装置２０１の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第１報知用表示装置２０１の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【７４２４】

第２報知用表示装置２０２では第１報知用表示装置２０１と同様に、中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第２報知用表示装置２０２における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第２報知用表示装置２０２の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第２報知用表示装置２０２の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【７４２５】

第３報知用表示装置２０３では「Ｈ」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第３報知用表示装置２０３の表示内容には「Ｈ」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第３報知用表示装置２０３の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を確認している状況における第３報知用表示装置２０３の表示内容にも「Ｈ」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、第３報知用表示装置２０３において「Ｈ」を表示することにより、設定値を更新している状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【７４２６】

第４報知用表示装置２０４では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図６２９（ａ）の場合においては現状の設定値が「設定２」であるため、第４報知用表示装置２０４においては「設定２」に対応する「２」が表示されている。第４報知用表示装置２０４を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を更新している状況における第４報知用表示装置２０４の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を確認している状況のいずれにおいても表示され得る。

【７４２７】

第２タイマ割込み処理（図６２８）の説明に戻り、ステップＳ８４０２にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８４０４）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６２０）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図６２０）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６２８）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６２０）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）は割り込んで起動される。

【７４２８】
設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６２８）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６２０）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ８４０４にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０５）。当該設定処理では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。
【７４２９】
第５表示データバッファ２７５に格納された当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では図６２９（ｂ）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を確認している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。
【７４３０】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれの表示内容について詳細には、第１報知用表示装置２０１では中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第１報知用表示装置２０１における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１報知用表示装置２０１の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第１報知用表示装置２０１の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。
【７４３１】
第２報知用表示装置２０２では第１報知用表示装置２０１と同様に、中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第２報知用表示装置２０２における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第２報知用表示装置２０２の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第２報知用表示装置２０２の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。
【７４３２】
ここで、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２における表示内容は設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであっても同一となる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における表示対象が遊技履歴の管理結果ではなく設定値に関するものであることを、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示により遊技ホールの管理者に明確に報知することが可能となる。
【７４３３】
第３報知用表示装置２０３では「ｋ」の文字が表示されるように一部の表示用セグメン

トが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第３報知用表示装置２０３の表示内容には「ｋ」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第３報知用表示装置２０３の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を更新している状況では第３報知用表示装置２０３に「Ｈ」が表示されるのに対して、設定値を確認している状況では第３報知用表示装置２０３に「ｋ」が表示される。これにより、第３報知用表示装置２０３の表示内容を確認することにより、設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであるのかを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【７４３４】

第４報知用表示装置２０４では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図６２９（ｂ）の場合においては現状の設定値が「設定２」であるため、第４報知用表示装置２０４においては「設定２」に対応する「２」が表示されている。第４報知用表示装置２０４を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を確認している状況における第４報知用表示装置２０４の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を更新している状況のいずれにおいても表示され得る。

【７４３５】

第２タイマ割込み処理（図６２８）の説明に戻り、ステップＳ８４０４にて否定判定をした場合、通常時における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０６）。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６から情報を読み出し、その読み出した情報に対応するパラメータの表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信されることで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では第６１～第６８パラメータのうち現状の表示対象のパラメータの演算結果が表示される。

【７４３６】

ステップＳ８４０３、ステップＳ８４０５又はステップＳ８４０６の処理を実行した場合、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳ８４０７）、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とする（ステップＳ８４０８）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ８４０９）。

【７４３７】

種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第５表示データバッファ２７１～２７５のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「５」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第５表示データバッファ２７１～２７５において表示データの送信対象が順次変更される。

【７４３８】
その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ８４１０）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。
【７４３９】
その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳ８４１１）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。
【７４４０】
その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳ８４１２）。当該送信処理では、ステップＳ８４１０にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳ８４１１にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。
【７４４１】
その後、第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳ８４１３）。
【７４４２】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【７４４３】
リセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６１９）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【７４４４】
遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。
【７４４５】
設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行

われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を再開させようとすると、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物３４ａの開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待って設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示、及び普電役物３４ａの開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまうおそれがある。

【７４４６】

これに対して、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

【７４４７】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６１９）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なくＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うという操作内容が、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）の実行に一義的に結びつくこととなり、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７４４８】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタは「０」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【７４４９】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことに基づき、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）だけではなく設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって

分かり易いものとすることが可能となる。
【７４５０】
設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。
【７４５１】
設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。
【７４５２】
設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。より詳細には第１タイマ割込み処理（図６２２）が起動される度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。
【７４５３】
メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図６１９）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとすることが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、第１タイマ割込み処理（図６２２）にて設定監視処理（ステップＳ８２２０）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。
【７４５４】
主側ＣＰＵ６３から送信された表示データに従って表示ＩＣ２６６にて第１～第５表示回路２６１～２６５に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。これにより、主側ＣＰＵ６３の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４といったように複数の表示部が設けられた構成においてそれら複数の表示部に１対１で対応させて表示ＩＣ２６６が設けられているのではなく、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用されている。これにより、表示ＩＣ２６６の数の増加を抑えながら表示制御対象となる表示部の数を増加させることが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への表示データの送信間隔は、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対応する表示回路２６１～２６５に対して表示ＩＣ２６６による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が

兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。

【７４５５】

主側ＣＰＵ６３は表示データを表示ＩＣ２６６に送信する場合、その表示データの設定対象となる表示回路２６１～２６５の種類を特定可能とする種別データを表示ＩＣ２６６に送信する。これにより、表示ＩＣ２６６は、主側ＣＰＵ６３から表示データが送信された場合には主側ＣＰＵ６３から送信されている種別データに対応する表示回路２６１～２６５に対してその表示データを設定すればよい。よって、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、表示ＩＣ２６６の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【７４５６】

主側ＣＰＵ６３は、複数の表示部が予め定められた順序で１回ずつ表示データの設定対象となることを更新周回の１回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように表示データの送信を行う。これにより、主側ＣＰＵ６３は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示部を変更すればよいため、主側ＣＰＵ６３の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【７４５７】

主側ＣＰＵ６３は、一の表示部に対する表示データの内容が当該表示部を送信対象として前回送信した場合における表示データの内容と同一であったとしても、当該表示部が送信対象となった場合にはその表示データを送信する。これにより、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、所定の表示部にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【７４５８】

主側ＣＰＵ６３は第２割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで起動される第２タイマ割込み処理（図６２８）にて表示ＩＣ２６６に表示データを送信するための処理を実行する。これにより、各表示部に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対して表示ＩＣ２６６による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

【７４５９】

表示ＩＣ２６６により表示設定の対象となる第１～第５表示回路２６１～２６５に対して表示データを送信するための処理は、第２タイマ割込み処理（図６２８）に集約されている。これにより、第１～第５表示回路２６１～２６５に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

【７４６０】

主側ＣＰＵ６３は第１割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで第１タイマ割込み処理（図６２２）を実行する。この場合に、第２タイマ割込み処理（図６２８）の第２割込み周期は第１タイマ割込み処理（図６２２）の第１割込み周期よりも短い周期に設定されている。これにより、第１タイマ割込み処理（図６２２）にて表示ＩＣ２６６に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

【７４６１】

また、遊技を進行させるための処理が設定されている第１タイマ割込み処理（図６２２）よりも割込み周期が短い第２タイマ割込み処理（図６２８）に表示ＩＣ２６６に表示データを送信する処理が設定されている。これにより、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第１タイマ割込み処理（図６２２）が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【７４６２】

第２タイマ割込み処理（図６２８）は第１タイマ割込み処理（図６２２）が実行されて

いる状況であっても割り込んで起動される。これにより、表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

【７４６３】

第２タイマ割込み処理（図６２８）が開始される場合に第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込みが禁止され、第２タイマ割込み処理（図６２８）が終了される場合に第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込みが許可される。これにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６２２）が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。よって、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

【７４６４】

第２タイマ割込み処理（図６２８）はメイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示部を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【７４６５】

メイン処理（図６１９）にて設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況においても第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動されるとともに、当該状況においては第２タイマ割込み処理（図６２８）にて現状の設定値を第４報知用表示装置２０４に表示させるための表示データが送信される。これにより、メイン処理（図６１９）の処理構成を複雑化させなくても、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況において現状の設定値が第４報知用表示装置２０４にて表示されるようにすることが可能となる。

【７４６６】

メイン処理（図６１９）にて動作電力の供給開始時の処理が実行された後であっても第２割込み周期が経過する度に第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動される。これにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【７４６７】

なお、上記第３３実施形態と同様に更新ボタン６８ｂが設けられており、設定値更新処理（図６２１）においてはリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に設定値が１段階更新されるのではなく更新ボタン６８ｂが押圧操作される度に設定値が１段階更新される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【７４６８】

また、設定値更新処理（図６２１）では設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらにリセットボタン６８ｃが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン６８ｂが設けられた構成においては、設定値更新処理（図６２１）では設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらに更新ボタン６８ｂが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

【７４６９】

また、設定値更新処理（図６２１）が実行されるための条件として、遊技機本体１２が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠１４が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体１２が開放状態であることという条件及び前扉枠１４が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

【７４７０】

また、設定確認用処理（図６２０）が実行されるための条件として、遊技機本体１２が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠１４が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体１２が開放状態であることという条件及び前扉枠１４が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

【７４７１】

また、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図６１９）において停電フラグに「１」がセットされていないこと又はチェックサムが異常であることが特定された場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される構成としてもよい。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行された後は、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）を実行すべきことを示す報知を実行するとともに遊技の進行を停止させる構成としてもよく、遊技の進行を制御するための処理が開始される構成としてもよい。

【７４７２】

また、メイン処理（図６１９）において設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が停電フラグに「１」がセットされているか否かの判定処理及びチェックサムの比較処理よりも後に実行される構成に代えて、これら処理よりも前に実行される構成としてもよい。この場合、設定値を確認させるための処理を優先させることが可能となる。

【７４７３】

また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）が第１タイマ割込み処理（図６２２）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えば第１タイマ割込み処理（図６２２）が複数として定められた契機回数（例えば１００００回）実行される度に設定監視処理（ステップＳ８２２０）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【７４７４】

また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）がメイン処理（図６１９）における残余処理（ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４）にて実行される構成としてもよい。この場合、第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【７４７５】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップＳ８２２０）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップＳ８２２０）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７４７６】

また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）に移行する構成としてもよい。

【７４７７】

また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定異常フラグに「１」をセ

ットした状態でメイン処理（図６１９）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「１」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のＯＦＦ→ＯＮが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図６１９）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われないとしても、設定異常フラグに「１」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図６１９）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

【７４７８】

また、第１作動口３３に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第２作動口３４に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部３７ａとしてそれら保留情報に対応させて第１特図表示部と第２特図表示部とが設けられている構成としてもよい。この場合、第１特図表示部における絵柄の変動表示と第２特図表示部における絵柄の変動表示とが重複して実行され得るとともに、所定の遊技状態となった場合にはいずれか一方の特図表示部における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとすると、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

【７４７９】

また、低頻度サポートモードにおいては普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとすると、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

【７４８０】

また、設定確認用処理（図６２０）が実行される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第３報知用表示装置２０３において「ｋ」の文字が表示されるのではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７４８１】

また、設定値更新処理（図６２１）が実行される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第３報知用表示装置２０３において「Ｈ」の文字が表示されるのではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７４８２】

また、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に対して種別データと表示データとを同時に送信する構成に代えて、種別データの送信を開始した後に表示データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、種別データの送信途中において表示データの送信が開始される構成としてもよく、種別データの送信が完了した後に表示データの送信が開始される構成としてもよい。また、表示データの送信を開始した後に種別データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、表示データの送信途中において種別データの送信が開始される構成としてもよく、表示データの送信が完了した後に種別データの送信が開始される構成

としてもよい。
【７４８３】
　また、表示ＩＣ２６６は第１～第５表示回路２６１～２６５に対して共通となるように１個のみ設けられている構成に限定されることはなく、第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれに１対１で対応させて設けられている構成としてもよい。当該構成において、第１～第５表示回路２６１～２６５に１対１で対応させて設けられた各表示ＩＣにて表示データを記憶保持する期間が短い場合には各表示ＩＣへの表示データの提供周期によっては各表示部にて意図しない点滅が発生してしまうおそれがある。これに対して、上記実施形態と同様に相対的に割込み周期が短い第２タイマ割込み処理（図６２８）に表示データを送信するための処理を集約させることにより、各表示ＩＣへの表示データの提供周期を短くすることが可能となり、各表示部にて意図しない点滅が発生してしまわないようにすることが可能となる。
【７４８４】
　また、当たり乱数カウンタＣ１が主側ＲＡＭ６５に設けられている構成に代えて、当否判定処理にて取得される乱数を更新するための乱数回路が設けられている構成としてもよい。この場合、メイン処理（図６１９）における内部機能レジスタ設定処理において当該乱数回路の乱数を当否判定処理にて取得される乱数として対応付けるための設定が行われることとなる。
【７４８５】
　また、第１タイマ割込み処理（図６２２）ではステップＳ８２０１～ステップＳ８２２１の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う構成としたがこれを変更してもよい。例えば、第１タイマ割込み処理（図６２２）の一部の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う一方、第１タイマ割込み処理（図６２２）のその他の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行わない構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６２２）に含まれる複数の処理を間に挟むようにして、タイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とが設定されている構成としてもよい。
【７４８６】
　また、第１タイマ割込み処理（図６２２）では第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込みを禁止する設定が行われない構成としてもよい。この場合、第１タイマ割込み処理（図６２２）よりも第２タイマ割込み処理（図６２８）が優先して実行されることとなるため、複数の表示部の表示制御を優先させることが可能となる。また、当該構成において第１タイマ割込み処理（図６２２）では第１タイマ割込み処理（図６２２）が重複して起動されることを阻止するために第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込みは禁止される一方、第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込みは禁止されない構成としてもよい。
【７４８７】
　また、第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の両方の割込み契機が発生した場合、第２タイマ割込み処理（図６２８）の実行が第１タイマ割込み処理（図６２２）の実行よりも優先される構成に代えて、第１タイマ割込み処理（図６２２）の実行が第２タイマ割込み処理（図６２８）の実行よりも優先される構成としてもよく、割込み契機が発生した順序が早い方のタイマ割込み処理から先に開始される構成としてもよい。
【７４８８】
　また、第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されている状況においては第１タイマ割込み処理（図６２２）の実行が禁止される構成に代えて、第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されている状況であっても第１タイマ割込み処理（図６２２）が割り込んで起動される構成としてもよい。これにより、複数の表示部の表示制御よりも遊技を進行させるための処理の実行を優先させることが可能となる。
【７４８９】
　また、第２タイマ割込み処理（図６２８）が設定されておらず、当該第２タイマ割込み

処理（図６２８）の各種処理がメイン処理（図６１９）及び第１タイマ割込み処理（図６２２）のそれぞれにおいて分散して実行される構成としてもよい。例えば、メイン処理（図６１９）における設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に、設定確認中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、メイン処理（図６１９）における設定値更新処理（ステップＳ７９１８）に、設定更新中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６２２）に、、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理が設定されている構成としてもよい。

【７４９０】

また、第２タイマ割込み処理（図６２８）では複数の表示部を表示制御するための処理のみが実行される構成に限定されることはなく、複数の表示部を表示制御するための処理に加えて又は代えて、複数の表示部を表示制御するための処理とは異なる処理が実行される構成としてもよい。例えば、遊技を進行させるための処理の一部が第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行され、残りが第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行される構成としてもよい。この場合、実行周期が相対的に短い方が好ましい処理を割込み周期が相対的に短い第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行し、実行周期が相対的に長くても問題が生じない処理を割込み周期が相対的に長い第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行する構成とすることが好ましい。また、上記実施形態の第１タイマ割込み処理（図６２２）におけるステップＳ８２０２～ステップＳ８２２１の処理のうち、停電情報記憶処理（ステップＳ８２０２）が第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行され、それ以外の処理が第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される構成としてもよい。この場合、停電監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。また、当該構成に加えて又は代えて、不正検知処理（ステップＳ８２０６）が第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行され、それ以外の処理が第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される構成としてもよい。この場合、不正監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。

【７４９１】

また、表示ＩＣ２６６により表示データの表示設定が行われる対象となる表示回路２６１～２６５の数は５個に限定されることはなく、２個、３個、４個又は６個以上である構成としてもよい。また、第５表示回路２６５に対して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が対応付けられている構成に限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に１対１で対応させて表示回路が設けられている構成としてもよい。

【７４９２】

＜第６６実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される設定値更新処理の処理構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。また、本実施形態では主制御基板６１に上記第３３実施形態と同様に更新ボタン６８ｂが設けられている。

【７４９３】

図６３０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ８５０１～ステップＳ８５０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７４９４】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ８５０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた

設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ８５０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ８５０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ８５０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

【７４９５】

ステップＳ８５０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ８５０３の処理を実行した場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ８５０４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８５０４：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが押圧操作されていることを条件として（ステップＳ８５０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ８５０６）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、更新ボタン６８ｂが押圧操作されていない場合（ステップＳ８５０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ８５０２の処理に戻ることとなるが、ステップＳ８５０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳ８５０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７４９６】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ８５０４：ＹＥＳ）、現状の設定値を確定させてステップＳ８５０７に進む。ステップＳ８５０７では、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８５０７：ＮＯ）、ステップＳ８５０７の処理を再度実行する。

【７４９７】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８５０７：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８５０８）。

【７４９８】

上記構成によれば、更新ボタン６８ｂが押圧操作されることにより設定値が更新される構成においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されることにより設定値が確定され、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されることにより設定値更新処理が終了される。つまり、設定値更新処理において設定値を更新させた後に当該設定値更新処理を終了させるためには、設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作するだけではなくリセットボタン６８ｃを押圧操作する必要がある。これにより、不正に設定値を更新させた後にその設定値にて遊技を行おうとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【７４９９】

＜第６７実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御に関する処理構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７５００】

図６３１は非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４の電気的構成を説明するための説明図である。

【７５０１】

演算結果記憶エリア２３４には、主側ＣＰＵ６３により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモード

のいずれでもない状況における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。

【７５０２】

ベース値の算出に関して詳細には、本実施形態では非特定制御用のワークエリア２２３に通常用カウンタエリア２３１は設けられているものの、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は設けられていない。通常用カウンタエリア２３１には上記第４７実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ２３１ａ、通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂ、通常用の第１作動カウンタ２３１ｃ、通常用の第２作動カウンタ２３１ｄ及び通常用のアウトカウンタ２３１ｅが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値が１加算され、特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値が１加算され、第１作動口３３に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値が１加算され、第２作動口３４に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値が１加算され、アウト口２４ａに１個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値が１加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）の割合。

【７５０３】

ベース値の算出は、後述する第１タイマ割込み処理（図６３８）の管理用処理（ステップＳ８９２０）にて後述する結果演算処理（図６３５）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値は、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで「０」クリアされるとともに、管理開始フラグに「１」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「０」クリアされる。

【７５０４】

管理開始基準個数は、上記第４７実施形態と同様にシフト基準個数よりも少ない個数である３００個に設定されている。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを「０」クリアすることで、パチンコ機１０の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は３００個に限定されることはなく複数個数であれば

任意であり、３００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、３００個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【７５０５】

シフト基準個数は、６００００個に設定されている。パチンコ機１０では１分間に最大で１００個の遊技球の発射が行われるため、６００００個は１０時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は１３時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は１０時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね１営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを「０」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は６００００個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、６００００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、６００００個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【７５０６】

演算結果記憶エリア２３４には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア３１１と、第１履歴エリア３１２と、第２履歴エリア３１３と、第３履歴エリア３１４とが設けられている。これら各種エリア３１１～３１４はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように１バイトの容量となっている。

【７５０７】

現状エリア３１１には直近の結果演算処理（図６３５）にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア３１１には直近のベース値が格納されることとなる。

【７５０８】

第１履歴エリア３１２には１回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、１回前の算出期間が管理開始フラグに「１」がセットされた後である状況であれば、第１履歴エリア３１２には、１回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、１回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「１」がセットされたのであれば、第１履歴エリア３１２には、１回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【７５０９】

第２履歴エリア３１３には２回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、２回前の算出期間が管理開始フラグに「１」がセットされた後である状況であれば、第２履歴エリア３１３には、２回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、２回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「１」がセットされたのであれば、第２履歴エリア３１３には、２回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【７５１０】

第３履歴エリア３１４には３回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、３回前の算出期間が管理開始フラグに「１」がセットされた後である状況であ

れば、第３履歴エリア３１４には、３回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、３回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「１」がセットされたのであれば、第３履歴エリア３１４には、３回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【７５１１】

現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に格納されたベース値は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【７５１２】

図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）は管理開始フラグに「１」がセットされている状況において各種エリア３１１～３１４に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を説明するための説明図である。図６３２（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図６３２（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図６３２（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図６３２（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示す。

【７５１３】

図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも８個の表示用セグメント３２１～３２４を有している。８個の表示用セグメント３２１～３２４のうち７個の表示用セグメント３２１～３２４はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「８」の字を生じさせるように配列されている。一方、１個の表示用セグメント３２１～３２４は円形状の発光領域となっており、「８」の字状に配列されている７個の表示用セグメント３２１～３２４に対して右下の位置に設けられている。各種エリア３１１～３１４のいずれのベース値を報知する場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。

【７５１４】

第１報知用表示装置２０１では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア３１１～３１４のいずれのベース値を報知する場合であっても第１報知用表示装置２０１には「ｂ」の文字が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値以外の情報が報知される場合には第１報知用表示装置２０１にて「ｂ」の文字が表示されることはない。これにより、第１報知用表示装置２０１にて「ｂ」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

【７５１５】

第２報知用表示装置２０２では、各種エリア３１１～３１４のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア３１１のベース値が報知されている状況においては図６３２（ａ）に示すように第２報知用表示装置

２０２にて「Ｌ．」の文字が表示される。第１履歴エリア３１２のベース値が報知されている状況においては図６３２（ｂ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「１．」の文字が表示される。第２履歴エリア３１３のベース値が報知されている状況においては図６３２（ｃ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「２．」の文字が表示される。第３履歴エリア３１４のベース値が報知されている状況においては図６３２（ｄ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「３．」の文字が表示される。これにより、第２報知用表示装置２０２に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

【７５１６】

第２報知用表示装置２０２では各種エリア３１１～３１４のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。後述するように第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４ではベース値に対応する表示として「０」～「９」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第２報知用表示装置２０２にて「１」～「３」のいずれかの数字が表示されると、第２～第４報知用表示装置２０２～２０４にて３個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまう。これに対して、第２報知用表示装置２０２の右下に設けられた円形状の表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となることにより、第２報知用表示装置２０２にて「１」～「３」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第２報知用表示装置２０２に表示される数字と第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

【７５１７】

第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第２位までの少数として算出されることとなるが、当該ベース値のうち小数点第１位の数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、当該ベース値のうち小数点第２位の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。ここで、ベース値が「１．００」の場合には第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４のそれぞれにて「０」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア３１１～３１４にベース値が未だ格納されていない場合には、図６３３（ａ）の説明図に示すように第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４のそれぞれにて「－」の文字が表示される。これにより、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の２個の表示装置にて小数点第２位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「１．００」の場合と、報知対象となっているエリア３１１～３１４にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

【７５１８】

なお、ベース値が「１．００」の場合とベース値が「０．００」の場合とでは第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「００」の表示の発光状態が維持され、他方では「００」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【７５１９】

次に、図６３４のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「１」がセットされている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて各種エリア３１１～３１４のベース値が報知される様子を説明する。図６３４（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｅ）はベース値の算出期間

が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでの期間を示す。

【７５２０】

ｔ１のタイミングで図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ａ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では現状エリア３１１に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７５２１】

ここで、図６３４（ｅ）に示すようにｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングに亘って演算初期表示が行われる。具体的には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでの期間において、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２において表示対象となる文字の点灯を継続させるのではなく、演算初期表示として当該表示対象となる文字が点滅表示される。算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。これに対して、このように算出期間が開始された直後においては演算初期表示を行わせることで、算出期間が開始された直後であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【７５２２】

また、演算初期表示ではベース値に対応する数字が表示される第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４では当該数字の点灯を継続させるのに対して、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２において表示対象となる文字が点滅表示される。これにより、ベース値の視認性を低下させないようにしながら、算出期間が開始された直後であることを報知することが可能となる。なお、これに限定されることはなく演算初期表示であっても第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の少なくとも一方において点滅表示が行われる構成としてもよく、これら両方において点滅表示が行われる構成としてもよく、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の一方のみにおいて点滅表示が行われる構成としてもよい。また、初期基準個数は６０００個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、６０００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、６０００個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【７５２３】

ｔ２のタイミングで、ｔ１のタイミングから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達することで、図６３４（ｅ）に示すように演算初期表示が終了される。これにより、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４だけではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２においても点灯表示が開始される。

【７５２４】

その後、ｔ３のタイミングでｔ１のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値は１回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【７５２５】
その後、ｔ４のタイミングでｔ３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第２履歴エリア３１３に格納されたベース値は２回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。
【７５２６】
その後、ｔ５のタイミングでｔ４のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第３履歴エリア３１４に格納されたベース値は３回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。
【７５２７】
その後、ｔ６のタイミングでｔ５のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでの期間であることを報知するために、ｔ６のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って図６３４（ｅ）に示すように演算初期表示が行われる。
【７５２８】
その後、ｔ８のタイミングでｔ６のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値は１回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。
【７５２９】
次に、上記のようなベース値の報知を可能とするための処理構成について説明する。
【７５３０】
後述する第１タイマ割込み処理（図６３８）における管理用処理（ステップＳ８９２０）では上記第４７実施形態における管理用処理（図５７５）と同様にステップＳ３８０３にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図５７６）では上記第４７実施形態と同様にステップＳ３９０８にてチェック処理を実行する。
【７５３１】
チェック処理では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口３１への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値を１加算し、特電入賞装置３２への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値を１加算し、第１作動口３３への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値を１加算し、第２作動口３４への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値を１加算し、アウト口２４ａへの１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値を１加算する。また、チェック用処理では、結果演算処理及び表示用処理を実行する。
【７５３２】
図６３５は結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップＳ８６０１～ステップＳ８６１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５３３】
まずベース値の演算処理を実行する（ステップＳ８６０１）。当該演算処理では、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア３１１に上書きする（ステップＳ８６０２）。
【７５３４】
その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８６０３）。管理開始フラグは、パチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合において「０」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア２２３が管理開始フラグを含めて「０」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「０」となる。管理開始フラグが「０」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「１」がセットされる。また、管理開始フラグに「１」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が「０」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機１０の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。
【７５３５】
ステップＳ８６０３にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳ８６０４）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である３００個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップＳ８６０５）。
【７５３６】
ステップＳ８６０５にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ８６０６）。その後、データシフト処理を実行する（ステップＳ８６０７）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３１４に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３１３に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３１２に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。
【７５３７】
但し、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては基本的に第１～第３履歴エリア３１２～３１４にベース値の情報が記憶されていないため、ステップＳ８６０７では実質的に、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第１履歴エリア３１２へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ８６０８）。
【７５３８】
ステップＳ８６０３にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳ８６０９）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である６０００個よりも多い個数

であるか否かを判定する（ステップＳ８６１０）。ステップＳ８６１０にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算初期フラグに「１」をセットし（ステップＳ８６１１）、ステップＳ８６１０にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「０」クリアする（ステップＳ８６１２）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７５３９】

ステップＳ８６１１又はステップＳ８６１２の処理を実行した場合、ステップＳ８６０９にて算出した合計個数がシフト基準個数である６００００個以上であるか否かを判定する（ステップＳ８６１３）。ステップＳ８６１３にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップＳ８６１４）。データシフト処理ではステップＳ８６０７と同様に演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３１４に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３１３に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３１２に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ８６１５）。

【７５４０】

図６３６は表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップＳ８７０１～ステップＳ８７１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５４１】

まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７０１）。ステップＳ８７０１にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた切換タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ８７０２）。切換タイミングカウンタは、演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値のうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【７５４２】

ステップＳ８７０２の処理を実行した場合、１減算後における切換タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ８７０３）。ステップＳ８７０３にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ８７０４）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「３」を超えた場合（ステップＳ８７

０５：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ８７０６）。
【７５４３】
表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値のうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象となるベース値を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「０」である場合には現状エリア３１１に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「１」である場合には第１履歴エリア３１２に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「２」である場合には第２履歴エリア３１３に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「３」である場合には第３履歴エリア３１４に記憶されたベース値が報知対象となる。
【７５４４】
ステップＳ８７０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ８７０６の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には５秒）に対応する値を設定する（ステップＳ８７０７）。
【７５４５】
ステップＳ８７０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ８７０７の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７０８）。表示種別データは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の報知対象がベース値であることを示す表示を第１報知用表示装置２０１に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第２報知用表示装置２０２に行わせるための表示データとを含む。
【７５４６】
その後、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第１位の数字及び少数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７０９）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第１位の数字に対応する表示を第３報知用表示装置２０３に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第２位の数字に対応する表示を第４報知用表示装置２０４に行わせるための表示データとを含む。
【７５４７】
上記のように表示対象設定エリア２７６に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。後述する第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて当該表示データに対応する表示が行われる。
【７５４８】
また、ステップＳ８７０９の処理は報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図６３６）が実行される度に実行される。既に説明したとおり演算結果記憶処理（図６３５）が実行される度に通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅにおける現状の値を利用してベース値が算出され、その算出されたベース値が演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１に記憶される。この場合に、上記のとおり演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定するためのステップＳ８７０９の処理が報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図６３６）が実行される度に実行されることにより、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況に

おいて当該ベース値が変更された場合にはその変更されたベース値を報知することが可能となる。

【７５４９】

その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア３１１のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに（ステップＳ８７１０）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算初期フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７１１）。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。ステップＳ８７１０及びステップＳ８７１１の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた初期表示フラグに「１」をセットし（ステップＳ８７１２）、ステップＳ８７１０及びステップＳ８７１１のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８７１３）。

【７５５０】

初期表示フラグは、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。後述する第２タイマ割込み処理（図６３９）にて初期表示フラグに「１」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア２７６に記憶された表示データを表示ＩＣ２６６に送信するだけではなく、当該表示データに対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせる場合に第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるとともに第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４を点灯表示させる。なお、後述する第２タイマ割込み処理（図６３９）にて初期表示フラグに「１」がセットされていないことを特定した場合、表示対象設定エリア２７６に記憶された表示データに対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせる場合に第１～４報知用表示装置２０１～２０４の全てを点灯表示させる。

【７５５１】

一方、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされておらずステップＳ８７０１にて否定判定をした場合、表示対象カウンタの値に関係なく、現状エリア３１１からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第１位の数字及び小数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７１４）。当該演算結果データに対応する表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、現状エリア３１１のベース値における小数点第１位の数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、現状エリア３１１のベース値における小数点第２位の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。

【７５５２】

管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア２７６に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。詳細は後述するが管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容が、管理開始フラグに「１」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。

【７５５３】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理について、図６３

７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５５４】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ８８０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【７５５５】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ８８０２）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【７５５６】

つまり、本実施形態では上記第６５実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理と第２タイマ割込み処理とが存在している。第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理は第２タイマ割込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理が第２タイマ割込み処理よりも優先して起動される構成としてもよい。

【７５５７】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【７５５８】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳ８８０３）。立ち上げ処理中フラグは、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７５５９】

図６３８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理は既に説明したとおり第１割込み周期である４ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第１タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【７５６０】

ステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３０５と同一の処理を実行する。すなわち、ステップＳ８９０１にて停電情報記憶処理を実行することで停電監視を実行する

。具体的には、上記第６２実施形態における停電情報記憶処理（図６０６）と同様に、停電監視基板６７から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存する。また、ステップＳ８９０２にて抽選用乱数更新処理を実行することで当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の各数値情報を更新し、ステップＳ８９０３にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタＣＩＮＩの数値情報を更新し、ステップＳ８９０４にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタＣＳの数値情報を更新する。また、ステップＳ８９０５にて不正検知処理を実行することで不正用の監視対象として設定されている事象が発生しているか否かを監視する。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、これら複数種類の事象のうちいずれかが発生していることを確認することで、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。

【７５６１】

ステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８９０６）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ８９０６：ＮＯ）、ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行する。ステップＳ８９０７～ステップＳ８９１９では上記第６５実施形態における第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０８～ステップＳ８２２０と同一の処理を実行する。また、ステップＳ８９２０では上記第６５実施形態における第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２２１と同様に管理用処理を実行するものの、当該管理用処理において呼び出される管理実行処理のチェック処理の内容は既に説明した内容となっている。当該チェック処理にて通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの更新処理が実行されるとともに、結果演算処理（図６３５）及び表示用処理（図６３６）が実行される。

【７５６２】

一方、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「１」がセットされている場合（ステップＳ８９０６：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することなく本第１タイマ割込み処理を終了する。つまり、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況だけではなく立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にも、第１タイマ割込み処理においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。

【７５６３】

立ち上げ処理中フラグは、上記第６５実施形態と同様にメイン処理（図６３７）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が開始されて割込許可（ステップＳ８８０５）を行う前に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）が開始される前に「０」クリアされる。この場合に、上記のとおり第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ

乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７５６４】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定値更新処理（ステップＳ８８１９）の途中で停電が発生した場合であってもその時点で選択されている設定値を現状のパチンコ機１０の設定値として記憶保持することが可能となる。よって、設定値更新処理の実行途中で停電が発生したとしても、動作電力の供給が再度開始された場合に設定値更新処理を再度実行する必要がなくなる。

【７５６５】

ちなみに、設定値更新処理が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定値更新処理を含めてメイン処理（図６３７）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６３７）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６３７）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【７５６６】

メイン処理（図６３７）の説明に戻り、ステップＳ８８０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する値をセットする（ステップＳ８８０４）。本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に設けられた各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、ステップＳ８８０４の処理が開始されてから初期チェック期間が経過するまで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される。ステップＳ８８０４では、この初期チェック期間に対応する情報をチェック中カウンタに設定する。

【７５６７】

なお、初期チェック期間は、メイン処理において後述するステップＳ８８１１、ステップＳ８８１２、ステップＳ８８１５及びステップＳ８８１９のいずれの処理も実行されなかった場合に遊技の進行を制御するための処理が開始されるまでに要する最長時間よりも長い時間に設定されている。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が開始されることがある。

【７５６８】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳ８８０５）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳ８８

０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理が終了される。

【７５６９】

その後、ステップＳ８８０６～ステップＳ８８２５では上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０５～ステップＳ７９２４と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ８８０６にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６５実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【７５７０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８８０６：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８８０７）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７５７１】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８８０７：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ８８０８）。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ８８０８にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ８８０９）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ８８１０）。

【７５７２】

ステップＳ８８０７又はステップＳ８８１０にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ８８１１）。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【７５７３】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ８８１２）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ

部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップＳ８８１９）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７５７４】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳ８８０７及びステップＳ８８１０：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ８８１３）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ８８１４）。内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に前扉開放センサ９５が利用され、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に本体開放センサ９６が利用される。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ８８１３：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ８８１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳ８８１５）。設定確認用処理の詳細については後に説明する。

【７５７５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ８８０６：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ８８１６）。ＲＡＭクリア処理の内容は上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９１５と同一である。その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ８８１７：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ８８１８：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ８８１９）。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【７５７６】

ステップＳ８８１２の処理を実行した場合、ステップＳ８８１３若しくはステップＳ８８１４にて否定判定をした場合、ステップＳ８８１５の処理を実行した場合、ステップＳ８８１７若しくはステップＳ８８１８にて否定判定をした場合、又はステップＳ８８１９の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳ８８２０）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳ８８２０では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【７５７７】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ８８２１）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置８１の処理内容は、上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９２０の場合と同一である。

【７５７８】

その後、ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ８８２２～ステップ

Ｓ８８２５の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【７５７９】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第２タイマ割込み処理について、図６３９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳ９００１～ステップＳ９０１４の処理は主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５８０】

まず第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ９００１）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の発生が禁止されることにより、第１割込み周期が経過したとしても第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）の発生が禁止されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行途中において仮に第２割込み周期が経過してしまったとしても第２タイマ割込み処理（図６３９）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７５８１】

その後、チェック中カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ９００２）。チェック中カウンタの更新処理では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタの値が１以上である場合に当該チェック中カウンタの値を１減算する。これにより、チェック中カウンタを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合、当該チェック中カウンタの値が第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に定期的に減算されることとなる。

【７５８２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９００３）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６４２）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図６４２）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６３７）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６３９）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６４２）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６３９）は割り込んで起動される。

【７５８３】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６３９）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６４２）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ９００３にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００４）。当該設定処理では、上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０３と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７５８４】

ステップＳ９００３にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９００

５）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６４１）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図６４１）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６３７）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６３９）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６４１）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６３９）は割り込んで起動される。

【７５８５】

設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６３９）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６４２）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ９００５にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００６）。当該設定処理では、上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０５と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７５８６】

ステップＳ９００５にて否定判定をした場合、通常時の設定処理を実行する（ステップＳ９００７）。通常時の設定処理については後に詳細に説明する。

【７５８７】

ステップＳ９００４、ステップＳ９００６又はステップＳ９００７の処理を実行した場合、ステップＳ９００８～ステップＳ９０１４の処理を実行する。これらステップＳ９００８～ステップＳ９０１４の処理内容は上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０７～ステップＳ８４１３と同一である。

【７５８８】

具体的には、まず種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳ９００８）、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とする（ステップＳ９００９）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ９０１０）。

【７５８９】

種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第５表示データバッファ２７１～２７５のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「５」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第５表示データバッファ２７１～２７５において表示データの送信対象が順次変更される。

【７５９０】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ９０１１）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路

２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【７５９１】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳ９０１２）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。

【７５９２】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳ９０１３）。当該送信処理では、ステップＳ９０１１にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳ９０１２にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【７５９３】

その後、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳ９０１４）。

【７５９４】

図６４０は第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００７における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップＳ９１０１～ステップＳ９１０９の処理は主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５９５】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ９１０１）。チェック中カウンタの値が１以上である場合（ステップＳ９１０１：ＹＥＳ）、初期チェック期間であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０２）。第５表示データバッファ２７５に設定された表示データは既に説明したとおり第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４を発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように、チェック用表示として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

【７５９６】

ここで、初期チェック期間は設定確認又は設定値更新に際してキャンセル可能な構成となっている。かかるキャンセル可能な構成について説明する。図６４１はメイン処理（図６３７）のステップＳ８８１５にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートであ

る。なお、設定確認用処理におけるステップＳ９２０１～ステップＳ９２０６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５９７】

まず操作指示コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ９２０１）。音声発光制御装置８１は当該操作指示コマンドを受信することにより、スピーカ部５４から「リセットボタン６８ｃを操作して下さい。」という音声を出力させる。当該報知はリセットボタン６８ｃが押圧操作されるまで継続される。

【７５９８】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ９２０２）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合にはステップＳ９２０２にて待機する。リセットボタン６８ｃが押圧操作された場合（ステップＳ９２０２：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタを「０」クリアする（ステップＳ９２０３）。これにより、初期チェック期間がキャンセルされる。

【７５９９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ９２０４）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることで、第２タイマ割込み処理（図６３９）では既に説明したとおりステップＳ９００５にて肯定判定をして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する（ステップＳ９００６）。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７６００】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていることを条件として（ステップＳ９２０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ９２０６）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【７６０１】

上記のとおり設定確認用処理が開始された場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値が報知される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて当該主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図６３７）が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を確認する場合には初期チェック期間をキャンセルして第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく設定値を確認することが可能となる。

【７６０２】

また、メイン処理（図６３７）において設定確認用処理（図６４１）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【７６０３】

図６４２はメイン処理（図６３７）のステップＳ８８１９にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ９３０１～ステップＳ９３１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７６０４】

まず更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ９３０１）。音声発光制御装置８１は当該更新開始コマンドを受信することにより、スピーカ部５４から「設定変更中です。」という音声を出力させる。当該報知は本設定値更新処理が終了されるまで継続される。

【７６０５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ９３０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ９３０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ９３０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

【７６０６】

ステップＳ９３０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ９３０３の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ９３０４）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【７６０７】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ９３０４：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ９３０５）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ９３０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ９３０６：ＮＯ）、当該設定更新表示フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ９３０７）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタを「０」クリアする（ステップＳ９３０８）。

【７６０８】

チェック中カウンタが「０」クリアされることで、初期チェック期間がキャンセルされる。また、設定更新表示フラグに「１」がセットされることで、第２タイマ割込み処理（図６３９）では既に説明したとおりステップＳ９００３にて肯定判定をして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する（ステップＳ９００４）。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７６０９】

ステップＳ９３０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳ９３０８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ９３０９）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ９３０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ９３０２の処理に戻ることとなるが、ステップＳ９３０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳ９３０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７６１０】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップ９３０４：ＹＥＳ）、特

定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ９３１０）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【７６１１】

上記のとおり設定値更新処理が実行された場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値が報知される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて当該主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図６３７）が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を更新する場合には初期チェック期間をキャンセルして第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく、現状の設定値を確認しながら設定値を更新することが可能となる。

【７６１２】

また、メイン処理（図６３７）において設定値更新処理（図６４２）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を更新することが可能となる。これにより、設定値の更新を正確に行うことが可能となる。

【７６１３】

また、設定値更新処理（図６４２）において設定値を更新させるためにリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に初期チェック期間がキャンセルされる。これにより、設定値を更新するためにリセットボタン６８ｃを押圧操作した場合にはそれに伴って初期チェック期間がキャンセルされることとなり、初期チェック期間をキャンセルするための操作性を向上させることが可能となる。

【７６１４】

通常時の設定処理（図６４０）の説明に戻り、チェック中カウンタの値が「０」であり初期チェック期間ではない場合（ステップＳ９１０１：ＮＯ）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９１０３）。管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ９１０３：ＮＯ）、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップＳ９１０４）。当該設定処理では、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２を発光状態とするための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する。なお、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２を発光状態とする構成に限定されることはなく、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２にて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

【７６１５】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６に設定された演算結果データを読み出し（ステップＳ９１０５）、その読み出した演算結果データを第３，第４報知用表示装置２０３，２０４に適用する表示データとして第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０６）。既に説明したとおり表示用処理（図６３６）では管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８７０１：ＮＯ）、現状エリア３１１からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第１位の数字及び小数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エ

リア２７６に設定する（ステップＳ８７１４）。ステップＳ９１０６ではこの演算結果データを第３，第４報知用表示装置２０３，２０４に適用する表示データとして第５表示データバッファ２７５に設定する。

【７６１６】

ステップＳ９１０４及びステップＳ９１０６にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、図６３３（ｃ）の説明図に示すように、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２が発光状態となっている状況において、第３報知用表示装置２０３にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第１位の数字が表示されるとともに、第４報知用表示装置２０４にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第２位の数字が表示される。第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２を発光状態としながら第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「１」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【７６１７】

また、管理開始フラグに「１」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては現状エリア３１１のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階においてパチンコ機１０の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

【７６１８】

管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９１０３：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０７）。当該表示データが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ａ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第１履歴エリア３１２のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｂ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第２履歴エリア３１３のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｃ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第３履歴エリア３１４のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｄ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【７６１９】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた初期表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９１０８）。初期表示フラグは、既に説明したとおり現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９１０８：ＹＥＳ）、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２について点滅設定処理を実行する（ステップＳ９１０９）。

【７６２０】

当該点滅設定処理では、第５表示データバッファ２７５に現状設定されている表示データに対応する表示が第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設

定として、具体的には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２に対する表示データの送信については第５表示データバッファ２７５に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば０．５秒）が経過するまでは表示ＩＣ２６６に送信し、その後に第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の全ての表示用セグメント３２１，３２２を消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば０．５秒）が経過するまでは表示ＩＣ２６６に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア３１１のベース値が報知対象となった場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて演算初期表示が行われることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

【７６２１】

次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容について、図６４３のタイムチャートを参照しながら説明する。図６４３（ａ）は初期チェック期間を示し、図６４３（ｂ）は管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が報知される管理開始前表示期間を示し、図６４３（ｃ）は演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される通常表示期間を示し、図６４３（ｄ）はパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定更新中表示期間を示し、図６４３（ｅ）はパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定確認中表示期間を示し、図６４３（ｆ）はリセットボタン６８ｃが押圧操作されたタイミングを示す。

【７６２２】

まず管理開始フラグに「１」がセットされていない状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）が実行されない場合について説明する。

【７６２３】

ｔ１のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。

【７６２４】

その後、ｔ２のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該ｔ２のタイミングで図６４３（ｂ）に示すように管理開始前表示期間が開始される。管理開始前表示期間では、図６３３（ｃ）の説明図に示すように第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２においては全ての表示用セグメント３２１，３２２が発光状態となり、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４においては現状のベース値に対応する数字が表示される。

【７６２５】

その後、ｔ３のタイミングで、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数に達する。これにより、管理開始フラグに「１」がセットされることで、図６４３（ｂ）に示すように管理開始前表示期間が終了する。この場合、当該ｔ３のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。

【７６２６】
次に、管理開始フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）が実行されない場合について説明する。
【７６２７】
ｔ４のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。
【７６２８】
その後、ｔ５のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該ｔ５のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。
【７６２９】
次に、管理開始フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定値更新処理（図６４２）が実行される場合について説明する。
【７６３０】
ｔ６のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。
【７６３１】
その後、初期チェック期間の途中において設定値更新処理（図６４２）が開始されて、ｔ７のタイミングで図６４３（ｆ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。これにより、当該ｔ７のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該ｔ７のタイミングで図６４３（ｄ）に示すように設定更新中表示期間が開始される。
【７６３２】
その後、ｔ８のタイミングで図６４３（ｄ）に示すように設定更新中表示期間が終了する。この場合、当該ｔ８のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。
【７６３３】
次に、管理開始フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）が実行される場合について説明する。
【７６３４】
ｔ９のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。
【７６３５】
その後、初期チェック期間の途中において設定確認用処理（図６４１）が開始されて、ｔ１０のタイミングで図６４３（ｆ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。これにより、当該ｔ１０のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該ｔ１０のタイミングで図６４３（ｅ）に示すように設定確認中表示期間が開始される。
【７６３６】

その後、ｔ１１のタイミングで図６４３（ｅ）に示すように設定確認中表示期間が終了する。この場合、当該ｔ１１のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。

【７６３７】

なお、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行されて初期チェック期間が途中でキャンセルされた場合、設定更新中表示期間又は設定確認中表示期間が終了された後に、管理開始前表示期間が開始されることとなる。

【７６３８】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７６３９】

チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる初期チェック期間が発生し得る。これにより、各表示用セグメント３２１～３２４のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【７６４０】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

【７６４１】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始される度に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【７６４２】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、特別な操作を要することなく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。

【７６４３】

初期チェック期間が経過していなくてもキャンセル契機が発生した場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、初期チェック期間の途中であっても上記チェック用表示を終了させて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて他の表示を行わせることが可能となる。

【７６４４】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって遊技の進行を制御するための処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて上記チェック用表示が開始される。これにより、遊技が開始される前に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【７６４５】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）といった所定の設定関連処理が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけで

はなく初期チェック期間を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【７６４６】

設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値に対応する表示が行われる構成において、これら所定の設定関連処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて上記チェック用表示が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認した後に、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。よって、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【７６４７】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行されたことに基づいて当該初期チェック期間が経過していなくても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行された場合には初期チェック期間が経過することを待たなくても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用処理を終了させて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【７６４８】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行された場合であってリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に当該初期チェック期間が経過していなくても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が開始された後の任意のタイミングで初期チェック期間を終了させることが可能となる。例えば設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が開始された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であることを遊技ホールの管理者が十分に確認した後に、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において上記チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させることが可能となる。

【７６４９】

また、設定値更新処理（図６４２）においてはリセットボタン６８ｃが押圧操作されることで選択対象の設定値が更新される。この場合に、上記のとおりリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて上記チェック用表示が終了されて現状の設定値の表示が開始されるようにすることで、チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させるための専用の操作が必要なくなる。よって、設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【７６５０】

演算結果記憶エリア２３４には、異なる期間における通常用カウンタエリア２３１の情報を利用して導出された複数のベース値が記憶される。これにより、複数の期間におけるベース値を把握することが可能となるため、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を正確に把握することが可能となる。

【７６５１】

演算結果記憶エリア２３４には、直近のベース値が記憶される現状エリア３１１と、それよりも前に導出されたベース値が記憶される第１～第３履歴エリア３１２～３１４とが設けられている。これにより、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【７６５２】

一の算出期間が経過する前において比較的短い周期で繰り返し算出されるベース値は現状エリア３１１に記憶されるとともに、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第１～第３履歴エリア３１２～３１４に記憶される。これにより、遊技領域ＰＡに供

給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合について直近のものを把握することが可能となるとともに、一の算出期間の単位での過去の上記割合を把握することが可能となる。また、第１～第３履歴エリア３１２～３１４には一の算出期間の単位でのベース値が記憶されるため、第１～第３履歴エリア３１２～３１４に記憶されるベース値の数を抑えることが可能となる。

【７６５３】

一の算出期間が経過したことに基づいて通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされる。これにより、通常用カウンタエリア２３１において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされる構成であったとしても、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第１～第３履歴エリア３１２～３１４に記憶されるため、過去の算出期間における遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を後から把握することが可能となる。

【７６５４】

過去のベース値を記憶するためのエリアとして複数の履歴エリア３１２～３１４が設けられている。これにより、過去の複数の算出期間におけるベース値を比較することが可能となる。

【７６５５】

現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次表示される。これにより、報知用表示装置２０１～２０４の数を抑えながら、複数の算出期間におけるベース値を個別に把握することが可能となる。

【７６５６】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることで停電の発生が監視されるとともに停電の発生が特定された場合には停電時処理が実行される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【７６５７】

第１タイマ割込み処理（図６３８）に停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が含まれている構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第１タイマ割込み処理が割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【７６５８】

第１タイマ割込み処理（図６３８）は動作電力の供給開始時の処理が終了した後において残余処理が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、残余処理に割り込んで起動される第１タイマ割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【７６５９】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動された場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされていることで遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第１タイマ割込み処理が割り込んで起動されることで停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７６６０】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値更新処理（図６４２）が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行される。これにより、使用対象とな

る設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

【７６６１】

なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了される構成に限定されることはなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン６８ｃが操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃ以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示が継続されることとなるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【７６６２】

また、動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン６８ｂやリセットボタン６８ｃといった所定の操作部が操作された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【７６６３】

また、更新ボタン６８ｂといったリセットボタン６８ｃ以外の特定の操作部が操作された状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

【７６６４】

また、遊技機本体１２が開放状態であるか否かに関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成に限定されることはなく、遊技機本体１２が開放状態となっていることが本体開放センサ９６の検知結果に基づき特定されている場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体１２が開放状態となった場合にはまず第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、その後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【７６６５】

また、設定確認用処理（図６４１）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図６３７）が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確

認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【７６６６】

また、設定値更新処理（図６４２）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図６３７）が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【７６６７】

また、設定確認用処理（図６４１）が実行される条件及び設定値更新処理（図６４２）が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理（図６３７）が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【７６６８】

また、チェック用表示では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて各表示用セグメント３２１～３２４が１個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント３２１～３２４が少なくとも１回は発光状態となる構成としてもよい。

【７６６９】

また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行される構成に限定されることはなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【７６７０】

また、演算結果記憶エリア２３４の第１～第３履歴エリア３１２～３１４のいずれかにベース値が記憶されていない場合には、その履歴エリア３１２～３１４は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知対象とならない構成としてもよい。この場合、例えば現状エリア３１１及び第１履歴エリア３１２にベース値が記憶されている一方、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４にはベース値が記憶されていない場合には、表示継続期間が経過する度に、現状エリア３１１と第１履歴エリア３１２との間で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象が切り換えられ、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４は報知対象とならないことになる。

【７６７１】

また、演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４には、少数点第２位までの少数として表されるベース値が記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、当該ベース値のうち小数点第１位の数字と少数点第２位の数字との組合せの情報が記憶される構成としてもよく、ベース値を算出することを可能とするための遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）と、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）との組合せの情報が記憶される構成としてもよい。前者の場合には各種エリア３１１～３１４の情報をそのまま表示対象設定エリア２７６に設定することが可能となり、後者の場合には各種エリア３１１～３１４の情報

を利用してベース値を算出した後に当該ベース値から抽出した小数点第１位の数字と小数点第２位の数字との情報を表示対象設定エリア２７６に設定することとなる。

【７６７２】

また、演算結果記憶エリア２３４にはベース値を記憶するためのエリアとして、現状エリア３１１及び第１履歴エリア３１２のみが設けられている構成としてもよく、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２及び第２履歴エリア３１３のみが設けられている構成としてもよい。また、過去のベース値の情報を記憶するための履歴エリアとして４個以上のエリアが設けられている構成としてもよい。

【７６７３】

また、演算結果記憶エリア２３４は各種エリア３１１～３１４がアドレス上固定されており、必要に応じてベース値がそれら各種エリア３１１～３１４においてシフトされる構成に限定されることはなく、各種エリア３１１～３１４がリングバッファとして設けられている構成としてもよい。

【７６７４】

また、態様情報としてベース値が算出される構成に代えて、上記第４７実施形態のように第６１パラメータ～第６８パラメータが算出される構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれには第６１～第６８パラメータの全てが記憶される構成としてもよく、現状エリア３１１には第６１～第６８パラメータが記憶されるものの第１～第３履歴エリア３１２～３１４には第６１パラメータのみといったように一部のパラメータが記憶される構成としてもよい。

【７６７５】

また、態様情報としてベース値に加えて又は代えて、大当たり結果の発生確率が算出されて記憶される構成としてもよく、高頻度サポートモードの発生確率が算出されて記憶される構成としてもよい。

【７６７６】

また、演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４においてベース値のシフトが行われる契機は、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数がシフト基準個数以上となった場合に限定されることはなく、所定期間（例えば８時間）が経過した場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にシフトが行われる構成としてもよく、パチンコ機１０の設定値が変更された場合にシフトが行われる構成としてもよい。またシフトが行われる契機が複数種類存在している構成としてもよい。

【７６７７】

また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされるまでは、第１，第２報知用表示装置２０２のそれぞれにおける表示用セグメント３２１，３２２が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第１，第２報知用表示装置２０２のそれぞれにおける表示用セグメント３２１，３２２が点滅状態とされる構成としてもよい。また、管理開始フラグに「１」がセットされるまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において「ｂＬ．－－」→「ｂ１．－－」→「ｂ２．－－」→「ｂ３．－－」という表示が繰り返される構成としてもよい。

【７６７８】

また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされるまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となるチェック用表示が行われずに、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１，３２２が発光状態又は点滅状態となるとともに、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて現状のベース値に対応する表示が行われるといったように、管理開始フラグに「１」がセットされていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７６７９】
　また、停電フラグに「１」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「１」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態となる構成としてもよい。
【７６８０】
　また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が主側ＣＰＵ６３により行われる構成に限定されることはなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置８１により行われる構成としてもよく、表示制御装置８２により行われる構成としてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。
【７６８１】
　＜第６８実施形態＞
　本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７６８２】
　図６４４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７６８３】
　ステップＳ９４０１～ステップＳ９４０３では上記第６７実施形態におけるメイン処理（図６３７）のステップＳ８８０１～ステップＳ８８０３と同一の処理を実行する。その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳ９４０４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳ９４０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理が終了される。
【７６８４】
　その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳ９４０５）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。
【７６８５】
　その後、チェック中カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ９４０６）。そして、チェック中カウンタの値が「０」となるまで、ステップＳ９４０６にて待機する。これにより、ステップＳ９４０５にてセットされた初期チェック期間が経

過するまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が継続される。

【７６８６】

その後、ステップＳ９４０７～ステップＳ９４２６の処理を実行する。これらステップＳ９４０７～ステップＳ９４２６の処理内容は、上記第６７実施形態におけるメイン処理（図６３７）のステップＳ８８０６～ステップＳ８８２５と同一である。

【７６８７】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて当該主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理が開始された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとともにその状況で初期チェック期間が経過するまで動作電力の供給開始時の処理の進行が停止される。これにより、初期チェック期間の途中で設定確認及び設定値更新が実行されないようにすることが可能となり、処理負荷の増加を抑えることが可能となる。また、初期チェック期間の途中で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【７６８８】

＜第６９実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７６８９】

図６４５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７６９０】

ステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８では上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳ９５１９）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【７６９１】

その後、ステップＳ９５２０以降の処理を実行する。ステップＳ９５２０～ステップＳ９５２５の処理内容は上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９１９～ステップＳ７９２４と同一である。

【７６９２】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８）が終了した後であって残余処理（ステップＳ９５２２～ステップＳ９５２５）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【７６９３】

設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにす

ることが可能となる。
【７６９４】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【７６９５】
主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６４５）には、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）よりも実行順序が後の処理として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【７６９６】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）又は設定値更新処理（ステップＳ９５１８）の実行後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。
【７６９７】
なお、初期チェック期間が経過するまでステップＳ９５２０以降の処理が開始されない構成としてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【７６９８】
＜第７０実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される通常時の設定処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７６９９】
図６４６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップＳ９６０１～ステップＳ９６０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７７００】
まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９６０１）。管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ９６０１：ＮＯ）、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９６０２）。当該チェック用表示のデータが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２

１～３２４が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。

【７７０１】

管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理を実行する。ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理内容は上記第６７実施形態における通常時の設定処理（図６４０）におけるステップＳ９１０７～ステップＳ９１０９と同一である。ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理が実行されることにより、演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知されるとともに、新たな算出期間の開始直後において現状エリア３１１のベース値が報知される場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて演算初期表示が行われる。

【７７０２】

上記構成によれば管理開始フラグに「１」がセットされていない場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる初期チェック期間となる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に初期チェック期間となる状況をパチンコ機１０の出荷段階などにおいて管理開始フラグに「１」がセットされていない状況に制限することが可能となる。

【７７０３】

＜第７１実施形態＞

本実施形態では設定値に関する構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７７０４】

図６４７（ａ）～図６４７（ｄ）は主側ＲＯＭ６４に設けられた設定対応記憶エリア３２５を説明するための説明図である。

【７７０５】

設定対応記憶エリア３２５には、パチンコ機１０の設定値に対応させて低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル、並びに設定確認用処理（図６２０）及び設定値更新処理（図６２１）において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データが設定されている。より詳細には、設定対応記憶エリア３２５には第１設定情報記憶エリア３２５ａ、第２設定情報記憶エリア３２５ｂ、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ、第４設定情報記憶エリア３２５ｄ、第５設定情報記憶エリア３２５ｅ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆが設けられている。

【７７０６】

第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのそれぞれには、当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、設定確認用処理（図６２０）及び設定値更新処理（図６２１）において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとが設けられている。第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのそれぞれにおいて、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとして１バイトのエリアが確保されている。したがって、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのそれぞれは複数バイトの記憶容量となっている。この場合、第１設定情報記憶エリア３２５ａの開始アドレスはＡ（１）となっており、第２設定情報記憶エリア３２５ｂの開始アドレスはＡ（２）となっており、第３設定情報記憶エリア３２５ｃの開始

アドレスはＡ（３）となっており、第４設定情報記憶エリア３２５ｄの開始アドレスはＡ（４）となっており、第５設定情報記憶エリア３２５ｅの開始アドレスはＡ（５）となっており、第６設定情報記憶エリア３２５ｆの開始アドレスはＡ（６）となっている。

【７７０７】

上記構成において本実施形態における第１形態のパチンコ機１０では、当該パチンコ機１０の設定値として上記３３の実施形態と同様に「設定１」～「設定６」の６段階の設定値が設定されている。この場合、「設定１」～「設定６」のそれぞれで低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相違する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相互に同一となっている。したがって、図６４７（ａ）に示すように第１設定情報記憶エリア３２５ａには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。第２設定情報記憶エリア３２５ｂには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定２」に対応する第２低確当否テーブルＬＴ（２）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「２」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７０８】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３低確当否テーブルＬＴ（３）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「３」を表示するための表示データが記憶されている。第４設定情報記憶エリア３２５ｄには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定４」に対応する第４低確当否テーブルＬＴ（４）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「４」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７０９】

第５設定情報記憶エリア３２５ｅには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定５」に対応する第５低確当否テーブルＬＴ（５）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「５」を表示するための表示データが記憶されている。第６設定情報記憶エリア３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定６」に対応する第６低確当否テーブルＬＴ（６）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「６」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７１０】

上記第１形態の構成の場合、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなる。その一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は１／３０であるため、「設定１」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定６」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【７７１１】

設定値として「設定１」～「設定６」が設定された第１形態において、特図変動開始処理（図５１８）のステップＳ５０４にて当否判定処理を実行するために、ステップＳ５０

３にて実行される当否テーブルの読み出し処理について説明する。図６４８は当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。なお、当否テーブルの読み出し処理におけるステップＳ９７０１～ステップＳ９７０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７１２】

まず主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値を読み出す（ステップＳ９７０１）。設定値カウンタは、当否テーブルを読み出す場合及び設定値の表示データを読み出す場合のそれぞれにおいて設定対応記憶エリア３２５における第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのうちいずれを参照すべきであるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【７７１３】

その後、設定対応記憶エリア３２５における第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのうち、ステップＳ９７０１にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する（ステップＳ９７０２）。設定値カウンタは上記第６５実施形態と同様に「１」～「６」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「１」である場合には第１設定情報記憶エリア３２５ａを選択し、設定値カウンタの値が「２」である場合には第２設定情報記憶エリア３２５ｂを選択し、設定値カウンタの値が「３」である場合には第３設定情報記憶エリア３２５ｃを選択し、設定値カウンタの値が「４」である場合には第４設定情報記憶エリア３２５ｄを選択し、設定値カウンタの値が「５」である場合には第５設定情報記憶エリア３２５ｅを選択し、設定値カウンタの値が「６」である場合には第６設定情報記憶エリア３２５ｆを選択する。

【７７１４】

この選択に際しては主側ＲＯＭ６４に予め記憶された対応テーブルが参照される。当該対応テーブルには設定値カウンタの値と第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの開始アドレスとの対応関係が定められている。詳細には、設定値カウンタの「１」の値に対応させて第１設定情報記憶エリア３２５ａの開始アドレスであるＡ（１）が設定されており、設定値カウンタの「２」の値に対応させて第２設定情報記憶エリア３２５ｂの開始アドレスであるＡ（２）が設定されており、設定値カウンタの「３」の値に対応させて第３設定情報記憶エリア３２５ｃの開始アドレスであるＡ（３）が設定されており、設定値カウンタの「４」の値に対応させて第４設定情報記憶エリア３２５ｄの開始アドレスであるＡ（４）が設定されており、設定値カウンタの「５」の値に対応させて第５設定情報記憶エリア３２５ｅの開始アドレスであるＡ（５）が設定されており、設定値カウンタの「６」の値に対応させて第６設定情報記憶エリア３２５ｆの開始アドレスであるＡ（６）が設定されている。

【７７１５】

その後、現状の当否抽選モードが低確率モードであれば（ステップＳ９７０３：ＮＯ）、ステップＳ９７０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから低確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップＳ９７０４）。一方、現状の当否抽選モードが高確率モードであれば（ステップＳ９７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ９７０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから高確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップＳ９７０５）。

【７７１６】

上記のように当否テーブルの読み出し処理が実行されることにより、設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから、現状の当否抽選モードに対応する当否テーブルが読み出される。そして、特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）では、その読み出した当否テーブルを利用して、今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。

【７７１７】

次に、主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況で第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起

動された場合における処理について説明する。この場合、第２タイマ割込み処理（図６２８）では設定値更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。図６４９は設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７１８】

まず主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値を読み出す（ステップＳ９８０１）。その後、設定対応記憶エリア３２５における第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのうち、ステップＳ９８０１にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する（ステップＳ９８０２）。設定値カウンタは上記第６５実施形態と同様に「１」～「６」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「１」である場合には第１設定情報記憶エリア３２５ａを選択し、設定値カウンタの値が「２」である場合には第２設定情報記憶エリア３２５ｂを選択し、設定値カウンタの値が「３」である場合には第３設定情報記憶エリア３２５ｃを選択し、設定値カウンタの値が「４」である場合には第４設定情報記憶エリア３２５ｄを選択し、設定値カウンタの値が「５」である場合には第５設定情報記憶エリア３２５ｅを選択し、設定値カウンタの値が「６」である場合には第６設定情報記憶エリア３２５ｆを選択する。この選択に際しては当否テーブルの読み出し処理（図６４８）と同様に主側ＲＯＭ６４に予め記憶された対応テーブルが参照される。

【７７１９】

その後、ステップＳ９８０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから設定値の表示データを読み出す（ステップＳ９８０３）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９８０４）。また、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に表示させるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９８０５）。

【７７２０】

上記のように設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行されることにより、ステップＳ９８０５にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳ９８０４にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【７７２１】

なお、主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている状況で第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動された場合に実行される設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ８４０５）においても、設定値の表示データの設定に関して、上記設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）と同様の処理が実行される。

【７７２２】

ここで、第１形態のパチンコ機１０においては当該パチンコ機１０の設定値として「設定１」～「設定６」の６段階の設定値が設定されていたが、パチンコ機１０の機種や型式によっては６段階よりも少ない設定値が利用される場合がある。具体的には、図６４７（ｂ）の説明図に示す第２形態のパチンコ機１０では「設定１」、「設定３」及び「設定６」の３段階の設定値が設定されており、図６４７（ｃ）の説明図に示す第３形態のパチン

コ機１０では「設定１」、「設定２」、「設定３」及び「設定４」の４段階の設定値が設定されており、図６４７（ｄ）の説明図に示す第４形態のパチンコ機１０では「設定１」の１段階の設定値のみが設定されている。この場合に、第２～第４形態のいずれのパチンコ機１０であっても第１形態のパチンコ機１０と同様に、６段階の設定値の設定を可能とする第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される。

【７７２３】

第２形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図６４７（ｂ）の説明図に示すように、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１高確当否テーブルＨＴ（１）が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７２４】

第２設定情報記憶エリア３２５ｂ及び第５設定情報記憶エリア３２５ｅには「設定３」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第２設定情報記憶エリア３２５ｂ及び第５設定情報記憶エリア３２５ｅには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３低確当否テーブルＬＴ（３）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３高確当否テーブルＨＴ（３）が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「３」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７２５】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆには「設定６」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定６」に対応する第６低確当否テーブルＬＴ（６）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定６」に対応する第６高確当否テーブルＨＴ（６）が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「６」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７２６】

上記第２形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、これら第１～６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの数である６個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率も大きい設定値ほど高くなる。なお、「設定１」における高確率モードの大当たり確率は、「設定６」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率である。

【７７２７】

上記第２形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値カウンタの値が「１」の場合及び「４」の場合のいずれであっても「設定１」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「２」の場合及び「５」の場合のいずれであっても「設定３」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「３」の場合及び「６」の場合のいずれであっても「設定６」に対応する当否テーブルが読み出される。

【７７２８】

当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出

す構成である。これにより、３段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７２９】

上記第２形態の構成の場合、６段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア３２５が利用される場合において３段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることが可能である。つまり、使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが割り当てられているとともに、３段階の設定値が昇順で１個ずつ配列された態様を１グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「３」→「６」→「１」→「３」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン６８ｃの１回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が１回ずつ表示される場合を１表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

【７７３０】

設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、３段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図６４９）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７３１】

なお、第２形態のパチンコ機１０において第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂに「設定１」に対応する各種情報が記憶されており、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄに「設定３」に対応する各種情報が記憶されており、第５設定情報記憶エリア３２５ｅ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆに「設定６」に対応する各種情報が記憶されている構成としてもよい。つまり、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが割り当てられているとともに、同一の設定値が設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに設定されている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「１」→「３」→「３」→「６」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【７７３２】

第３形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図６４７（ｃ）の説明図に示すように、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂには「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３３】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには「設定２」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定２」に対応する第２低確当否テーブルＬＴ（２）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「２」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３４】

第５設定情報記憶エリア３２５ｅには「設定３」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第５設定情報記憶エリア３２５ｅには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３低確当否テーブルＬＴ（３）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「３」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３５】

第６設定情報記憶エリア３２５ｆには「設定４」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第６設定情報記憶エリア３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定４」に対応する第４低確当否テーブルＬＴ（４）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「４」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３６】

上記第３形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、これら第１～６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの数である６個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は１／３０であるため、「設定１」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定４」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【７７３７】

上記第３形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値カウンタの値が「１」の場合及び「２」の場合のいずれであっても「設定１」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「３」の場合及び「４」の場合のいずれであっても「設定２」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「５」の場合には「設定３」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「６」の場合には「設定４」に対応する当否テーブルが読み出される。

【７７３８】

当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、４段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７３９】

上記第３形態の構成の場合、６段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア３２５が利用される場合において４段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることができない。この場合に、「設定１」及び「設定２」のそれぞれについては設定値カウンタの値との関係で連続する２個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｄが割り当てられているとともに、「設定３」及び「設定４」のそれぞれについては１個の設定情報記

憶エリア３２５ｅ，３２５ｆが割り当てられている。これにより、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「１」→「２」→「２」→「３」→「４」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【７７４０】

設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、４段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図６４９）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７４１】

なお、設定値更新処理（図６２１）においてリセットボタン６８ｃの１回の操作に対して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における設定値の表示が変更されるようにする上では、設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに同一の設定値に対応する各種情報が設定されてないようにすることが好ましい。例えば、第１設定情報記憶エリア３２５ａに「設定１」に対応する各種情報を設定し、第２設定情報記憶エリア３２５ｂに「設定２」に対応する各種情報を設定し、第３設定情報記憶エリア３２５ｃに「設定３」に対応する各種情報を設定し、第４設定情報記憶エリア３２５ｄに「設定４」に対応する各種情報を設定し、第５設定情報記憶エリア３２５ｅに「設定１」に対応する各種情報を設定し、第６設定情報記憶エリア３２５ｆに「設定２」に対応する各種情報を設定する構成が考えられる。この場合、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「２」→「３」→「４」→「１」→「２」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【７７４２】

第４形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図６４７（ｄ）の説明図に示すように、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７４３】

上記第４形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、１種類の設定値のみが設定されている。このように１種類の設定値のみが設定されている構成であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、１種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７４４】

上記第４形態の構成の場合、設定値を設定する必要がないため基本的には設定値更新処理（図６２１）を実行する必要がないが、設定値の異常が発生した場合には設定値更新処理（図６２１）が実行され得る。この場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに対して「設定１」が割り当てられている。したがって、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される

設定値は、「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→・・・というように「１」の表示が継続されることとなる。

【７７４５】

設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、１種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当該設定処理（図６４９）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７４６】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７７４７】

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、第２形態～第４形態のパチンコ機１０では、設定値に対応する当否テーブルを記憶するための設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが第１所定数（具体的には６個）設けられている構成において使用対象となる設定値の種類数は第１所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数である第１形態のパチンコ機１０と設定対応記憶エリア３２５に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合におけるパチンコ機１０の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。

【７７４８】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）ではリセットボタン６８ｃが操作される度に特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの数値情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された数値情報に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの当否テーブルが当否判定処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で当否判定処理が実行されることとなる。この場合に、設定され得る設定値の各当否テーブルは少なくとも１個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに記憶されている構成であって、第１所定数の一部であって複数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには同一の当否テーブルが記憶されている構成であることにより、第１所定数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに当否テーブルが記憶されている。これにより、第１所定数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆをそのまま利用するとともに設定値カウンタを利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第１所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

【７７４９】

設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから当否テーブルを読み出し、その読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、当否判定処理の実行に際して当否テーブルを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【７７５０】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される状況においては、設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから設定値の表示データを読み出し、その読み出した設定値の表示データに対応する表示を第４報知用表示装置２０４にて行わせる構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示データを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【７７５１】

使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場

合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが割り当てられているとともに、３段階の設定値が昇順で１個ずつ配列された態様を１グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「３」→「６」→「１」→「３」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン６８ｃの１回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が１回ずつ表示される場合を１表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

【７７５２】

なお、高確率モードの当否テーブルが設定値に応じて変化しない構成においては、高確率モードの当否テーブルが、設定対応記憶エリア３２５の第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに記憶されているのではなく、主側ＲＯＭ６４における設定対応記憶エリア３２５とは異なる記憶エリアに記憶されている構成としてもよい。

【７７５３】

また、使用対象となる設定値が１個のみである場合にはその設定値に対応する当否テーブルが１個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。また、使用対象となる設定値が複数段階ではあるもののその段階数が第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの数よりも少ない場合には、それら各設定値に対応する当否テーブルはそれぞれ対応する１個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。当該構成においては当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５に対応する数値情報が設定値カウンタにおいて選択され得ない数値情報とすることで、当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが、当否テーブルの読み出しや設定値の表示データの読み出しに際して選択されてしまわないようにすることが可能となる。

【７７５４】

＜第７２実施形態＞

上記第７１実施形態では６段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア３２５を利用する構成としたが、本実施形態では３段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア３２６を利用する。

【７７５５】

図６５０（ａ）～図６５０（ｃ）は主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている設定対応記憶エリア３２６を説明するための説明図である。

【７７５６】

設定対応記憶エリア３２６には、第１設定情報記憶エリア３２６ａ、第２設定情報記憶エリア３２６ｂ及び第３設定情報記憶エリア３２６ｃが設けられている。図６５０（ａ）に示す第１形態のパチンコ機１０では第１設定情報記憶エリア３２６ａに「設定１」に対応する各種情報が設定されており、第２設定情報記憶エリア３２６ｂに「設定２」に対応する各種情報が設定されており、第３設定情報記憶エリア３２６ｃに「設定３」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第１形態のパチンコ機１０では設定対応記憶エリア３２６において設定可能な最大数分の設定値が設定されている。

【７７５７】

図６５０（ｂ）に示す第２形態のパチンコ機１０では第１～第３設定情報記憶エリア３２６ａ～３２６ｃの全てに「設定１」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第２形態のパチンコ機１０では３段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア３２６を利用して、１種類の設定値のみが設定されている。

【７７５８】
図６５０（ｃ）に示す第３形態のパチンコ機１０では、第１設定情報記憶エリア３２６ａ及び第２設定情報記憶エリア３２６ｂに「設定１」に対応する各種情報が設定されており、第３設定情報記憶エリア３２６ｃに「設定３」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第３形態のパチンコ機１０では３段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア３２６を利用して、２段階の設定値が設定されている。
【７７５９】
上記構成によれば３段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア３２６を、３段階の設定値よりも少ない段階数の設定値が使用対象となる第２形態及び第３形態のパチンコ機１０に対してそのまま流用することが可能となる。また、上記第７１実施形態と同様に、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成及び設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）の処理構成を、第１～第３形態のパチンコ機１０において共通して利用することが可能となる。
【７７６０】
＜第７３実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）又は設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている場合に、パチンコ機１０の前面側から視認可能となる表示部にて所定の報知が実行される点で上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７７６１】
図６５１（ａ）は、パチンコ機１０の前面を生じさせる窓パネル５２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図である。
【７７６２】
各種表示部として、特図表示部３７ａと、特図保留表示部３７ｂと、普図表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとが設けられている。これらの機能は上記第３３実施形態と同一である。特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａは横並びとなるように設けられているが、これら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａに対して横並びとなるようにしてラウンド表示部３３０が設けられている。
【７７６３】
ラウンド表示部３３０は、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａと同様に、７個の表示用セグメント３３１～３３７を有している。７個の表示用セグメント３３１～３３７はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「８」の字を生じさせるように配列されている。７個の表示用セグメント３３１～３３７は個別に発光制御される。
【７７６４】
ラウンド表示部３３０では、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数が報知される。本実施形態では当否判定処理にて大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果として、ラウンド遊技の実行回数が相対的に少ない開閉実行モードへの移行契機となる第１大当たり結果と、ラウンド遊技の実行回数が相対的に多い開閉実行モードへの移行契機となる第２大当たり結果とが存在している。具体的には、第１大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が２回実行され、第２大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が１６回実行される。
【７７６５】
なお、第１大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻

度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。また、第２大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。

【７７６６】

図６５１（ｂ）はラウンド表示部３３０の表示内容を説明するための説明図である。

【７７６７】

ラウンド表示部３３０は、いずれかの大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に、全ての表示用セグメント３３１～３３７が消灯状態となった非表示状態から、少なくとも一部の表示用セグメント３３１～３３７が発光状態となる表示状態となる。開閉実行モードが継続している状況においては当該開閉実行モードの開始時にラウンド表示部３３０に表示された表示内容が維持される。そして、開閉実行モードが終了する場合にラウンド表示部３３０が表示状態から非表示状態となる。

【７７６８】

２回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１～第４表示用セグメント３３１～３３４が消灯状態となり、第５～第７表示用セグメント３３５～３３７が点灯状態となる。１６回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１～第４表示用セグメント３３１～３３４が点灯状態となり、第５～第７表示用セグメント３３５～３３７が消灯状態となる。これにより、遊技ホールの管理者はパチンコ機１０にて開閉実行モードが実行されている場合にはラウンド表示部３３０を確認することで、その開閉実行モードがいずれの種類の開閉実行モードに対応しているのかを把握することが可能となる。

【７７６９】

主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている場合にはラウンド表示部３３０にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている場合には図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１表示用セグメント３３１、第３表示用セグメント３３３、第５表示用セグメント３３５及び第７表示用セグメント３３７が消灯状態となり、第２表示用セグメント３３２、第４表示用セグメント３３４及び第６表示用セグメント３３６が点灯状態となる。

【７７７０】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）に対応するラウンド表示部３３０における表示は、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が開始された場合に開始され、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とは異なっており、さらに後述する設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部３３０を確認することで設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部３３０を利用して行うことが可能となる。

【７７７１】

主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている場合にはラウンド表示部３３０にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている場合には図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１表示用セグメント３３１、第３表示用セグメント３３３、第５表示用セグメント３３５及び第７表示用セグメント３３７が点灯状態となり、第２表示用セグメント３３２、第４表示用セグメント３３４及び第６表示用セグメント３３６が消灯状態となる。

【７７７２】
設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に対応するラウンド表示部３３０における表示は、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が開始された場合に開始され、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とは異なっており、さらに設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部３３０を確認することで設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部３３０を利用して行うことが可能となる。
【７７７３】
メイン処理（図６１９）において設定確認用処理（ステップＳ７９１４）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される状況では、遊技を進行させるための処理は実行されない。したがって、開閉実行モードが実行されている状況において設定確認用処理（ステップＳ７９１４）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されることはない。また、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）のうち一方が実行されている状況において他方が実行されることもない。したがって、ラウンド表示部３３０をそれぞれの表示を行うための表示部として兼用したとしても、各表示を行うべき状況が重複して発生してしまうことはない。
【７７７４】
なお、ラウンド表示部３３０の表示内容は上記の表示内容に限定されることはなく、それぞれの状況であることをラウンド表示部３３０の表示内容から区別することが可能であれば任意であり、例えば設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）のうち一方は第１～第７表示用セグメント３３１～３３７の全てが点灯状態となる構成としてもよい。また、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）のうち一方は第１～第７表示用セグメント３３１～３３７の全てが点灯状態となるとともにその状態が維持され、他方は第１～第７表示用セグメント３３１～３３７の全てが点滅状態となる構成としてもよい。
【７７７５】
また、ラウンド表示部３３０にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成に代えて、特図表示部３７ａにてこれら表示が行われる構成としてもよく、普図表示部３８ａにてこれら表示が行われる構成としてもよい。また、特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ及びラウンド表示部３３０のいずれか１個の表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われ、他の１個の表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。
【７７７６】
また、第１作動口３３への遊技球の入球に基づき取得された保留情報と第２作動口３４への遊技球の入球に基づき取得された保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部３７ａとして、第１作動口３３に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第１特図表示部と、第２作動口３４に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第２特図表示部とが設けられた構成においては、第１特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第２特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第１特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われるとともに第２特図表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。
【７７７７】
また、設定確認用処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定確認用処理が実行

されている状況であること又は設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよい。この場合、当該専用の表示部が主側ＣＰＵ６３により表示制御される構成としてもよく、音声発光制御装置８１又は表示制御装置８２により表示制御される構成としてもよい。

【７７７８】

＜第７４実施形態＞

本実施形態ではメイン処理及び第１タイマ割込み処理の処理構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７７７９】

図６５２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９２３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７８０】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ９９０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【７７８１】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ９９０２）。内部機能レジスタ設定処理では、上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０２と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６５３）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【７７８２】

その後、第２タイマ割込み処理（図６２８）について割込み許可の設定を行う（ステップＳ９９０３）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）が第２割込み周期で割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６５３）については割込み許可の設定が行われない。これにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）は依然として割込みが禁止された状態に維持される。

【７７８３】

その後、ステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理を実行する。これらステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理内容は上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０５～ステップＳ７９１８と同一である。

【７７８４】

ステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理を終了した後は、第１タイマ割込み処理（図６５３）について割込み許可の設定を行う（ステップＳ９９１８）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）が第１割込み周期で割り込んで起動される。つまり、第１タイマ割込み処理（図６２２）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６２８）が第２割込み周期で割り込んで起動される。その後、ステップＳ９９１９～ステップＳ９９２３では上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９２０～ステップＳ７９２４と同一の処理を実行する。

【７７８５】

図６５３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理は既に説明したとおり第１割込み周期である４ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第１タイマ割込み処理に対応す

るプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【７７８６】
まず第１タイマ割込み処理（図６５３）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳＡ１０１）。第１タイマ割込み処理（図６５３）の発生が禁止されることにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）の発生が禁止されることにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）の実行途中において仮に第１割込み周期が経過してしまったとしても第１タイマ割込み処理（図６５３）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生が禁止されることにより、第２割込み周期が経過したとしても第１タイマ割込み処理（図６５３）に対して第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７７８７】
その後、ステップＳＡ１０２～ステップＳＡ１２１では上記第６５実施形態における第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０２～ステップＳ８２２１と同一の処理を実行する。ステップＳＡ１０７にて肯定判定をした場合、又はステップＳＡ１２１の処理を実行した場合、第１タイマ割込み処理（図６５３）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳＡ１２２）。
【７７８８】
上記構成によればメイン処理（図６５２）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においては第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込みは許可される一方、第１タイマ割込み処理（図６５３）の割込みは許可されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）による第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御の実行は可能とする一方、第１タイマ割込み処理（図６５３）による遊技の進行を制御するための処理は実行されないようにすることが可能となる。
【７７８９】
また、第１タイマ割込み処理（図６５３）は第２タイマ割込み処理（図６２８）に対して割り込んで起動されないとともに、第２タイマ割込み処理（図６２８）は第１タイマ割込み処理（図６５３）に対して割り込んで起動されない。これにより、タイマ割込み処理が重複して起動されないようにすることが可能となる。
【７７９０】
＜第７５実施形態＞
本実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値を表示するための構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７７９１】
本実施形態であっても上記第６７実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア２２３には通常用カウンタエリア２３１が設けられている。通常用カウンタエリア２３１には上記第４７実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ２３１ａ、通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂ、通常用の第１作動カウンタ２３１ｃ、通常用の第２作動カウンタ２３１ｄ及び通常用のアウトカウンタ２３１ｅが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値が１加算され、特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値が１加算され、第１作動口３３に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値が１加算され、第２作動口３４に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値が１加算され、アウト口２４ａに１個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値が１加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カ

ウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合にベース値は以下のものとなる。
・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）の割合。
【７７９２】
非特定制御用のワークエリア２２３には通常用カウンタエリア２３１以外にも演算結果記憶エリア２３４が設けられている。演算結果記憶エリア２３４には上記第６７実施形態と同様に、ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア３１１と、第１履歴エリア３１２と、第２履歴エリア３１３と、第３履歴エリア３１４とが設けられている（図６３１参照）。現状エリア３１１には結果演算処理（図６５４）にて算出された直近のベース値が格納される。第１履歴エリア３１２には１回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第２履歴エリア３１３には２回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第３履歴エリア３１４には３回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。
【７７９３】
図６５４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における結果演算処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理（図６３８）における管理用処理（ステップＳ８９２０）では上記第４７実施形態における管理用処理（図５７５）と同様にステップＳ３８０３にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図５７６）では上記第４７実施形態と同様にステップＳ３９０８にてチェック処理を実行する。このチェック処理において結果演算処理を実行するとともに後述する表示用処理（図６５５）を実行する。また、結果演算処理におけるステップＳＡ２０１～ステップＳＡ２１７の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【７７９４】
まずベース値の演算処理を実行する（ステップＳＡ２０１）。当該演算処理では、上記第６７実施形態と同様に通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を利用してベース値を算出する。ここで、本実施形態ではベース値の演算が結果演算処理の１回の処理回で完了するのではなく、結果演算処理の処理回が所定の複数回実行されることにより完了する。
【７７９５】
具体的には、新たにベース値の演算が開始されることとなる結果演算処理の所定の処理回ではステップＳＡ２０１にて、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合に、Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」と、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）と、を演算して、それら各演算結果を非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して１回後の処理回の結果演算処理のステップＳＡ２０１において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）を演算して、その演算結果を上記演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して２回後の処理回の結果演算処理のステップＳＡ２０１において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、上記ベース値を演算する。

【７７９６】
つまり、本実施形態では一のベース値を算出するために結果演算処理を３回実行する必要がある。この場合に、結果演算処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）にて呼び出されて実行されるため、第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）が経過する度に実行されることとなる。したがって、一のベース値は約１２ミリ秒周期で算出されることとなる。但し、これに限定されることはなく一のベース値が算出される周期は１２ミリ秒周期よりも短い周期としてもよく、１２ミリ秒周期よりも長い周期としてもよい。
【７７９７】
上記のように結果演算処理の処理回を複数回実行することで一のベース値を算出する構成とすることにより、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することが可能となる。特に、結果演算処理は非特定制御に対応する処理として実行されるため、結果演算処理を実行するためには非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを読み出す処理だけではなく、特定制御に対応する処理において利用された主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報を退避させる必要がある。この場合に、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することで、結果演算処理の処理負荷を軽減することが可能となり、結果的に非特定制御に対応する処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【７７９８】
一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、結果演算処理の各処理回におけるベース値の算出途中の各情報は非特定制御用のワークエリア２２３に書き込まれる。これにより、結果演算処理の一の処理回と次の処理回との間で特定制御に対応する処理が実行されることに伴って、非特定制御に対応する処理において利用された主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が消去されるとしても、ベース値の算出途中の各情報を記憶保持することが可能となる。
【７７９９】
一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、新たなベース値を算出するための結果演算処理の最初の処理回において通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が全て抽出され、その抽出された値を利用してその算出回のベース値が算出される。これにより、一のベース値を算出している途中で通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が変更されたとしても、その値の変更の影響を受けないようにしながら一のベース値を算出することが可能となる。
【７８００】
ステップＳＡ２０１にてベース値の演算処理を実行した後は、今回の処理回の結果演算処理にて一のベース値の算出が完了したか否かを判定する（ステップＳＡ２０２）。一のベース値の算出が完了していない場合（ステップＳＡ２０２：ＮＯ）、ステップＳＡ２０３～ＳＡ２０５の処理を実行しないことにより演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１へのベース値の上書きを実行しない。
【７８０１】
一のベース値の算出が完了している場合（ステップＳＡ２０２：ＹＥＳ）、その算出が完了したベース値を現状エリア３１１に上書きする（ステップＳＡ２０３）。その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたシフト契機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０４）。本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）となった後に新たなベース値の算出が完了した場合に、演算結果記憶エリア２３４におけるデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が実行される。このデータシフト処理では、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトした後に、

現状エリア３１１を「０」クリアする。シフト契機フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後であってデータシフト処理を実行する前の状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８０２】

シフト契機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ２０４：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたシフト時の演算完了フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２０５）。シフト時の演算完了フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８０３】

ステップＳＡ２０２にて否定判定をした場合、ステップＳＡ２０４にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ２０５の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０６）。管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＡ２０６：ＮＯ）、管理開始前用処理を実行する（ステップＳＡ２０７）。管理開始前用処理では、上記第６７実施形態における結果演算処理（図６３５）のステップＳ８６０４～ステップＳ８６０８の処理を実行する。

【７８０４】

管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ２０６：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト契機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０８）。シフト契機フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＡ２０８：ＮＯ）、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳＡ２０９）。そして、その算出した合計個数がシフト基準個数である６００００個以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２１０）。

【７８０５】

ステップＳＡ２１０にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト契機フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２１１）。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたシフト前表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２１２）。シフト前表示フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことに対応するシフト前表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８０６】

シフト契機フラグに「１」がセットされておりステップＳＡ２０８にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト時の演算完了フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２１３）。シフト時の演算完了フラグは、既に説明したとおり上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了した場合に「１」がセットされる。ステップＳＡ２１３にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト契機フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ２１４）。また、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト時の演算完了フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ２１５）。

【７８０７】

その後、データシフト処理を実行する（ステップＳＡ２１６）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトした後に、現状エリア３１１を「０」クリアする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３１４に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３

１３に記憶され、現状の算出期間において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３１２に記憶される。また、現状エリア３１１はベース値が何ら記憶されていない状態となる。なお、データシフト処理では上記のような情報のシフトを行う場合、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳＡ２１７）。

【７８０８】

図６５５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップＳＡ３０１～ステップＳＡ３２０の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７８０９】

まず非特定制御用のワークエリア２２３における管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ３０１）。ステップＳＡ３０１にて否定判定をした場合、上記第６７実施形態における表示用処理（図６３６）のステップＳ８７１４と同様に、現状エリア３１１からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第１位の数字及び小数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳＡ３０２）。当該演算結果データに対応する表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、現状エリア３１１のベース値における小数点第１位の数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、現状エリア３１１のベース値における小数点第２位の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。なお、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においてベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記第６７実施形態と同様である。

【７８１０】

ステップＳＡ３０１にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた切換タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳＡ３０３）。切換タイミングカウンタは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値に関する表示を行う状況において当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を切り換えるタイミングを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【７８１１】

本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数に達していない状況においては、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値の報知が表示継続期間（具体的には５秒）に亘って実行されるとともに、それらベース値の報知の間において報知対象となるベース値の切り換えが発生することを報知するためにインターバル用非表示がインターバル期間（具体的には１秒）に亘って実行される。インターバル用非表示として具体的に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４が消灯状態となることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が非表示状態となる。現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられる前にインターバル用非表示が行われることにより、報知対象となるベース値が切り換えられることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【７８１２】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてそれに対応するシフト前表示が行われる。シフト前表示として具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて「Ａ．」の表示が行われる。「Ａ．」の表示内容はベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間のいずれにおいても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示されない表示内容である。これにより、シフト前表示が行われる状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全体の表示内容を、ベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間とは異なる表示内容とすることが可能となる。よって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

【７８１３】

シフト前表示の表示内容は、チェック用表示が行われている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容、管理開始前フラグに「１」がセットされていない状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容、設定確認用処理（図６４１）が実行されている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容、及び設定値更新処理（図６４２）が実行されている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容とも異なっている。この点からも、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

【７８１４】

シフト前表示の実行期間はインターバル用非表示が行われるインターバル期間（具体的には１秒）よりも長い期間に設定されている。また、シフト前表示の実行期間はベース値に対応する表示の表示継続期間（具体的には５秒）よりも長い期間に設定されている。具体的には、シフト前表示の実行期間は８秒に設定されている。なお、これに限定されることはなくシフト前表示の実行期間が、インターバル期間よりも長くベース値に対応する表示の表示継続期間以下である構成としてもよく、インターバル期間以下である構成としてもよい。但し、シフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者に明確に認識させるためには、シフト前表示の実行期間がインターバル期間よりも長い期間に設定されていることが好ましい。

【７８１５】

既に説明したとおり一のベース値の算出が完了するためには結果演算処理（図６５４）の処理回が複数回実行される必要があり、具体的には一のベース値が算出される周期は１２ミリ秒周期となっている。また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達することで演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４間でベース値の情報がシフトされるデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）は、シフト基準個数に達した後において一のベース値が新たに算出された後に実行される。この場合に、シフト前表示の実行期間は、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が完了するまでに要する最長の期間よりも長い期間に設定されている。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われている状況において一のベース値の新たな算出及びベース値のデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）を完了させることが可能となる。

【７８１６】

表示用処理（図６５５）の説明に戻り、ステップＳＡ３０３の処理を実行した場合、１減算後における切換タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、ベース値の表示継続期間、インターバル用非表示が行われるインターバル期間及びシフト前表示の実行期間のうち現状の計測対象の期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＡ３０４）。ステップＳＡ３０４にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエ

リア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、シフト前表示を開始すべき状況であるか否かを判定する（ステップＳＡ３０５）。ステップＳＡ３０５にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたインターバルフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ３０６）。インターバルフラグはインターバル用非表示を開始すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８１７】

ステップＳＡ３０６にて否定判定をした場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がベース値であることを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳＡ３０７）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「３」を超えた場合（ステップＳＡ３０８：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＡ３０９）。

【７８１８】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値のうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象となるベース値を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「０」である場合には現状エリア３１１に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「１」である場合には第１履歴エリア３１２に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「２」である場合には第２履歴エリア３１３に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「３」である場合には第３履歴エリア３１４に記憶されたベース値が報知対象となる。

【７８１９】

ステップＳＡ３０８にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ３０９の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の切換タイミングに対応する値として、ベース値を表示するための表示継続期間（具体的には５秒）に対応する値を設定する（ステップＳＡ３１０）。その後、非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグに「１」をセットする（ステップＳＡ３１１）。これにより、次回の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされていない場合には、次回の切換タイミングとなった場合にはインターバル用非表示が行われることとなる。

【７８２０】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、上記第６７実施形態における表示用処理（図６３６）のステップＳ８７０８と同様に、表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳＡ３１２）。表示種別データは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の報知対象がベース値であることを示す表示を第１報知用表示装置２０１に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第２報知用表示装置２０２に行わせるための表示データとを含む。

【７８２１】

その後、上記第６７実施形態における表示用処理（図６３６）のステップＳ８７０９と同様に、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第１位の数字及び少数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳＡ３１３）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第１位

の数字に対応する表示を第３報知用表示装置２０３に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第２位の数字に対応する表示を第４報知用表示装置２０４に行わせるための表示データとを含む。

【７８２２】

表示種別データ及び演算結果データからなる表示データが表示対象設定エリア２７６に設定されることにより、上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該表示データが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて当該表示データに対応する表示が行われる。つまり、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ａ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第１履歴エリア３１２のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ｂ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第２履歴エリア３１３のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ｃ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第３履歴エリア３１４のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ｄ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【７８２３】

非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグに「１」がセットされていることでステップＳＡ３０６にて肯定判定をした場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がインターバル用非表示であることを意味する。この場合、インターバルの設定処理を実行する（ステップＳＡ３１４）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の切換タイミングに対応する値として、インターバル期間（具体的には１秒）に対応する値を設定する。その後、非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグを「０」クリアする（ステップＳＡ３１５）。これにより、次回の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされていない場合には、次回の切換タイミングとなった場合にはベース値の表示が行われることとなる。

【７８２４】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６にインターバルデータを設定する（ステップＳＡ３１６）。インターバルデータは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にインターバル用非表示を行わせるためのデータであり、具体的には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４を消灯状態とするためのデータである。表示データとしてインターバルデータが表示対象設定エリア２７６に設定されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該インターバルデータが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも非表示状態となる。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が非表示状態となっていることを確認した遊技ホールの管理者は、インターバル期間であることを把握することが可能となる。

【７８２５】

非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされていることでステップＳＡ３０５にて肯定判定をした場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がシフト前表示であることを意味する。この場合、シフト前表示期間の設定処理を実行する（ステップＳＡ３１７）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の切換タイミングに対応する値として、シフト前表示の実行期間（具体的には８秒）に対応する値を設定する。

【７８２６】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグを「０」クリアするとともに非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグを「０」

クリアし（ステップＳＡ３１８）、さらに非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象カウンタに最大値である「３」をセットする（ステップＳＡ３１９）。インターバルフラグを「０」クリアすることでシフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となる。そして、表示対象カウンタに最大値をセットすることで、ベース値を報知すべくステップＳＡ３０６にて否定判定をした場合にはステップＳＡ３０７にて表示対象カウンタの値を１加算した後における当該表示対象カウンタの値が最大値を超えることとなり、ステップＳＡ３０８にて肯定判定をして表示対象カウンタの値を「０」クリアする。これにより、シフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となるとともに、そのベース値は演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１のベース値となる。

【７８２７】

つまり、シフト前表示が行われた場合には、そのシフト前表示が行われる前における報知対象がベース値及びインターバル用非表示のいずれであたっとしてもベース値の報知から開始される。これにより、シフト前表示が終了した場合にはインターバル期間の経過を待たずにベース値の確認を行うことが可能となる。また、シフト前表示が行われる前において最後に報知対象となったベース値が演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のいずれであったとしても、シフト前表示が終了した場合には現状エリア３１１のベース値から報知が開始される。これにより、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４におけるベース値の報知順序を最初の報知順序に戻すことが可能となり、ベース値のシフトが発生した直後であることを遊技ホールの管理者に認識させ易くすることが可能となる。

【７８２８】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６にシフト前表示データを設定する（ステップＳＡ３２０）。シフト前表示データは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にシフト前表示を行わせるためのデータであり、具体的には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて「Ａ．」の表示を行わせるためのデータである。表示データとしてシフト前表示データが表示対象設定エリア２７６に設定されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該シフト前表示データが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて「Ａ．」が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われていることを確認した遊技ホールの管理者は、シフト前表示の実行期間であることを把握することが可能となる。

【７８２９】

次に、図６５６のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「１」がセットされている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて各種エリア３１１～３１４のベース値が報知される様子を説明する。図６５６（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｅ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図６５６（ｆ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる期間を示し、図６５６（ｇ）はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達したタイミングを示す。

【７８３０】

ｔ１のタイミングで図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ａ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では現状エリア３１１に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３１】

その後、ｔ２のタイミングでｔ１のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ２のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ３のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８３２】

ｔ３のタイミングで図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｂ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３３】

その後、ｔ４のタイミングでｔ３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ４のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ５のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８３４】

ｔ５のタイミングで図６５６（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｃ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３５】

その後、ｔ６のタイミングでｔ５のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ６のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ７のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８３６】

ｔ７のタイミングで図６５６（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｄ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３

及び第４報知表示装置２０４では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３７】

その後、ｔ８のタイミングでｔ７のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ８のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ９のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８３８】

その後、ｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘ってｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングと同様に、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、さらにｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘ってｔ２のタイミング～ｔ３のタイミングと同様に、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。そして、ｔ１１のタイミングでｔ３のタイミングと同様に、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【７８３９】

その後、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングであるｔ１２のタイミングで、図６５６（ｇ）に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達する。但し、当該ｔ１２のタイミングでは、ｔ１１のタイミングにて第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないため、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が継続される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達するタイミングが任意である構成であったとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における現状の報知対象の表示を予定通りの期間に亘って行った後に当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示を開始することが可能となる。

【７８４０】

その後、ｔ１３のタイミングでｔ１１のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｆ）に示すようにシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのベース値の報知についての表示継続継続が経過した場合にシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのインターバル用非表示についてのインターバル期間が経過した場合にシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【７８４１】

その後、ｔ１４のタイミングでｔ１３のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図６５６（ｆ）に示すようにシフト前表示が終了され、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第１履歴エリア３１２のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア３１１のベース値から報知が開始される。

【７８４２】
その後、ｔ１５のタイミングでｔ１４のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ１５のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ１６のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了され、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８４３】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【７８４４】
演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次表示される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の数を抑えながらも、異なる期間に対応するそれぞれのベース値を個別に報知することが可能となる。また、予め定められた順序に従って各ベース値が表示されるため、表示対象となっているベース値の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。
【７８４５】
演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに対応付けてベース値の表示順序が定められている。これにより、ベース値の表示を新たに開始する場合において表示対象となるベース値の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。
【７８４６】
一のベース値が表示されている状況から次のベース値が表示される状況となる前に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はインターバル用非表示の状態となる。これにより、表示対象となっているベース値の種類が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。
【７８４７】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が順次表示される構成において、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを報知することが可能となる。
【７８４８】
上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には演算結果記憶エリア２３４において現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶されているベース値が記憶順序の後側の記憶エリアにシフトされるとともに、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされて新たな算出期間のベース値の算出が開始される。したがって、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるベース値の報知内容が変更されることとなる。この場合に、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはシフト前表示が行われた後にベース値の報知が再開されるため、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてベース値の報知内容が変更されることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【７８４９】
ベース値が表示されている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合、そのベース値の表示の表示継続期間が経過した後にシフト前表示が開始される。これにより、既に行われているベース値の表示を邪魔しないようにしながら、シフト前表示を開

始することが可能となる。
【７８５０】
演算結果記憶エリア２３４に記憶された複数のベース値が所定表示順序に従って順次表示される構成において、シフト前表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番のベース値から表示される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、所定表示順序における最初の順番のベース値から改めて確認することが可能となる。
【７８５１】
結果演算処理（図６５４）にてベース値を算出する構成において、一のベース値の算出を開始してから当該ベース値の算出が完了するまでに結果演算処理が複数回実行される。これにより、１回の結果演算処理にてベース値の算出を完了させる構成に比べて、結果演算処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【７８５２】
上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には当該シフト基準個数に達したタイミングにおいてベース値が新たに導出された後にベース値のデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が実行される構成において、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる。これにより、ベース値が新たに導出されてベース値のデータシフト処理が行われている状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示を行うことが可能となり、シフト基準個数に達したにも関わらずそれ以前のベース値の表示がそのまま継続されてしまわないようにすることが可能となる。
【７８５３】
なお、ベース値の算出期間が開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでは上記第６７実施形態と同様に、現状エリア３１１のベース値が表示される場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて演算初期表示が行われる構成としてもよい。
【７８５４】
また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４がインターバル用非表示である状態において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合には即座にシフト前表示が開始され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示されている状況において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合にはそのベース値の表示の表示継続期間が経過した場合にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、既に行われているベース値の表示が途中で終了されてしまわないようにしながら、シフト前表示を早期に開始させることが可能となる。
【７８５５】
また、シフト前表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の少なくとも一部における表示内容は他の状況においても表示され得る表示内容ではあるものの、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全体の表示内容は他の状況においては表示されない表示内容である構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメント３２１～３２４が点灯状態となる構成としたが、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の一部については全ての表示用セグメント３２１～３２４が消灯状態となる構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には当該シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って維持される構成に限定されることはなく、シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って点滅される構成としてもよい。
【７８５６】

また、シフト前表示の実行期間が固定である構成に限定されることはなく、例えば上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達してから新たなベース値が算出されてベース値のデータシフト処理が完了するまでに要した期間に応じて、シフト前表示の実行期間が変動する構成としてもよい。

【７８５７】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、その時点で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われている各ベース値の表示周回のうち最後の順番のベース値（すなわち第３履歴エリア３１４に格納されたベース値）の表示が完了した後にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、各ベース値の表示周回が完了した後にシフト前表示を経由して新たな各ベース値の表示周回を開始させることが可能となる。

【７８５８】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはその時点における通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを利用してベース値の算出が開始され、そのベース値の算出が完了した場合にデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が行われる構成としてもよい。この場合、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したタイミングにおけるベース値を正確に算出することが可能となる。

【７８５９】

また、インターバル期間においてはインターバル用非表示が行われることに代えて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の少なくとも一部では所定の表示が行われるとともに第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全体の表示としてはベース値が報知される状況において発生し得る表示内容とは異なる表示内容となるインターバル用表示が行われる構成としてもよい。例えば、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて中央の表示用セグメント３２１～３２４のみが点灯状態となることで「－」の表示が行われる構成としてもよく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の一部の表示装置において「－」の表示が行われるとともに残りの表示装置は非表示状態となる構成としてもよい。

【７８６０】

また、インターバル期間が設定されていない構成としてもよい。この場合、一のベース値について表示継続期間が経過した場合には、次の順番の表示対象となるベース値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始されることとなる。

【７８６１】

＜第７６実施形態＞

本実施形態ではシフト前表示の開始タイミングが上記第７５実施形態と相違している。以下、上記第７５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７８６２】

本実施形態におけるシフト前表示の開始タイミングについて図６５７のタイムチャートを参照しながら説明する。図６５７（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｅ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図６５７（ｆ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる期間を示し、図６５７（ｇ）はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６０

０００個）に達したタイミングを示す。
【７８６３】
ｔ１～ｔ１１のタイミングでは、上記第７５実施形態における図６５６（ａ）～図６５６（ｇ）のタイムチャートと同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、表示継続期間に亘るベース値に対応する表示と、インターバル期間におけるインターバル用非表示の実行とが繰り返されるとともに、ベース値に対応する表示は演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４の順序で繰り返される。そして、ｔ１１のタイミングで図６５７（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８６４】
その後、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングであるｔ１２のタイミングで、図６５７（ｇ）に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達する。この場合、当該ｔ１２のタイミングでは、ｔ１１のタイミングにて第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないものの、図６５７（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図６５７（ｆ）に示すようにシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８６５】
なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８６６】
その後、ｔ１３のタイミングでｔ１２のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図６５７（ｆ）に示すようにシフト前表示が終了され、図６５７（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第１履歴エリア３１２のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア３１１のベース値から報知が開始される。
【７８６７】
その後、ｔ１４のタイミングでｔ１３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５７（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了され、図６５７（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ１４のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ１５のタイミングで図６５７（ｅ）に示すように終了され、図６５７（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８６８】
上記構成によれば、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合には、そのタイミングで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が開始される。これにより、シフト前表示を早期に開始することが可能となり、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したこ

とを早期に報知することが可能となる。
【７８６９】
＜第７７実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７８７０】
図６５８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７８７１】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＡ４０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【７８７２】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＡ４０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【７８７３】
つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【７８７４】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【７８７５】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ４０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく

当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８７６】

立ち上げ処理中フラグは、上記第６７実施形態と同様にメイン処理（図６５８）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が開始されて割込許可（ステップＳＡ４０４）を行う前に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５）が開始される前に「０」クリアされる。この場合に、上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７８７７】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【７８７８】

ちなみに、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を含めてメイン処理（図６５８）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６５８）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６５８）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【７８７９】

ステップＳＡ４０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、割込み許可の設定を行う（ステップＳＡ４０４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳＡ４０３にて立ち上げ処理

中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【７８８０】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４０５）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【７８８１】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＡ４０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ４０６）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８８２】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ４０６：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳＡ４０７）。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳＡ４０７にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳＡ４０８）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳＡ４０９）。

【７８８３】

ステップＳＡ４０６又はステップＳＡ４０９にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ４１０）。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【７８８４】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＡ４１１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知

はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７８８５】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳＡ４０６及びステップＳＡ４０９：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ４１２）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【７８８６】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＡ４１２にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４１３）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ４１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＡ４１３：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ４１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。設定確認用処理については後に説明する。

【７８８７】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【７８８８】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＡ４０５：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＡ４１６）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には後述する設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた後述する設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＡ４０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【７８８９】
その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４１７）。ＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ４１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＡ４１８）。設定値更新処理については後に説明する。

【７８９０】
ステップＳＡ４１１の処理を実行した場合、ステップＳＡ４１４にて否定判定をした場合、ステップＳＡ４１５の処理を実行した場合、ステップＳＡ４１７にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ４１８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＡ４１９）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【７８９１】
上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が終了した後であって残余処理（ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【７８９２】
また、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【７８９３】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ４２０）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＡ４２０では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。
【７８９４】
その後、復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＡ４２１）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置８１の処理内容は、上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９２０の場合と同一である。
【７８９５】
その後、ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。
【７８９６】
次に、本実施形態における設定値に関する構成について説明する。図６５９は特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【７８９７】
図６５９に示すように特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられている。設定参照用エリア３４１は現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。特図変動開始処理（図５１８）におけるステップＳ５０３では設定参照用エリア３４１に格納されている情報によりパチンコ機１０の現状の設定値を特定し、その特定した設定値に対応する当否テーブルを読み出す。そして、ステップＳ５０４ではその読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する。また、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況においては設定参照用エリア３４１に格納されている情報に対応する設定値の表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。
【７８９８】
設定参照用エリア３４１には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。
【７８９９】

設定更新用エリア３４２は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新途中の設定値の情報が格納される。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）ではリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に選択対象の設定値の情報を更新することとなるが、この更新に際しては設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報は変更されることなく、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が変更される。これにより、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定値の更新を行うことが可能となる。設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が終了される場合にその時点における設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が設定参照用エリア３４１に上書きされる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）にて更新された結果の設定値が、現状のパチンコ機１０の設定値として設定されることとなる。また、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況においては設定更新用エリア３４２に格納されている情報に対応する設定値の表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。

【７９００】

設定更新用エリア３４２には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【７９０１】

図６６０はメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１５にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＡ５０１～ステップＳＡ５０４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７９０２】

特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳＡ５０１：ＮＯ）、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ５０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。

【７９０３】

図６６１は設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７９０４】

まず特定制御用のワークエリア２２１の設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップＳＡ６０１）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ６０２）。また、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ６０３）。

【７９０５】

上記のように設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行さ

れることにより、ステップＳＡ６０３にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳＡ６０２にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【７９０６】

設定確認用処理（図６６０）の説明に戻り、ステップＳＡ５０１にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ５０２の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＡ５０３）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＡ５０３にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＡ５０３：ＮＯ）、ステップＳＡ５０３の処理を繰り返す。

【７９０７】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＡ５０３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ５０４）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【７９０８】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６５８）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図６５８）にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図６６０）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【７９０９】

図６６２はメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１８にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＡ７０１～ステップＳＡ７１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７９１０】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ７０１）。設定更新表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＡ７０１：ＮＯ）、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ７０２）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報を特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２に上書きする（ステップＳＡ７０３）。これにより、動作電力の供給が前回停止された場合に設定されていた設定値の情報が設定更新用エリア３４２に設定された状態となる。

【７９１１】
一方、設定値更新処理が実行されている途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開されてメイン処理（図６５８）のＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理が開始されたことにより設定更新表示フラグに既に「１」がセットされている場合（ステップＳＡ７０１：ＹＥＳ）、ステップＳＡ７０３の処理は実行されない。この場合、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理において設定更新用エリア３４２に設定されていた設定値の情報がそのまま維持された状態で、ステップＳＡ７０４以降の処理を実行することとなる。
【７９１２】
設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。
【７９１３】
図６６３は設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７９１４】
まず特定制御用のワークエリア２２１の設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップＳＡ８０１）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ８０２）。また、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ８０３）。
【７９１５】
上記のように設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行されることにより、ステップＳＡ８０３にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳＡ８０２にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【７９１６】
設定値更新処理（図６６２）の説明に戻り、ステップＳＡ７０１にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ７０３の処理を実行した場合、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＡ７０４）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＡ７０４：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＡ７０５）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。
【７９１７】
ステップＳＡ７０４にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ７０５の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＡ７０６）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＡ７０６にて否定判定をする。

【７９１８】
ステップＳＡ７０６にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＡ７０７：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＡ７０８）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＡ７０７：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＡ７０４の処理に戻ることとなるが、ステップＳＡ７０４にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＡ７０５にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。
【７９１９】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＡ７０６：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＡ７０９）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。
【７９２０】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ７１０）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて否定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が行われる状態が解除される。
【７９２１】
上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）だけではなく設定値更新処理（図６６２）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図６６０）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。
【７９２２】
また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。
【７９２３】
次に、設定値更新処理（図６６２）又は設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について図６６４の説明図を参照しながら説明する。

【７９２４】
まず設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。
【７９２５】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されることなくさらにリセットボタン６８ｃが押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合（すなわち「操作無し」の場合）、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）のいずれも実行されない。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されないのに対してリセットボタン６８ｃが押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合（すなわち「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるもののリセットボタン６８ｃが押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行される一方、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）は実行されない。
【７９２６】
次に、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。
【７９２７】
「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の再開及び新たな実行を行うことなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）を実行する。これにより、「ＲＡＭクリア操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）のみの実行を優先させることが可能となる。この場合、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）においてステップＳＡ７０９の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新された設定値（すなわち変更された設定値）の情報は設定参照用エリア３４１に設定されていないため、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値が、動作電力の供給の再開後においても使用対象となる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定更新表示フラグは「０」クリアされる。
【７９２８】
「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された

後に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が新たに開始される。
【７９２９】
ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された場合には既に説明したとおり特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグが「０」クリアされるため、設定値更新処理（図６６２）ではステップＳＡ７０１にて否定判定をすることで、設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報を設定更新用エリア３４２に上書きする。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）においてステップＳＡ７０９の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新された設定値の情報は設定参照用エリア３４１に設定されていないため無効化される。この場合、動作電力の供給の再開後における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）では、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値から当該設定値の更新が行われることとなる。
【７９３０】
「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、又は「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップＳＡ４１２にて肯定判定をすることで、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される。ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されない場合には特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態が維持されるため、設定値更新処理（図６６２）ではステップＳＡ７０１にて肯定判定をすることで設定更新用エリア３４２の設定値の情報がそのまま維持される。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開されることとなる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われなかった場合には、「設定変更操作」が行われなかったとしても設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を再開させることが可能となる。
【７９３１】
特に、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を実行している途中において間違ってパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作を行ってしまうことが想定され、この場合には即座にパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることが考えられる。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態のままリセットボタン６８ｃを押圧操作することなくパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることが想定され、そうすると「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開されることとなる。このような状況において上記のとおり設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されるとともに、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開される。これにより、上記のような事象が発生したとしても、問題なく設定値の更新を再開させることが可能となる。
【７９３２】
次に、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。
【７９３３】
「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において停電

時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）を新たに実行することなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）を実行する。これにより、「ＲＡＭクリア操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）のみの実行を優先させることが可能となる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。

【７９３４】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）を新たに実行することなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）の実行後に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されることで更新対象の設定値が第４報知用表示装置２０４にて表示されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機１０の設定値を確認することができる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。

【７９３５】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）を実行する。これにより、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【７９３６】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップＳＡ４１４にて肯定判定をすることで、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていなくても設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【７９３７】

次に、設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）の設定キー挿入部６８ａの操作状態との関係での終了タイミングについて、図６６５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６６５（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６６５（ｂ）は設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている期間を示し、図６６５（ｃ）は設定値更新処理（図６６２）が実行されている期間を示し、図６６５（ｄ）は設定確認用処理（図６６０）が実行されている期間を示し、図６６５（ｅ）は停電時処理が実行されている期間を示す。

【７９３８】

まず通常の流れで設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のそれぞれが実行される場合について説明する。

【７９３９】

ｔ１のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用

いてＯＮ操作され、その後のｔ２のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作も行われている。したがって、ｔ３のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が開始される。その後に、ｔ４のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が終了する。

【７９４０】

また、ｔ５のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ６のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作が行われていない。したがって、ｔ７のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が開始される。その後に、ｔ８のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が終了する。

【７９４１】

次に、設定値更新処理（図６６２）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【７９４２】

ｔ９のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ１０のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作も行われている。したがって、ｔ１１のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が開始される。そして、当該設定値更新処理（図６６２）の実行途中であるｔ１２のタイミングでパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図６６５（ａ）に示すように電源がＯＦＦ状態となることで、図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該ｔ１２のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が終了し、ｔ１３のタイミングで図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が終了する。

【７９４３】

その後、ｔ１４のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となり、その状態でｔ１５のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われている。但し、前回のパチンコ機１０の電源ＯＦＦ時には設定値更新処理（図６６２）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、ｔ１６のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が開始される。この場合、設定値更新処理（図６６２）は設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態からＯＦＦ操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定値更新処理（図６６２）の開始タイミングから設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態に維持されているとしても設定値更新処理（図６６２）の終了条件が成立したことにならない。

【７９４４】

その後、設定値更新処理（図６６２）が実行されている途中であるｔ１７のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ１８のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が終了する。

【７９４５】

次に、設定確認用処理（図６６０）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【７９４６】

ｔ１９のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ２０のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作は行われていない。したがって、ｔ２１のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が開始される。そして、当該設定確認用処理（図６６０）の実行途中であるｔ２２のタイミングでパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図６６５（ａ）に示すように電源がＯＦＦ状態となることで、図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該ｔ２２のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が終了し、ｔ２３のタイミングで図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が終了する。

【７９４７】

その後、ｔ２４のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となり、その状態でｔ２５のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われている。但し、前回のパチンコ機１０の電源ＯＦＦ時には設定確認用処理（図６６０）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、ｔ２６のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が開始される。この場合、設定確認用処理（図６６０）は設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態からＯＦＦ操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定確認用処理（図６６０）の開始タイミングから設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態に維持されているとしても設定確認用処理（図６６０）の終了条件が成立したことにならない。

【７９４８】

その後、設定確認用処理（図６６０）が実行されている途中であるｔ２７のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ２８のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が終了する。

【７９４９】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７９５０】

設定値更新処理（図６６２）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作するとともにリセットボタン６８ｃを押圧操作することで「設定変更操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図６６２）が実行され得る。これにより、設定値更新処理（図６６２）の実行を優先させることが可能となる。

【７９５１】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に設定値を確認するための「設定確認操作」が行われた場合、設定確認用処理（図６６０）が実行されるのではなく設定値更新処理（図６６２）が実行される。これにより、設定値の確認よりも設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【７９５２】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新対象として選択されている設定値が表示される。これにより、更新対象として選択されている設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能

となる。また、このように更新対象として選択されている設定値が表示されることにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われたにも関わらず設定値更新処理（図６６２）が優先される構成であっても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

【７９５３】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新対象として選択されている設定値に対応する表示だけではなく設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況に対応する表示も行われる。これにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」を行ったにも関わらず設定値更新処理（図６６２）が開始されたとしても、当該設定値更新処理（図６６２）が開始されたことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【７９５４】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「操作無し」であった場合又は「設定確認操作」が行われた場合、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更を継続することが可能となる。

【７９５５】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合、現状の使用対象となっている設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【７９５６】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（図６６２）が実行されない。これにより、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に設定値更新処理（図６６２）を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に「ＲＡＭクリア操作」を行うことで設定値更新処理（図６６２）が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７９５７】

設定確認用処理（図６６０）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作することで「設定確認操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図６６０）が実行され得る。これにより、設定確認用処理（図６６０）の実行を優先させることが可能となる。

【７９５８】

設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６６０）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される。これにより設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【７９５９】

特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア３４１に記憶され、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア３４２に記憶される。これにより、設定値更新処理（図６６２）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア３４１にて記

憶保持しながら、設定値更新処理（図６６２）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【７９６０】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させ、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させればよい。これにより、これら各状況を適切に生じさせることが可能となる。

【７９６１】

設定値更新処理（図６６２）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作する必要があるため、設定値更新処理（図６６２）を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図６６２）は設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された場合に終了される。これにより、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理（図６６２）が開始されたとしても、即座に設定値更新処理（図６６２）が終了されることはなく、設定キー挿入部６８ａを一旦ＯＮ操作した後に更にＯＦＦ操作することで設定値更新処理（図６６２）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定値更新処理（図６６２）を終了させることが可能となる。

【７９６２】

設定確認用処理（図６６０）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作する必要があるため、設定確認用処理（図６６０）を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図６６０）は設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された場合に終了される。これにより、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図６６０）が開始されたとしても、即座に設定確認用処理（図６６０）が終了されることはなく、設定キー挿入部６８ａを一旦ＯＮ操作した後に更にＯＦＦ操作することで設定確認用処理（図６６０）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定確認用処理（図６６０）を終了させることが可能となる。

【７９６３】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が終了した後であって残余処理（ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【７９６４】

設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【７９６５】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【７９６６】

主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６５８）には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）よりも実行順序が後の処理として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【７９６７】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（図６６０）又は設定値更新処理（図６６２）の実行後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【７９６８】

なお、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９６９】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定値更新処理（図６６２）が実行されない構成としてもよい。この場合、次回の設定値更新処理（図６６２）の開始に際して設定参照用エリア３４１に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア３４２に上書きされる構成としてもよい。

【７９７０】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定確認用処理（図６６０）が実行されない構成としてもよい。

【７９７１】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が動作電

力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７２】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７３】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよく、設定確認用処理（図６６０）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９７４】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図６６２）が設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７５】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７６】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図６６２）が設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７７】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９７８】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には

、設定確認用処理（図６６０）が実行されて設定値更新処理（図６６２）が実行されない構成としてもよく、設定確認用処理（図６６０）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後に設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）の両方が実行されない構成としてもよい。

【７９７９】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図６６２）が設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９８０】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９８１】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には設定値更新処理（図６６２）が実行されることなく設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。この場合、次回の設定値更新処理（図６６２）の開始に際して設定参照用エリア３４１に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア３４２に上書きされる構成としてもよい。

【７９８２】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後に設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）の両方が実行されない構成としてもよい。

【７９８３】

また、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップＳＡ４０１）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが許可されることで、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定更新表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況であることを条件として、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【７９８４】
　また、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップＳＡ４０１）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが許可されることで、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定確認表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況であることを条件として、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図６６０）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。
【７９８５】
　また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況においては、図柄表示装置４１にて設定値を更新している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を更新するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部５３又はスピーカ部５４にて設定値を更新している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【７９８６】
　また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況においては、図柄表示装置４１にて設定値を確認している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を確認するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部５３又はスピーカ部５４にて設定値を確認している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【７９８７】
　また、設定値更新処理（図６６２）にて設定値を更新させるために操作される操作部はリセットボタン６８ｃに限定されることはなく、更新ボタン６８ｂといった専用の操作部であってもよく、異常状態を解除するために主制御装置６０に設けられた操作部であってもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。
【７９８８】
　また、設定値更新処理（図６６２）が実行される場合にはパチンコ機１０から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもい。これにより、パチンコ機１０にて設定値更新処理（図６６２）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。
【７９８９】
　また、設定確認用処理（図６６０）が実行される場合にはパチンコ機１０から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場

合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定確認用処理（図６６０）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもい。これにより、パチンコ機１０にて設定確認用処理（図６６０）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【７９９０】

また、キー挿入部がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更されたことを契機として処理を終了させる構成を、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）以外の処理に適用してもよい。例えば、ベース値を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に表示させるためには所定のキー挿入部がＯＮ位置に操作される必要がある構成とするとともに、所定のキー挿入部がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更されたことを特定した場合に当該表示が終了される構成としてもよい。

【７９９１】

また、設定値更新処理（図６６２）が開始される条件として遊技機本体１２及び前扉枠１４のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定値更新処理（図６６２）が開始される構成としてもよい。

【７９９２】

また、設定確認用処理（図６６０）が開始される条件として遊技機本体１２及び前扉枠１４のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定確認用処理（図６６０）が開始される構成としてもよい。

【７９９３】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行される前に実行されるＲＡＭクリア処理と、設定値更新処理が実行されることなく実行されるＲＡＭクリア処理とで、主側ＲＡＭ６５において初期化の対象となるエリアが異なっている構成としてもよい。

【７９９４】

また、設定更新表示フラグに「１」がセットされていない状況で設定値更新処理（図６６２）が開始された場合には、設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成に限定されることはなく、予め定められた初期値の設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成としてもよい。当該初期値としては例えば「設定１」としてもよく、「設定６」としてもよく、これら以外の設定値としてもよい。

【７９９５】

また、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定変更操作」が行われたことに基づいて設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定値更新処理（図６６２）が終了した場合には「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図６６２）が実行される構成とすることで設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【７９９６】

また、設定確認用処理（図６６０）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定確認操作」が行われたことに基づいて設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定確認用処理（図６６０）が終了した場合には「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図６６０）が実行される構成とすることで設定値の確認作業を優先させることが可能となる。

【７９９７】
＜第７８実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７９９８】
図６６６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＡ９０１～ステップＳＡ９２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７９９９】
ステップＳＡ９０１～ステップＳＡ９０４では上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４０４と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ９０５）。設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）を実行している状況において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された場合には、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況においてメイン処理が開始されることとなる。
【８０００】
ステップＳＡ９０５にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ９０６）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。
【８００１】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＡ９０６：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ９０７）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【８００２】
停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ９０７：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳＡ９０８）。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳＡ９０８にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳＡ９０９）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳＡ９１０）。
【８００３】
ステップＳＡ９０７又はステップＳＡ９１０にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ９１１）。また、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＡ９１２）。これらステップＳＡ９１１及びステップＳＡ９１２の処理内容は上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１０及びステップＳＡ４１１と同一である。
【８００４】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳＡ９０７及びステップＳＡ９１０：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ９１３）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ９１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ９１４）。設定確認用処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない限り設定確認用処理は実行されない。したがって、設定確認用処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止されたとしても、「設定確認操作」を行った状況で動作電力の供給が再開されない限り設定確認用処理は実行されない。

【８００５】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ９０５：ＹＥＳ）、又はリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＡ９０６：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＡ９１５）。ＲＡＭクリア処理の処理内容は上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同一である。

【８００６】

その後、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳＡ９１６：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なく設定値更新処理を実行する（ステップＳＡ９１８）。一方、設定更新表示フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳＡ９１６：ＮＯ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていることを条件として（ステップＳＡ９１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＡ９１８）。つまり、設定値更新処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が新たに開始される。

【８００７】

ステップＳＡ９１２の処理を実行した場合、ステップＳＡ９１３にて否定判定をした場合、ステップＳＡ９１４の処理を実行した場合、ステップＳＡ９１７にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ９１８の処理を実行した場合、ステップＳＡ９１９～ステップＳＡ９２５の処理を実行する。ステップＳＡ９１９～ステップＳＡ９２５の処理内容は上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１９～ステップＳＡ４２５と同一である。

【８００８】

図６６７は、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）又は設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【８００９】

設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容は上記第７７実施形態と同様である。つまり、「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）のいずれも実行されない。また、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実

行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）では設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行される一方、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）及び設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）は実行されない。

【８０１０】

次に、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容について説明する。

【８０１１】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が新たに開始される。

【８０１２】

上記構成であることにより、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機１０の電源ＯＮ時における設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃへの操作内容に関係なく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合には、その後に動作電力の供給が再開された場合には設定値の更新を行った後に完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止されたにも関わらず、その後に動作電力の供給が再開された場合に前回の設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が開始される前における設定値のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【８０１３】

また、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【８０１４】

次に、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容について説明する。

【８０１５】

設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容は、設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、設定確認用

処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が再開された場合にはパチンコ機１０の電源ＯＮ操作に際しての操作内容に対応する処理が実行される。

【８０１６】

設定値の確認は設定値の変更と異なり、途中で終了されてそのまま再開されなかったとしても遊技への影響はない。したがって、設定値の確認の実行途中で動作電力の供給が停止されたとしてもパチンコ機１０の電源ＯＮ操作に際しての操作内容に対応する処理が実行されるようにすることで、遊技ホールの管理者による電源ＯＮ操作に際しての操作内容を優先させることが可能となる。

【８０１７】

＜第７９実施形態＞

本実施形態では、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）又は設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８０１８】

図６６８は、設定値更新処理（図６６２）又は設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【８０１９】

設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７７実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図６６０）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７８実施形態と同様である。

【８０２０】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合及び「設定確認操作」の場合は上記第７７実施形態と同様に、設定値更新処理（図６６２）の再開である。また、「ＲＡＭクリア操作」及び「設定変更操作」の場合は、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に、設定値更新処理（図６６２）の再開である。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定参照用エリア３４１だけではなく、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア３４２が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況でＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図６６２）の開始に際しては設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となり、設定更新用エリア３４２にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

【８０２１】

上記構成であることにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図６６２）が確実に実行されるだけではなく、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

【８０２２】
＜第８０実施形態＞
本実施形態では、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）又は設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８０２３】
図６６９は、設定値更新処理（図６６２）又は設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【８０２４】
設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７７実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図６６０）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７８実施形態と同様である。
【８０２５】
設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合、「ＲＡＭクリア操作」の場合及び「設定確認操作」の場合には設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、「操作無し」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）、設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）はいずれも実行されることはなく、「ＲＡＭクリア操作」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるものの設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）は実行されることはなく、「設定確認操作」の場合には設定確認用処理（図６６０）が実行されるもののＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（図６６２）は実行されない。
【８０２６】
これに対して、「設定変更操作」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が再開される。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定参照用エリア３４１だけではなく、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア３４２が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況でＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図６６２）の開始に際しては設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となり、設定更新用エリア３４２にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。
【８０２７】
上記構成であることにより、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際しての遊技ホールの管理者による操作内容に対応する処理の実行を優先させることが可能となる。
【８０２８】
また、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合において「

設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合には、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

【８０２９】

＜第８１実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８０３０】

図６７０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８０３１】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＢ１０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８０３２】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＢ１０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【８０３３】

つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【８０３４】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【８０３５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ１０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処

理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８０３６】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６７０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了して残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）のうち後述する設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）のうち後述する設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【８０３７】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）のうち後述する設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【８０３８】

ちなみに、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６７０）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６７０）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【８０３９】

ステップＳＢ１０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８０４０】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ１０４：ＹＥＳ）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＢ１０５）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【８０４１】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＢ１０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＢ１０６）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＢ１０６では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【８０４２】

ステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０７）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図６７２）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図６７２）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【８０４３】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＢ１０７にて否定

判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１０８）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【８０４４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ１０８：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０９）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＢ１０９にて肯定判定をした場合、後述するステップＳＢ１２１及びステップＳＢ１２２の処理を実行する。

【８０４５】

ステップＳＢ１０９にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１１０）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ１１０：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ１１２）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＢ１１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ１１１：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ１１２）。

【８０４６】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図６７１）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（図６７１）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図６７１）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態は後述する第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されるか、後述する設定値更新処理（図６７２）が実行されるか、又は設定確認用処理（図６７１）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【８０４７】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図６７１）が実行されることにより、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図６７１）が実行されることなく第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）及び設定値更新処理（図６７２）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図６７１）よりも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）又は設定値更新処理（図６７２）の実行を優先させることが可能となる。

【８０４８】

ここで、ステップＳＢ１１２にて実行される設定確認用処理について説明する。図６７１は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＢ２０１～ステップＳＢ２０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８０４９】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ２０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【８０５０】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【８０５１】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ２０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０

４にて行われる。
【８０５２】
その後、確認開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ２０３）。音声発光制御装置８１は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図６７１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図６７１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。
【８０５３】
その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＢ２０４）。具体的には、上記第７７実施形態における設定確認用処理（図６６０）と同様に、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図６７１）が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＢ２０４にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＢ２０４：ＮＯ）、ステップＳＢ２０４の処理を繰り返す。
【８０５４】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＢ２０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ２０５）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。
【８０５５】
その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＢ２０６）。これにより、設定確認用処理（図６７１）を終了してメイン処理（図６７０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。
【８０５６】
その後、確認時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ２０７）。音声発光制御装置８１は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定確認用処理（図６７１）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。
【８０５７】
上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６７０）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図６７０）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【８０５８】

メイン処理（図６７０）の説明に戻り、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ１１０及びステップＳＢ１１１：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ１１３）。音声発光制御装置８１は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【８０５９】

一方、ステップＳＢ１０８にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＢ１０８及びステップＳＢ１１４：ＹＥＳ）、又はステップＳＢ１０７にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ１１５）。上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作及び設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定値更新処理（図６７２）が実行されることにより、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図６７２）が実行される。これにより、設定値更新処理（図６７２）の実行を優先させることが可能となる。

【８０６０】

ここで、ステップＳＢ１１５にて実行される設定値更新処理について説明する。図６７２は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８０６１】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ３０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【８０６２】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込

み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【８０６３】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ３０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【８０６４】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＢ３０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ１０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＢ１０５：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＢ１０６：ＮＯ）、メイン処理（図６７０）のステップＳＢ１１９にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＢ３０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図６７２）が実行された場合に解除することが可能となる。

【８０６５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＢ３０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図６７２）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【８０６６】

ステップＳＢ３０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【８０６７】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ３０５）。音声発光制御装置８１は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８０６８】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＢ３０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＢ３０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＢ３０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【８０６９】

ステップＳＢ３０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＢ３０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＢ３０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＢ３０８にて否定判定をする。

【８０７０】

ステップＳＢ３０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＢ３０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＢ３１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ３０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＢ３０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＢ３０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＢ３０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【８０７１】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＢ３０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＢ３１１）。これにより、今回の設定値更新処理（図６７２）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【８０７２】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＢ３１２）。これにより、設定値更新処理（図６７２）を終了してメイン処理（図６７０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【８０７３】

その後、第２ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ３１３）。第２ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、第２ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第２ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ１０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【８０７４】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ３１４）。音声発光制御装置８１は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定値更新処理（図６７２）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【８０７５】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図６７２）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【８０７６】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図６７１）が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図６７２）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押

圧操作の有無によって設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図６７１）よりも設定値更新処理（図６７２）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図６７２）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【８０７７】

メイン処理（図６７０）の説明に戻り、ステップＳＢ１０８にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＢ１１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８０７８】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ１１６：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ１１７）。第１ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、第１ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第１ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ１０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【８０７９】

なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）の処理内容は設定値更新処理（図６７２）における第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）の処理内容と同一であるが、こ

れら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。

【８０８０】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ１１８）。音声発光制御装置８１はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【８０８１】

メイン処理（図６７０）においてステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ１１９）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８０８２】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１２０）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ１２０：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ１２１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図６７２）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【８０８３】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＢ１２２）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「１」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「０」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステッ

プＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【８０８４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ１２０：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１１４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ１１４及びステップＳＢ１２０：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ１１５）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図６７２）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図６７２）では既に説明したとおりステップＳＢ３０３にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側ＲＡＭ６５について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【８０８５】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ１２０：ＹＥＳ、ステップＳＢ１１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。ステップＳＢ１１９にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＢ１１６の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＢ１１６にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＢ１２１にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ１２２にて異常信号を外部出力する。

【８０８６】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図６７２）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図６７２）の開始時の初期設定（ステップＳＢ３０３）にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６７２）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【８０８７】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち

「操作無し」の場合又は「ＲＡＭクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップＳＢ１０９又はステップＳＢ１１６にて肯定判定をすることで、ステップＳＢ１２１にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＢ１２２にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図６７２）が実行されない限り、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機１０における異常報知及びパチンコ機１０の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【８０８８】

ステップＳＢ１１２の処理を実行した場合、ステップＳＢ１１３の処理を実行した場合、ステップＳＢ１１５の処理を実行した場合、ステップＳＢ１１８の処理を実行した場合、又はステップＳＢ１２２の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ１２３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８０８９】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８０９０】

また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８０９１】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ１２４）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ１２４では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８０９２】

その後、ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８０９３】
次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが許可される様子について図６７３のタイムチャートを参照しながら説明する。図６７３（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６７３（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている期間を示し、図６７３（ｃ）は特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６７３（ｄ）は残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行されている期間を示し、図６７３（ｅ）は割込みが許可されている期間を示し、図６７３（ｆ）は第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行されている期間を示し、図６７３（ｇ）は設定値更新処理（図６７２）が実行されている期間を示し、図６７３（ｈ）は設定確認用処理（図６７１）が実行されている期間を示す。
【８０９４】
まず動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）の両方が実行されない場合について説明する。
【８０９５】
ｔ１のタイミングで図６７３（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが行われない「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ１のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。また、図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態となる。
【８０９６】
その後、ｔ２のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了して、図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。また、当該ｔ２のタイミングで図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。なお、残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始されたタイミングでは図６７３（ｅ）に示すように割込みは許可されない。
【８０９７】
その後、ｔ３のタイミングで、図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が終了するとともに図６７３（ｅ）に示すように割込みが許可される。これにより、図６７３（ｆ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）が先に実行され当該第２タイマ割込み処理（図６３９）が終了した場合に第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行される。但し、これに限定されることはなく、第１タイマ割込み処理（図６３８）が先に実行され当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了した場合に第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行される構成としてもよい。
【８０９８】
次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定値更新処理（図６７２）が実行される場合について説明する。
【８０９９】
ｔ４のタイミングで図６７３（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ４のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始さ

れる。また、図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態となる。

【８１００】

その後、ｔ５のタイミングで図６７３（ｇ）に示すように設定値更新処理（図６７２）が開始される。この場合、当該ｔ５のタイミングで図６７３（ｅ）に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることでｔ６のタイミングで図６７３（ｆ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）が先に実行され当該第２タイマ割込み処理（図６３９）が終了した場合に第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行される。但し、これに限定されることはなく、第１タイマ割込み処理（図６３８）が先に実行され当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了した場合に第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行される構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

【８１０１】

タイマ割込み処理は図６７３（ｆ）に示すようにｔ７のタイミングで終了し、その後、ｔ８のタイミングで図６７３（ｇ）に示すように設定値更新処理（図６７２）が終了する。そして、当該ｔ８のタイミングで図６７３（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了するとともに図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。また、当該ｔ８のタイミングで図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。

【８１０２】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）が実行される場合について説明する。

【８１０３】

ｔ９のタイミングで図６７３（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定確認操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ９のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。また、図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態となる。

【８１０４】

その後、ｔ１０のタイミングで図６７３（ｈ）に示すように設定確認用処理（図６７１）が開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングで図６７３（ｅ）に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることでｔ１１のタイミングで図６７３（ｆ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）が先に実行され当該第２タイマ割込み処理（図６３９）が終了した場合に第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行される。但し、これに限定されることはなく、第１タイマ割込み処理（図６３８）が先に実行され当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了した場合に第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行される構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

【８１０５】

タイマ割込み処理は図６７３（ｆ）に示すようにｔ１２のタイミングで終了し、その後、ｔ１３のタイミングで図６７３（ｈ）に示すように設定確認用処理（図６７１）が終了する。そして、当該ｔ１３のタイミングで図６７３（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了するとともに図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。また、当該ｔ１３のタイ

ミングで図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。

【８１０６】

上記のとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）を早期に完了させることが可能となる。

【８１０７】

その一方、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理が実行される第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで実行されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）を利用して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

【８１０８】

また、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

【８１０９】

次に、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様について図６７４のタイムチャートを参照しながら説明する。図６７４（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６７４（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている期間を示し、図６７４（ｃ）は残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行されている期間を示し、図６７４（ｄ）は第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行されている期間を示し、図６７４（ｅ）は特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６７４（ｆ）は異常信号が外部出力されている期間を示し、図６７４（ｇ）は設定値更新処理（図６７２）が実行されている期間を示す。

【８１１０】

ｔ１のタイミングで図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが行われない「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われてい

る。当該ｔ１のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。

【８１１１】

その後、ｔ２のタイミングで停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常の発生が特定されることにより、図６７４（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされた状態となる。また、当該ｔ２のタイミングで図６７４（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が開始される。これにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて特定することが可能となる。

【８１１２】

その後、ｔ３のタイミングで図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了するとともに図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。また、ｔ４のタイミングで図６７４（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が終了される。ｔ２のタイミング～ｔ４のタイミングの所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って異常信号の外部出力が継続されることにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて正確に特定することが可能となる。また、異常信号の外部出力が継続される期間が所定期間で一定となっていることにより、当該異常信号の外部出力を行うための処理構成を簡素化することが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における異常報知も実行される。

【８１１３】

その後、ｔ５のタイミングで図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が終了する。そして、ｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングに亘って図６７４（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が実行され、ｔ６のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行され、ｔ７のタイミング～ｔ８のタイミングに亘って図６７４（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が実行される。但し、図６７４（ｅ）に示すように遊技停止フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。ｔ８のタイミングで第１タイマ割込み処理（図６３８）にて停電時処理が実行され、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態となる。

【８１１４】

その後、ｔ９のタイミングで、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源が再度ＯＮ状態となり、図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。この場合、図６７４（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている。したがって、ｔ１０のタイミング～ｔ１２のタイミングに亘って図６７４（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が行われる。これにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生していることを遊技ホールの管理コンピュータに再度認識させることが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における異常報知も実行される。

【８１１５】

また、図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）はｔ１１のタイミングで終了し、当該ｔ１１のタイミング～ｔ１３のタイミングに亘って図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行される。そして、図６７４（ｄ）に示すようにｔ１３のタイミングでタイマ割込み処理が実行される。但し、図６７４（ｅ）に示すように遊技停止フラ

グに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。ｔ１４のタイミングで第１タイマ割込み処理（図６３８）にて停電時処理が実行され、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態となる。

【８１１６】

その後、ｔ１５のタイミングで、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源が再度ＯＮ状態となり、図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、図６７４（ｇ）に示すようにｔ１６のタイミング～ｔ１７のタイミングに亘って設定値更新処理（図６７２）が実行される。設定値更新処理（図６７２）が実行されることにより設定値が変更されるだけではなく、図６７４（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に起因して遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状態が解消される。その後、ｔ１７のタイミング～ｔ１８のタイミングに亘って図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行され、ｔ１８のタイミングで図６７４（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。

【８１１７】

上記のとおり停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合には特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされることで、遊技を進行させるための処理が実行されない状況となる。これにより、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【８１１８】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図６７２）が実行されない限り解消されない。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６７２）を実行する必要が生じることとなり、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【８１１９】

次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容について、図６７５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６７５（ａ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている期間を示し、図６７５（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図６７５（ｃ）は初期チェック期間を示し、図６７５（ｄ）は設定値更新処理（図６７２）が実行されている期間を示し、図６７５（ｅ）はパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定更新中表示期間を示し、図６７５（ｆ）は設定確認用処理（図６７１）が実行されている期間を示し、図６７５（ｇ）はパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定確認中表示期間を示す。

【８１２０】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）の両方が実行されない場合について説明する。

【８１２１】

ｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングに亘って図６７５（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行される。そして、ｔ２のタイミングで図６７５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該ｔ２のタイミングでメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１２２にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される（図６３３（ｂ）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、ｔ３のタイミングで図６７５（ｃ）に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が開始される。

【８１２２】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定値更新処理（図６７２）が実行される場合について説明する。

【８１２３】

ｔ４のタイミングで図６７５（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、ｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングに亘って図６７５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６７２）が実行される。この場合、図６７５（ｅ）に示すようにｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングに亘って設定更新中表示期間となる。

【８１２４】

その後、ｔ６のタイミングで図６７５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該ｔ６のタイミングでメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１２２にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される（図６３３（ｂ）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、ｔ７のタイミングで図６７５（ｃ）に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が開始される。

【８１２５】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）が実行される場合について説明する。

【８１２６】

ｔ８のタイミングで図６７５（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、ｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘って図６７５（ｆ）に示すように設定確認用処理（図６７１）が実行される。この場合、図６７５（ｇ）に示すようにｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘って設定確認中表示期間となる。

【８１２７】

その後、ｔ１０のタイミングで図６７５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングでメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１２２にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される（図６３３（ｂ）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、ｔ１１のタイミングで図６７５（ｃ）に

示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が開始される。

【８１２８】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８１２９】

また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８１３０】

次に、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容について図６７６の説明図を参照しながら説明する。

【８１３１】

設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容をまず説明する。

【８１３２】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれも実行されない。また、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行される一方、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では設定値更新処理（図６７２）が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）及び設定確認用処理（図６７１）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では設定確認用処理（図６７１）が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）及び設定値更新処理（図６７２）は実行されない。

【８１３３】

次に、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容について説明する。

【８１３４】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図６７０）では設定値更新処理（図６７２）が実行される一方、設定確認用処理（図６７１）は実行されない。つまり、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、そ

の後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理（図６７２）が新たに開始される。

【８１３５】

上記構成であることにより、設定値更新処理（図６７２）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機１０の電源ＯＮ時における設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃへの操作内容に関係なく設定値更新処理（図６７２）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【８１３６】

また、設定値更新処理（図６７２）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に設定値更新処理（図６７２）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【８１３７】

次に、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容について説明する。

【８１３８】

「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行される一方、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６７１）を新たに実行することなく、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）を実行する。これにより、「ＲＡＭクリア操作」に対する第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）の実行を優先させることが可能となる。なお、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。

【８１３９】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では設定値更新処理（図６７２）が実行される一方、設定確認用処理（図６７１）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６７１）を新たに実行することなく、設定値更新処理（図６７２）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理（図６７２）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（図６７１）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（図６７２）が実行されることで更新対象の設定値が第４報知用表示装置２０４にて表示されるとともに設定値更新処理（図６７２）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機１０の設定値を確認することができる。なお、設定値更新処理（図６７２）において第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。

【８１４０】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（図６７１）を実行する。これにより、設定確認用処理（図６７１）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定

確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。
【８１４１】
「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていなくても設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、設定確認用処理（図６７１）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。
【８１４２】
次に、音声発光制御装置８１にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置８１の電気的構成について図６７７の説明図を参照しながら説明する。
【８１４３】
音声発光制御装置８１は音声発光制御基板３５１を備えている。音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２が搭載されている。音光側ＭＰＵ３５２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側ＣＰＵ３５３の他に、音光側ＲＯＭ３５４及び音光側ＲＡＭ３５５が内蔵されている。また、音光側ＭＰＵ３５２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【８１４４】
音光側ＲＯＭ３５４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ＲＯＭ３５４は、音光側ＣＰＵ３５３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【８１４５】
音光側ＲＡＭ３５５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側ＲＡＭ３５５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ＲＯＭ３５４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側ＲＡＭ３５５は、音光側ＲＯＭ３５４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【８１４６】
音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２以外にもＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７が搭載されている。ＲＴＣ３５６はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、音光側ＣＰＵ３５３からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、ＲＴＣ３５６にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機１０の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。また、ＲＴＣ３５６において日時情報が計測される構成に限定されることはなく、時刻情報のみが計測される構成としてもよい。
【８１４７】
ＲＴＣ用メモリ３５７はＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。ＲＴＣ用メモリ３５７には音光側ＣＰＵ３５３からの指示に従いＲＴＣ３５６の日時情報が格納される。また、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報は必要に応じて音光側ＣＰＵ３５３にて読み出される。音光側ＣＰＵ３５３はＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に基づき基準時間を把握するとともに、その基準時間を基準として所定時間（例えば１時間）が経過する毎に時間対応演出が実行されるようにするための処理を実行する。なお、ＲＴＣ用メモリ３５７にはＲＴＣ３５６に対して設けられたバックアップ電源からバックアップ電力が供給される構成となっており、パチンコ機１０の電源遮断中におい

ても日時情報が記憶保持される。但し、これに限定されることはなくＲＴＣ用メモリ３５７が情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としないＥＥＰＲＯＭなどであってもよい。

【８１４８】

次に、音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理について図６７８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【８１４９】

主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンドを受信している場合（ステップＳＢ４０１：ＹＥＳ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップＳＢ４０２）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６７２）が開始された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【８１５０】

主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＢ４０３：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＢ４０４）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６７１）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図６７１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図６７１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【８１５１】

ステップＳＢ４０１～ステップＳＢ４０４の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＢ４０５）。通常復帰コマンドは第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドは第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図６７１）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図６７２）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。

【８１５２】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ４０５：ＮＯ）、ステップＳＢ４０１の処理に戻る。主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１

０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する。この場合に上記のとおり音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＢ４０６以降の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている間は音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

【８１５３】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図６７２）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図６７１）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要がある。この場合に、音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＢ４０６以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

【８１５４】

主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＢ４０５：ＹＥＳ）、その受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップＳＢ４０６）。通常復帰コマンドは既に説明したとおり、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。通常復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＢ４０６：ＹＥＳ）、ＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納させる（ステップＳＢ４０７）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納された状態となる。

【８１５５】

今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドではなく（ステップＳＢ４０６：ＮＯ）、更新時の復帰コマンドである場合（ステップＳＢ４０８：ＹＥＳ）、更新時報知の終了処理を実行する（ステップＳＢ４０９）。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６７２）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップＳＢ４０２にて開始した設定値更新処理（図６７２）に対応する報知を終了させる。

【８１５６】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドではなく（ステップＳＢ４０８：ＮＯ）、確認時の復帰コマンドである場合（ステップＳＢ４１０：ＹＥＳ）、確認時報知の終了処理を実行する（ステップＳＢ４１１）。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６７１）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップＳＢ４０４にて開始した設定確認用処理（図６７１）に対応する報知を終了させる。

【８１５７】

ステップＳＢ４０７の処理を実行した場合、ステップＳＢ４０９の処理を実行した場合、ステップＳＢ４１０にて否定判定をした場合、又はステップＳＢ４１１の処理を実行した場合、通常の演出の実行制御を行うための処理を実行する。具体的には、まず時間対応演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップＳＢ４１２）。

【８１５８】

時間対応演出とは、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間（例えば１時間）が経過する度に実行される演出である。時間対応演出では、表示発光部５３において時間対応演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ部

５４において時間対応演出に対応する音出力演出が行われ、図柄表示装置４１において時間対応演出に対応する表示演出が行われる。

【８１５９】

なお、遊技回用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部５３及びスピーカ部５４では遊技回用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置４１では遊技回用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置４１の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。また、開閉実行モード用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部５３及びスピーカ部５４では開閉実行モード用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置４１では開閉実行モード用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置４１の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。

【８１６０】

ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間（例えば１時間）が経過する度に時間対応演出が実行される構成であることにより、遊技ホールにおいて隣接する複数のパチンコ機１０の基準時間が一致しているのであればそれら複数のパチンコ機１０にて時間対応演出を同時に開始させることが可能となる。なお、遊技ホールにおいては複数のパチンコ機１０の電源が同時にＯＮ状態とされるため、基本的にはそれら複数のパチンコ機１０の基準時間は一致することとなる。

【８１６１】

ステップＳＢ４１２では、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に基づき基準時間を把握する。また、ＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出す。そして、ＲＴＣ３５６から読み出した現状の日時情報に対応する時間に対する基準時間の差分の時間が所定時間の整数倍となっているか否かを判定する。ステップＳＢ４１２にて肯定判定をした場合、時間対応演出の設定処理を実行する（ステップＳＢ４１３）。時間対応演出の設定処理では、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて時間対応演出を実行させるための設定を行うとともに、図柄表示装置４１にて時間対応演出を実行させるためのコマンドを表示制御装置８２に送信する。なお、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に対応する基準時間を基準とした場合における時間対応演出の実行回数に応じて当該時間対応演出の実行内容が異なる構成としてもよい。

【８１６２】

ステップＳＢ４１２にて否定判定をした場合又はステップＳＢ４１３の処理を実行した場合、その他の処理を実行する（ステップＳＢ４１４）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

【８１６３】

次に、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて実行された処理の内容に対応する作用について、図６７９の説明図を参照しながら説明する。

【８１６４】
主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されなかった場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に通常復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。一方、音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信した場合、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報がＲＴＣ用メモリ３５７に新たに格納されることとなる。

【８１６５】
主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３にクリア時の復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３はクリア時の復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。また、音光側ＣＰＵ３５３はクリア時の復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦされる前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８１６６】
主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定値更新処理（図６７２）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に更新時の復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３は更新時の復帰コマンドを受信した場合、設定値更新処理（図６７２）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側ＣＰＵ３５３は更新時の復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦされる前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８１６７】
主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定確認用処理（図６７１）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信した場合、設定確認用処理（図６７１）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦされる前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８１６８】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【８１６９】
設定値更新処理（図６７２）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から

設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図６７２）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図６７２）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【８１７０】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定１」となっている。したがって、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には有利度が最も低い「設定１」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図６７２）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図６７２）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８１７１】

特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア３４１に記憶され、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア３４２に記憶される。これにより、設定値更新処理（図６７２）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア３４１にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図６７２）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【８１７２】

主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給が開始された場合において、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）を実行した場合にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図６７２）を実行した場合に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図６７１）を実行した場合に確認時の復帰コマンドを送信し、これら第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれも実行しなかった場合に通常復帰コマンドを送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が主側ＣＰＵ６３だけではなく音光側ＣＰＵ３５３にて行われるようにすることが可能となる。

【８１７３】

音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれを受信した場合であっても演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０５にて肯定判定をしてステップＳＢ４１２～ステップＳＢ４１４の処理を実行する状態となる。その一方、通常復帰コマンドを受信した場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への書き込み処理（ステップＳＢ４０７）を実行し、更新時の復帰コマンドを受信した場合には更新時報知の終了処理（ステップＳＢ４０９）を実行し、確認時の復帰コマンドを受信した場合には確認時報知の終了処理（ステップＳＢ４１１）を実行し、クリア時の復帰コマンドを受信した場合には専用の処理を実行しない。これにより、各復帰コマンドのうちいずれか一の復帰コマンドの受信を契機として音光側ＣＰＵ３５３にて遊技の進行に対応する処理が開始されるようにしながら、各復帰コマンドに対応する制御が音光側ＣＰＵ３５３にて実行されるようにすることが可能となる。

【８１７４】

主側ＣＰＵ６３はいずれかの復帰コマンドを送信した後に動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）を終了して遊技の進行を制御するための処理（ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）を開始し、音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを受信した場合に遊技の進行内容に対応する演出の実行制御を行う。これにより、主側ＣＰＵ６３にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に音光側ＣＰＵ３５３にて遊技の進行内容に対応する演出の実行制御が行われるようにすることが可能となる。この場合に、音光側ＣＰＵ３５３は各復帰コマンドに対応する処理を実行する。これにより、音光側ＣＰＵ３５３における動作電力の供給開始時の処理の実行内容を相違させる複数の復帰コマンドを利用して、遊技の進行内容に対応する演出

の実行制御の開始契機を音光側ＣＰＵ３５３に認識させることが可能となる。
【８１７５】
ＲＴＣ用メモリ３５７に記憶されている日時情報を基準として時間対応演出の実行タイミングとなった場合に時間対応演出が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時間対応演出が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されなかった場合にＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に主側ＣＰＵ６３にて実行される処理内容に応じて、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶される状況と、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶されない状況とを生じさせることが可能となる。
【８１７６】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行され、「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（図６７２）が実行され、「設定確認操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６７１）が実行される。一方、「操作無し」の状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない。この場合に、上記のとおり主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されなかった場合にＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納される。これにより、パチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行う場合に、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶される状況とするのか、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶されない状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。
【８１７７】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。
【８１７８】
設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。
【８１７９】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。こ

れにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【８１８０】

主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６７０）には、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）よりも実行順序が後の処理として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【８１８１】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）の実行後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【８１８２】

主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理が実行される。そして、使用対象の設定値が異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【８１８３】

使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後においても第１タイマ割込み処理（図６３８）のステップＳ８９１９にて実行される。これにより、遊技が進行していく過程で使用対象の設定値が異常なものとなってしまったとしても、それに対処することが可能となる。

【８１８４】

主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かの監視だけではなく、特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされているか否かの監視が実行されるとともに特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のチェックサムが正常か否かの監視が実行される。そして、停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生しているにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【８１８５】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【８１８６】

上記規制状態は設定値更新処理（図６７２）が実行されることで解除される。これによ

り、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された状態の解除に際して、使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【８１８７】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【８１８８】

上記規制状態となった場合には使用対象の設定値を変更すべきことが報知される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【８１８９】

主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生している場合には遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【８１９０】

主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生している場合とは異なる異常の発生時にも遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、外部出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【８１９１】

主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された規制状態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合において未だに規制状態が解除されない場合には異常信号の外部出力が再度行われる。これにより、規制状態においては動作電力の供給が再開される度に異常信号が外部出力されることとなる。よって、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

【８１９２】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）を早期に完了させることが可能となる。

【８１９３】

その一方、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理が実行される第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで実行されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）を利用して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて設定値に関する表示を

行わせることが可能となる。
【８１９４】
　また、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。
【８１９５】
　なお、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれかが実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成に限定されない。例えば、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、又は第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、又は設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。
【８１９６】
　また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合、又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合、又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合、又は設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。
【８１９７】
　また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）又は設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。第１ＲＡＭクリア処理（ス

テップＳＢ１１７）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。

【８１９８】

また、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合には開始時の初期設定（ステップＳＢ３０３）において設定参照用エリア３４１及び設定更新用エリア３４２を含めた特定制御用のワークエリア２２１の全エリアを「０」クリアするとともに初期化を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６７２）において第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）が実行されない構成としてもよい。

【８１９９】

また、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には「設定１」以外の予め定められた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。例えば、「設定２」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定３」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定４」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定５」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定６」から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【８２００】

また、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には上記第７７実施形態と同様に設定参照用エリア３４１に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア３４２に上書きされることで、それまで使用対象として設定されていた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【８２０１】

また、メイン処理（図６７０）において各種復帰コマンドを送信するための処理が、残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前の処理として設定されている構成としてもよい。この場合、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれかの処理が実行された場合にはそれに対応するフラグをセットし、上記各種復帰コマンドを送信するための処理ではそのフラグの状態に対応する復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する構成としてもよい。

【８２０２】

また、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に時間対応演出が実行される構成に加えて又は代えて、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に所定の異常が発生しているか否かの監視が行われる構成としてもよく、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度にベース値の報知が行われる構成としてもよい。この場合、ＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７が主制御基板６１に設けられており、主側ＣＰＵ６３にて上記異常監視又は上記ベース値の報知が行われる構成としてもよい。遊技ホールに設置された複数のパチンコ機１０にて同時に異常監視が実行されてその結果が例えば図柄表示装置４１などにて報知されることにより、所定の異常が発生しているか否かの定期的な監視を複数のパチンコ機１０に対してまとめて行うことが可能となる。また、遊技ホールに設定された複数のパチンコ機１０にて図柄表示装置４１などにて同時にベース値の報知が行われることにより、ベース値の定期的な監視を複数のパチンコ機１０に対してまとめて行うことが可能となる。なお、上記各種報知はパチンコ機１０自身にて行われる構成に限定されることはなく、遊技ホールの管理コンピュータへの外部出力により行われる構成としてもよい。

【８２０３】

また、メイン処理（図６７０）において停電フラグに「１」がセットされていないと判

定した場合、チェックサムが異常であると判定した場合、又は設定参照用エリア３４１の設定値が異常であると判定した場合には、「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図６７０）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生している場合には即座に設定値を変更させることが可能となる。

【８２０４】

＜第８２実施形態＞

本実施形態では音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８２０５】

図６８０は音光側ＣＰＵ３５３にて実行される本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

【８２０６】

ステップＳＢ５０１～ステップＳＢ５０５では上記第８１実施形態における演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０１～ステップＳＢ４０５と同一の処理を実行する。主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合（ステップＳＢ５０５：ＹＥＳ）、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンド以外の復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップＳＢ５０６）。

【８２０７】

今回受信した復帰コマンドがクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかである場合（ステップＳＢ５０６：ＹＥＳ）、上記第８１実施形態における演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０７と同様に、ＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納させる（ステップＳＢ４０７）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納された状態となる。

【８２０８】

ステップＳＢ５０８～ステップＳＢ５１４では上記第８１実施形態における演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０８～ステップＳＢ４１４と同一の処理を実行する。

【８２０９】

図６８１は、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【８２１０】

上記第８１実施形態と同様に、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されなかった場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に通常復帰コマンドを送信し、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図６７１）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドを送信する。

【８２１１】

音光側ＣＰＵ３５３は上記第８１実施形態と同様に、更新時の復帰コマンドを受信した場合には設定値更新処理（図６７２）が実行されることに対応する報知を終了させるとともに、確認時の復帰コマンドを受信した場合には設定確認用処理（図６７１）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側ＣＰＵ３５３は上記第８１実施形態と同様に、通常復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドを受信したとしてもそれに対して

報知に関する制御は実行しない。
【８２１２】
音光側ＣＰＵ３５３は、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報がＲＴＣ用メモリ３５７に新たに格納されることとなる。一方、音光側ＣＰＵ３５３は、通常復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦ操作される前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。
【８２１３】
上記構成によれば動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれかが実行された場合には、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報がＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報に書き換えられるのに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれも実行されなかった場合には、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられない。これにより、遊技ホールの営業中においてパチンコ機１０のメンテナンスや動作チェックのためにパチンコ機１０の電源が一旦ＯＦＦ操作されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことで、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられないようにすることが可能となる。よって、遊技ホールの営業中にパチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦ操作した後に動作電力の供給を再開させる場合において、遊技ホールにおける周囲のパチンコ機１０との間で時間対応演出の基準時間を同一としながら当該パチンコ機１０への動作電力の供給を再開させるための操作性を高めることが可能となる。
【８２１４】
また、「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことでＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられないことにより、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられないようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行った場合に、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）といった目的外の処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【８２１５】
＜第８３実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８２１６】
図６８２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６３０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８２１７】
ステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２と同一の処理を実行する。
【８２１８】

ステップＳＢ６１２の処理を実行した場合、ステップＳＢ６１３の処理を実行した場合、ステップＳＢ６１５の処理を実行した場合、ステップＳＢ６１８の処理を実行した場合、又はステップＳＢ６２２の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ６２３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２１９】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８２２０】

また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８２２１】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ６２４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。

【８２２２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＢ６２５）。そして、チェック中カウンタの値が「０」となるまで、ステップＳＢ６２５にて待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。したがって、ステップＳＢ６２３にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２２３】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ６２６）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ６２６では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８２２４】

その後、ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８２２５】

上記構成によれば、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、遊技が行われない状況下において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かのチェックを行うことが可能となる。

【８２２６】

＜第８４実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８２２７】

図６８３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７３４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８２２８】

本実施形態のメイン処理では上記第８１実施形態と異なり電源投入初期設定処理を実行しない。したがって、メイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始する。なお、電源投入初期設定処理は実行しないが、メイン処理を開始した場合に主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８２２９】

メイン処理ではまず上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０２と同様に内部機能レジスタ設定処理を実行するとともに（ステップＳＢ７０１）、上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０３と同様に特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ７０２）。その後、停電フラグに「１」がセットされており、チェックサムが正常であり、設定値が正常であり、さらに特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５：ＹＥＳ、ステップＳＢ７０６：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ７０７）。

【８２３０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ７０７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ７０８）。遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合であって設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７０８：ＮＯ、ステップＳＢ７０９：ＹＥＳ）、又は遊技停止フラグに「１」がセットされておらずさらに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ７０８及びステップＳＢ７０９：ＮＯ、ステップＳＢ７１０：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ７１１）。設定確認用処

理では上記第８１実施形態における設定確認用処理（図６７１）においてステップＳＢ２０１～ステップＳＢ２０２及びステップＳＢ２０４～ステップＳＢ２０７の処理を実行する。

【８２３１】

つまり、本実施形態の設定確認用処理では確認開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信しない。したがって、本実施形態では設定確認用処理が実行されたとしても、設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始するため設定確認用処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置４１にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置４１の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定確認用処理に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるものの図柄表示装置４１にて行われない構成としてもよい。

【８２３２】

設定確認用処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１２）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９）にて設定確認用処理が実行される場合には、設定確認用処理が終了した後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

【８２３３】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに遊技停止フラグに「１」がセットされておらずさらに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ７０７～ステップＳＢ７１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２３４】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ７１４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。

【８２３５】

その後、ウエイト用処理を実行する（ステップＳＢ７１５）。ウエイト用処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停

電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。したがって、ステップＳＢ７１３にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。また、ウエイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウエイト用処理（ステップＳＢ７１５）が終了した後は、上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１１３と同様に通常復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＢ７１６）。

【８２３６】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７０７及びステップＳＢ７１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ７１８）。また、上記のような「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも（ステップＳＢ７０６：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ７１７）。設定値更新処理では上記第８１実施形態における設定値更新処理（図６７２）においてステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３０４及びステップＳＢ３０６～ステップＳＢ３１４の処理を実行する。

【８２３７】

つまり、本実施形態の設定値更新処理では更新開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信しない。したがって、本実施形態では設定値更新処理が実行されたとしても、設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始するため設定値更新処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置４１にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置４１の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定値更新処理に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるものの図柄表示装置４１にて行われない構成としてもよい。

【８２３８】

設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１９）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９）にて設定値更新処理が実行される場合には、設定値更新処理が終了した後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

【８２３９】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている一方、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ７０７：ＹＥＳ、ステップＳＢ７１７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳＢ７２０：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ７２１）。第１ＲＡＭクリア処理の処理内容は上記第８１実施形態におけるメイン処理

（図６７０）の第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）と同一である。
【８２４０】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７２２）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。
【８２４１】
その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ７２３）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。
【８２４２】
その後、ウエイト用処理を実行する（ステップＳＢ７２４）。ウエイト用処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。したがって、ステップＳＢ７２２にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。また、ウエイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウエイト用処理（ステップＳＢ７２４）が終了した後は、上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１１８と同様にクリア時の復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＢ７２５）。
【８２４３】
ステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５のいずれかにて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットした後に（ステップＳＢ７２６）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ７２７）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７１７及びステップＳＢ７２７：ＹＥＳ）、ステップＳＢ７１８にて設定値更新処理を実行するとともにステップＳＢ７１９にてチェック中カウンタの設定処理を実行する。これら処理の内容は既に説明したとおりである。
【８２４４】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ７２７：ＮＯ）、ステップＳＢ７２０にて遊技停止フラグに「１」がセットされていると判定した場合、又はステップＳＢ７０８にて遊技停止フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＢ７２８及びステップＳＢ７２９の処理を実行する。これらステップＳＢ７２８及びステップＳＢ７２９の処理内容は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１２１及びステップＳＢ１２２と同一である。
【８２４５】

ステップＳＢ７１２の処理を実行した場合、ステップＳＢ７１６の処理を実行した場合、ステップＳＢ７１９の処理を実行した場合、ステップＳＢ７２５の処理を実行した場合、又はステップＳＢ７２９の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ７３０）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ７３０では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８２４６】

その後、ステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８２４７】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９）にて設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）及び設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行されない場合には、ウエイト用処理にて処理の進行を待機している状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。これにより、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。また、遊技を進行させるための処理が開始される前に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。

【８２４８】

一方、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）は少なくとも遊技ホールの管理者により設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されないと終了しないため、これら設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が終了されるまでに、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまでに要する時間以上の時間が経過していることとなる。この場合に、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行される場合にはウエイト用処理が実行されないようにすることにより、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行された場合において遊技を進行させるための処理が開始されるまでに要する時間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【８２４９】

また、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行される場合、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が終了した後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにしながら、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行うことが可能となる。

【８２５０】

＜第８５実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８２５１】

図６８４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８２６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８２５２】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＢ８０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８２５３】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＢ８０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【８２５４】

つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【８２５５】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【８２５６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ８０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８２５７】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６７０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）のうち後述する設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）のうち後述する設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【８２５８】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）のうち後述する設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【８２５９】

ちなみに、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６８４）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６８４）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【８２６０】

ステップＳＢ８０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットさ

れる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８２６１】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ８０４：ＹＥＳ）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＢ８０５）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【８２６２】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＢ８０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＢ８０６）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＢ８０６では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【８２６３】

ステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６の全てで肯定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８０７）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【８２６４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ８０７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８０８）。

【８２６５】

遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報

の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８２６６】

設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図６８６）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図６８６）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図６８６）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図６８６）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【８２６７】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＢ８０８にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８０９）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ８０９：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ８１０）。設定確認用処理の処理内容は上記第８１実施形態における設定確認用処理（図６７１）と同一である。なお、本実施形態では設定確認用処理を実行している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われない限り設定確認用処理は実行されない。

【８２６８】

設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ８０９：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８１１）。通常復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置８１にて実行される処理内容は上記第８１実施形態と同一である。

【８２６９】

一方、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＢ８０７及びステップＳＢ８１２：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ８１３）。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされていたとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給開始時に「設定変更操作」が行われない限り設定値更新処理は実行されない。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【８２７０】

ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＢ８１２：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８１４）。

【８２７１】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグの両方に「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ８１４：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ８１５）。第１ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状

態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、第１ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第１ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ８０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【８２７２】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８１６）。クリア時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置８１にて実行される処理内容は上記第８１実施形態と同一である。

【８２７３】

ステップＳＢ８１０の処理を実行した場合、ステップＳＢ８１１の処理を実行した場合、ステップＳＢ８１３の処理を実行した場合、又はステップＳＢ８１６の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ８１７）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２７４】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８２７５】

また、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）及び設定値更新処理（図６８６）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８２７６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ８１８）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより

、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ８１８では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８２７７】

その後、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８２７８】

メイン処理（図６８４）においてステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ８２３）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８２７９】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８２４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ８２４：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８２５）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図６８６）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再開されることとなる。

【８２８０】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＢ８２６）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなくステップＳＢ８２６の処理の実行契機となる事象が発生している状況においては異常信号の信号出力が継続され、ステップＳＢ８２６の処理の実行契機となる事象が発生していない状況となることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、ステップＳＢ８２６にお

いてのみ出力されるのではなく、他の処理によっても出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、ステップＳＢ８２６の専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【８２８１】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ８２４：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８１２）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ８１２及びステップＳＢ８２４：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ８１３）。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図６８６）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。

【８２８２】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ８２４：ＹＥＳ、ステップＳＢ８１２：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８１４）。ステップＳＢ８２３にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＢ８１４の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＢ８１４にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。その後、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

【８２８３】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図６８６）が実行されるとともに詳細は後述するが当該設定値更新処理（図６８６）の開始時の初期設定にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６８６）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【８２８４】

ここで、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないと判定した場合においてステップＳＢ８０８にて特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ス

テップＳＢ８２２の残余処理に移行する。また、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定するとともにステップＳＢ８１２にて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていないと判定した場合（すなわち「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）であっても、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳＢ８１４にて肯定判定をして、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

【８２８５】

次に、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子について図６８５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６８５（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６８５（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が実行されている期間を示し、図６８５（ｃ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図６８５（ｄ）は設定値更新処理（図６８６）が実行されている期間を示し、図６８５（ｅ）は特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６８５（ｆ）は特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６８５（ｇ）は異常信号が外部出力されている期間を示す。

【８２８６】

ｔ１のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ１のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始されるとともに、図６８５（ｆ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされる。

【８２８７】

その後、ｔ２のタイミングで図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が開始される。この場合、当該ｔ２のタイミングで図６８５（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされる。

【８２８８】

その後、図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が実行されている途中の状況であるｔ３のタイミングでパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作が行われることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される。したがって、図６８５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了するとともに図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が終了する。

【８２８９】

その後、ｔ４のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が再度行われる。この場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ４のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始される。また、図６８５（ｅ）及び図６８５（ｆ）に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「１」がセットされている。

【８２９０】

今回は設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況において「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われているため、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）が実行されることなく、図６８５（ｇ）に示すようにｔ５のタイミング～ｔ７のタイミングの所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って異常信号の外部出力が行われる。また、ｔ５のタイミングで異常コマンドの送信に基づく異常報知が開始される。

【８２９１】

図６８５（ｂ）に示すようにｔ４のタイミングで開始された動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）はｔ６のタイミングで終了する。そして、当該ｔ６のタイミングで動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が開始される。

【８２９２】

この場合、図６８５（ｆ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。その後、ｔ８のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作が行われることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される。また、当該ｔ８のタイミングで図６８５（ｃ）に示すように供給後の処理が終了する。

【８２９３】

その後、ｔ９のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が再度行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ９のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始される。また、図６８５（ｅ）及び図６８５（ｆ）に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「１」がセットされている。

【８２９４】

その後、ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘って図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が実行される。この場合、当該設定値更新処理（図６８６）は正常に終了する。そして、この終了したタイミングであるｔ１１のタイミングで、図６８５（ｅ）に示すように設定更新表示フラグが「０」クリアされる。また、当該ｔ１１のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了する。これにより、当該ｔ１１のタイミングで、図６８５（ｆ）に示すように立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。そして、当該ｔ１１のタイミングで図６８５（ｃ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が開始される。この場合、立ち上げ処理中フラグは既に「０」クリアされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合には停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理だけではなく、遊技を進行させるための処理が実行される。

【８２９５】

上記のとおり設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われない限り、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）では音声発光制御装置８１への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行され、仮に「ＲＡＭクリア操作」が行われていたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５

）が実行されることはなく、「設定確認操作」が行われていたとしても設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行されることはない。さらにまた、音声発光制御装置８１への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行された場合には、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする処理（ステップＳＢ８１８）が実行されることなく残余処理（ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２）が実行されるため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、「設定変更操作」を行った状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給を再開させて設定値更新処理（図６８６）を実行させる必要が生じる。よって、設定値の変更を確実に行わせることが可能となる。

【８２９６】

次に、メイン処理（図６８４）のステップＳＢ８１３にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図６８６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップＳＢ９０１～ステップＳＢ９１８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８２９７】

まずＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする（ステップＳＢ９０１）。ＯＦＦ確認フラグ３６１は図６８７の説明図に示すように特定制御用のワークエリア２２１に設けられている。本実施形態であっても設定値更新処理（図６８６）ではリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に特定制御用のワークエリア２２１の設定更新用エリア３４２の値、すなわち更新対象の設定値が１加算される。この場合に、リセットボタン６８ｃの１回の押圧操作に対して更新対象の設定値が「１」のみ加算されるようにすべく、リセットボタン６８ｃが非操作状態から操作状態となった場合、すなわちリセットボタン６８ｃの操作を検知する検知センサからの検知信号が操作非検知の状態から操作検知の状態に切り換わった場合に、設定更新用エリア３４２の値を１加算することで更新対象の設定値を１加算する構成となっている。

【８２９８】

当該構成においてＯＦＦ確認フラグ３６１は設定値更新処理（図６８６）にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されたか否かを確認する場合においてリセットボタン６８ｃの押圧操作が開始されたタイミングであるか否かを確認するためのフラグである。設定値更新処理（図６８６）にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かの判定処理（ステップＳＢ９１０）を実行した後において、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に「１」がセットされ又は「１」のセット状態が維持され、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていないと判定した場合に「０」クリアされる又は「０」の状態が維持される。

【８２９９】

ここで、設定値更新処理（図６８６）は既に説明したとおりメイン処理（図６８４）のステップＳＢ８０７又はステップＳＢ８２４にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定したことを条件として実行される。これらステップＳＢ８０７又はステップＳＢ８２４では主側ＣＰＵ６３はリセットボタン６８ｃの押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作の開始タイミングや終了タイミングを確認するのではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態となっているか否かを確認する。したがって、ステップＳＢ８０７又はステップＳＢ８２４ではＯＦＦ確認フラグ３６１を確認することなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることに対応する信号が入力ポートに入力されている場合には肯定判定をする。

【８３００】

但し、当該構成においては設定値更新処理（図６８６）を開始させるためのパチンコ機

１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の終了タイミングと設定値更新処理（図６８６）の開始タイミングとの関係によっては、当該押圧操作が更新対象の設定値を１加算する契機となる場合と当該契機とならない場合とが発生することとなる。そうすると、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の終了タイミングに応じて更新対象の設定値の更新態様が変化することとなってしまい操作性が低下してしまう。これに対して、ＯＦＦ確認フラグ３６１に「０」がセットされている状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を１加算する構成において、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする構成とすることにより、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作に起因して更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３０１】

ステップＳＢ９０１の処理を実行した後は、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ９０２）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。本実施形態においては上記第８１実施形態と同様に動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）及び設定値更新処理（図６８６）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）において設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）及び設定値更新処理（図６８６）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【８３０２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ９０３）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【８３０３】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＢ９０４）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ８０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電

源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＢ８０５：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＢ８０６：ＮＯ）、メイン処理（図６８４）のステップＳＢ８２３にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＢ９０４の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図６８６）が実行された場合に解除することが可能となる。

【８３０４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＢ９０５）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図６８６）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【８３０５】

ステップＳＢ９０５にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図６８６）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【８３０６】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ９０６）。音声発光制御装置８１は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図６８６）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図６８６）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図６８６）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６８６）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８３０７】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＢ９０７）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＢ９０７：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＢ９０８）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【８３０８】

ステップＳＢ９０７にて肯定判定をした場合又はステップＳＢ９０８の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＢ９０９）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。

【８３０９】

ステップＳＢ９０９にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ９１０）。具体的には、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ９１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１を「０」クリアした後に（ステップＳＢ９１１）、ステップＳＢ９０７の処理に戻る。

【８３１０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ９１０：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＢ９１２）。ＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされている場合には（ステップＳＢ９１２：ＮＯ）、今回の確認タイミングがリセットボタン６８ｃの押圧操作の開始タイミングではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であることを意味するため、更新対象の設定値を１加算することなくステップＳＢ９０７の処理に戻る。

【８３１１】

ＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」である場合（ステップＳＢ９１２：ＹＥＳ）、今回の確認タイミングがリセットボタン６８ｃの押圧操作の開始タイミングであることを意味する。この場合、ＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットした後に（ステップＳＢ９１３）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＢ９１４）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ９１０：ＮＯ）、ＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされている場合（ステップＳＢ９１２：ＮＯ）、又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合（ステップＳＢ９１４）にはステップＳＢ９０７の処理に戻ることとなるが、ステップＳＢ９０７にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＢ９０８にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【８３１２】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＢ９０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＢ９１５）。これにより、今回の設定値更新処理（図６８６）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【８３１３】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＢ９１６）。これにより、設定値更新処理（図６８６）を終了してメイン処理（図６８４）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【８３１４】

その後、第２ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ９１７）。第２ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様

に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、第２ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第２ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ８０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【８３１５】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ９１８）。更新時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置８１にて実行される処理内容は上記第８１実施形態と同一である。

【８３１６】

次に、更新対象の設定値が更新される様子について図６８８のタイムチャートを参照しながら説明する。図６８８（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６８８（ｂ）は設定キー挿入部６８ａの操作状況を示し、図６８８（ｃ）はリセットボタン６８ｃの操作状況を示し、図６８８（ｄ）は設定値更新処理（図６８６）が実行されている期間を示し、図６８８（ｅ）はＯＦＦ確認フラグ３６１の設定状況を示し、図６８８（ｆ）は設定値の更新タイミングを示す。

【８３１７】

まず設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされない比較例について説明する。

【８３１８】

ｔ１のタイミングで図６８８（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されるとともに図６８８（ｃ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。そして、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であるｔ２のタイミングで図６８８（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われていることになるため、ｔ３のタイミングで図６８８（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が開始される。

【８３１９】

当該比較例では設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされないため、図６８８（ｅ）に示すようにｔ３のタイミングではＯＦＦ確認フラグ３６１の値は「０」となっている。その後、電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であるｔ４のタイミングで、ＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」である状況でリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが特定されることで図６８８（ｆ）に示すように更新対象の設定値が１加算される。また、当該ｔ４のタイミングで図６８８（ｅ）に示すようにＯＦＦ確認フラグ３６１に「

１」がセットされる。
【８３２０】
つまり、上記比較例では電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作が設定値更新処理（図６８６）の開始後も継続されることで、当該押圧操作を契機として更新対象の設定値が１加算されることとなる。この場合、遊技ホールの管理者は更新対象の設定値を更新する意図がないにも関わらず、更新対象の設定値が更新されることとなってしまう。
【８３２１】
次に、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされる本実施形態について説明する。
【８３２２】
ｔ５のタイミングで図６８８（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されるとともに図６８８（ｃ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。そして、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であるｔ６のタイミングで図６８８（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われていることになるため、ｔ７のタイミングで図６８８（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が開始される。設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする処理が実行される。したがって、ｔ７のタイミングで図６８８（ｅ）に示すようにＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされた状態となる。このＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットするタイミングは設定値更新処理（図６８６）においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されたか否かを判定するタイミングよりも前のタイミングであるため、図６８８（ｆ）に示すように電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されているとしても更新対象の設定値は１加算されない。その後、ｔ８のタイミングで図６８８（ｃ）に示すようにリセットボタン６８ｃの押圧操作が終了されることで図６８８（ｅ）に示すようにＯＦＦ確認フラグ３６１は「０」クリアされる。
【８３２３】
その後、図６８８（ｃ）に示すようにｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング～ｔ１２のタイミング、及びｔ１３のタイミング～ｔ１４のタイミングのそれぞれにおいてリセットボタン６８ｃの押圧操作が行われる。この場合、ｔ９のタイミング、ｔ１１のタイミング及びｔ１３のタイミングのそれぞれにおいてＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」である状況でリセットボタン６８ｃが押圧操作されることとなるため、図６８８（ｆ）に示すようにこれらの各タイミングにおいて更新対象の設定値が１加算される。
【８３２４】
その後、ｔ１５のタイミングで図６８８（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作される、これにより、当該ｔ１５のタイミングで図６８８（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が終了する。
【８３２５】
上記のとおりＯＦＦ確認フラグ３６１に「０」がセットされている状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を１加算する構成において、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする構成である。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作に起因して更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。
【８３２６】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【８３２７】

設定値更新処理（図６８６）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図６８６）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図６８６）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【８３２８】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定１」となっている。したがって、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合には有利度が最も低い「設定１」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図６８６）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図６８６）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８３２９】

特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア３４１に記憶され、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア３４２に記憶される。これにより、設定値更新処理（図６８６）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア３４１にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図６８６）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【８３３０】

設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、設定値更新処理（図６８６）が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３１】

設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には上記規制状態とならない。これにより、設定値の変更が行われる場合にまで遊技を進行させるための処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３２】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【８３３３】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【８３３４】

特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１に「０」がセットされている状況でリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を１加算する構成において、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする構成である。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作に起因して

更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。
【８３３５】
なお、設定値更新処理（図６８６）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合であって、その後の主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行される場合には設定更新表示フラグが「０」クリアされて遊技を進行させるための処理の実行が規制されない構成としてもよい。設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行されることで現状の使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者が使用対象の設定値を把握することが可能である。このような場合には遊技を進行させるための処理の実行を規制しなくても、遊技ホールの管理者が想定していない設定値のまま遊技が進行されてしまうことがない。
【８３３６】
また、設定値更新処理（図６８６）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図６８６）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を変更させることが可能となる。
【８３３７】
また、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して遊技を進行させるための処理の実行が規制される規制状態となる構成としてもよい。この場合、動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてよく、当該構成に加えて又は代えて、動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図６８６）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてもよい。
【８３３８】
また、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われているか否かに関係なく設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を確認させることが可能となる。
【８３３９】
また、設定値更新処理（図６８６）では連続する２回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが１処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（図６８６）が開始された場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図６８６）を開始させるためのリセットボタン６８ｃの押圧操作によって設定値更新処理（図６８６）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。
【８３４０】
＜第８６実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８５実施形態と相違している。以下、上記第８５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８３４１】
図６８９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用

して実行される。
【８３４２】
ステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０６では上記第８５実施形態におけるメイン処理（図６８４）のステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８０６と同一の処理を実行する。ステップＳＣ１０４～ステップＳＣ１０６の全てにて肯定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＣ１０７）。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合には（ステップＳＣ１０７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０８）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されておらず、さらに設定更新表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ１０７及びステップＳＣ１０８：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０９）。遊技停止フラグに「１」がセットされている場合、ステップＳＣ１２７にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＣ１２８にて異常時の外部出力処理を実行する。
【８３４３】
遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ１０９：ＮＯ）、ステップＳＣ１１０に進む。ステップＳＣ１１０～ステップＳＣ１１２では上記第８５実施形態におけるメイン処理（図６８４）のステップＳＢ８０９～ステップＳＢ８１１と同一の処理を実行する。
【８３４４】
ステップＳＣ１０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合、又はステップＳＣ１０８にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＣ１１３にて設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する。そして、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＣ１１３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットした後に（ステップＳＣ１１４）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＣ１１５）。なお、ステップＳＣ１１６～ステップＳＣ１２８では上記第８５実施形態におけるメイン処理（図６８４）のステップＳＢ１１４～ステップＳＢ８２６と同一の処理を実行する。
【８３４５】
つまり、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）の実行途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合、「操作無し」である状況又は「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合には上記第８５実施形態と同様に遊技を進行させるための処理が阻止された状況が継続される一方、「設定変更操作」が行われた状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合だけではなく「設定確認操作」が行われた状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合にも設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）の実行途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された後において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行され易くなる。
【８３４６】
特に、「設定変更操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作するとともにリセットボタン６８ｃを押圧操作する必要があるとともに「設定確認操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作する必要がある構成において、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されていなくても設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていることで設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行される。これにより、「設定変更操作」を行った状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことで設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）を開始させたもののその途中で例えば電源のＯＦＦ操作を誤って行った場合に、その後に急いで電源のＯＮ状態に復帰させるために、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状

態を維持する一方、リセットボタン６８ｃを押圧操作しなかった場合であっても、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行されるようにすることが可能となる。

【８３４７】

また、本実施形態ではステップＳＣ１１２にて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていると判定した場合、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が開始される前に、ステップＳＣ１１４にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする処理を行わなくても、電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作を契機として更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。ちなみに、本実施形態における設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）では上記第８５実施形態における設定値更新処理（図６８６）のうちステップＳＢ９０１の処理は実行されることなくステップＳＢ９０２～ステップＳＢ９１８の処理が実行される。

【８３４８】

なお、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）では連続する２回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが１処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が開始される場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図６８６）を開始させるためのリセットボタン６８ｃの押圧操作によって設定値更新処理（図６８６）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３４９】

＜第８７実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８３５０】

図６９０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２３０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８３５１】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＣ２０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８３５２】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＣ２０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６９３）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【８３５３】
つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６９３）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６９３）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６９３）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６９３）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６９３）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６９３）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【８３５４】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６９３）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【８３５５】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ２０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【８３５６】
立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６９０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了して残余処理（ステップＳＣ２２７～ステップＳＣ２３０）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）のうち設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）のうち設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。
【８３５７】
特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）のうち設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）

又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【８３５８】

ちなみに、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６９３）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６９０）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６９０）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【８３５９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた表示開始フラグを「０」クリアする（ステップＳＣ２０４）。表示開始フラグは、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御を開始すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８３６０】

その後、ステップＳＣ２０５～ステップＳＣ２２５にて上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２４と同一の処理を実行する。この場合、前回の動作電力の供給停止時における状況と今回の動作電力の供給開始時における操作内容との組合せの関係でメイン処理（図６９０）にて実行される処理内容は、上記第８１実施形態と同様に図６７６の説明図に示す処理内容となる。例えば、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）のいずれもが実行されていない状況で停電時処理が実行された場合、又は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合において、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行される。また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際していずれの操作が行われたとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理（第８１実施形態における図６７２のステップＳＢ３１３）が実行されるとともに、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況で停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理（第８１実施形態における図５５４のステップＳＢ３１３）が実行される。

【８３６１】

第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する一方

、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に対しては「０」クリア及び初期設定を実行しない。図６９１は特定制御用のワークエリア２２１に設けられたクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２を説明するための説明図である。

【８３６２】

本実施形態においても上記第３３実施形態と同様にパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態であることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であっても、電源・発射制御装置７８に設けられた電断時用電源部から主側ＲＡＭ６５に記憶保持用の電力としてバックアップ電力が供給される。このように主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力が供給されることで、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４にもバックアップ電力が供給される。そして、特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されることでクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２にバックアップ電力が供給される。これにより、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態であることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２にバックアップ電力が供給され、これらクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２において情報の記憶保持が行われる。

【８３６３】

クリア対象エリア３７１には、第２表示データバッファ２７２、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５が含まれる。第２表示データバッファ２７２は上記第６５実施形態と同様に特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。特図特電制御処理（図５１７）における保留情報の取得処理（ステップＳ４０１）にて特図表示部３７ａ用の保留情報が保留格納エリア６５ａに新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において保留格納エリア６５ａに格納されている特図表示部３７ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。また、特図変動開始処理（図５１８）におけるデータ設定処理（ステップＳ５０２）にて特図表示部３７ａ用の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において保留格納エリア６５ａに格納されている特図表示部３７ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。

【８３６４】

第４表示データバッファ２７４は上記第６５実施形態と同様に普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａ用の保留情報が普電保留エリア６５ｃに新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において普電保留エリア６５ｃに格納されている普図表示部３８ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａ用の保留情報が普図表示部３８ａの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において普電保留エリア６５ｃに格納されている普図表示部３８ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。

【８３６５】

第５表示データバッファ２７５は上記第６５実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。当該第５表示データバッファ２７５への表示データの設定は後述する第２タイマ割込み処理（図６９３）におけるステップＳＣ４０３、ステップＳＣ４０５及びステップＳＣ４０６にて実行される。

【８３６６】
クリア対象エリア３７１には上記第２表示データバッファ２７２、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５以外にも、特図表示部３７ａ用の保留情報が格納される保留格納エリア６５ａ及び普図表示部３８ａ用の保留情報が格納される普電保留エリア６５ｃが含まれている。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａ用の保留情報及び普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。この場合に上記のとおりクリア対象エリア３７１に第２表示データバッファ２７２及び第４表示データバッファ２７４が含まれている。これにより、保留格納エリア６５ａが初期化されることで特図表示部３７ａ用の保留情報が０個となった場合には特図保留表示部３７ｂの表示内容も特図表示部３７ａ用の保留情報が０個である表示内容とすることが可能となるとともに、普電保留エリア６５ｃが初期化されることで普図表示部３８ａ用の保留情報が０個となった場合には普図保留表示部３８ｂの表示内容も普図表示部３８ａ用の保留情報が０個である表示内容とすることが可能となる。
【８３６７】
また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では上記第８１実施形態などと同様に動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後においては基本的にベース値の情報が表示されることとなるが、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）においては設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されるのであれば現状のパチンコ機１０の設定値が表示されるとともに設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されるのであれば更新途中の設定値が表示され、さらに動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した場合にはチェック用表示が行われる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される前に表示されていたベース値の情報とは異なる情報が表示されることとなる。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に第５表示データバッファ２７５が初期化されたとしても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容として問題が生じない。
【８３６８】
クリア対象エリア３７１には、上記各エリア以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「０」クリアされ、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２が「０」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアされた後に初期設定が実行される。この初期設定ではステップＳＣ２０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。
【８３６９】
なお、第１ＲＡＭクリア処理の処理内容は設定値更新処理における第２ＲＡＭクリア処理の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第１ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第２ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第２ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第１ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。
【８３７０】
クリア対象外エリア３７２には、第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３及び初期表示済みフラグ３７３が含まれる。第１表示データバッファ２７１は

上記第６５実施形態と同様に特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。特図変動開始処理（図５１８）におけるステップＳ５１３にて特図表示部３７ａにおいて絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて特図表示部３７ａの変動開始時の表示に対応する表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図５１７）における特図変動中処理（ステップＳ４０７）にて特図表示部３７ａの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて特図表示部３７ａの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図５１７）における特図確定中処理（ステップＳ４０８）にて特図表示部３７ａの表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップＳ５０４）及び振分判定処理（ステップＳ５０６）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて特図表示部３７ａに今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図５１８）のステップＳ５０７又はステップＳ５０９にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは特図表示部３７ａにて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第１表示データバッファ２７１に記憶保持される。

【８３７１】

第３表示データバッファ２７３は上記第６５実施形態と同様に普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａにおいて絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部３８ａの変動開始時の表示に対応する表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部３８ａの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａの表示内容を今回の変動表示回における普電開放抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部３８ａに今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部３８ａにて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第３表示データバッファ２７３に記憶保持される。

【８３７２】

初期表示済みフラグ３７３は工場の出荷段階における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの初期表示を完了した後における状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。クリア対象外エリア３７２に初期表示済みフラグ３７３が含まれていることにより、工場の出荷段階における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの初期表示を一旦確認した後は、その後の動作電力の供給の再開に際して当該初期表示が行われないようにすることが可能となる。

【８３７３】

クリア対象外エリア３７２に第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３が含まれていることにより、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が再開された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合におけるこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３

８ａの表示内容を動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰させることが可能となる。これにより、動作電力の供給が再開された後に遊技者が特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたか否かを特定することができなくなる。

【８３７４】

特に、第２ＲＡＭクリア処理はパチンコ機１０の設定値を変更することを可能とする設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて実行されるため、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの少なくとも一方の表示内容が第２ＲＡＭクリア処理の実行に対応する表示内容となったり、動作電力の供給が停止される前における表示内容から変更されたりすると、その表示内容となる特図表示部３７ａ又は普図表示部３８ａを確認することでパチンコ機１０の設定値の変更の有無を予測することができてしまう。これに対して、第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合におけるこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰することとなる。これにより、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８３７５】

なお、クリア対象外エリア３７２には上記各エリア以外にも、パチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）が含まれる。これにより、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしてもパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報はそのまま維持される。また、クリア対象外エリア３７２には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も含まれる。

【８３７６】

ちなみに、音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２のＲＡＭにはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ操作されて音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２への動作電力の供給が停止された場合にはこれら音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２のＲＡＭに記憶されている情報は消去される。但し、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に演出の実行状態を動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰させるためのコマンドが送信されることで、音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２における演出の実行制御の内容が動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰することとなる。

【８３７７】

メイン処理（図６９０）の説明に戻り、ステップＳＣ２２５の処理を実行した後は、表示開始処理を実行する（ステップＳＣ２２６）。その後、ステップＳＣ２２７～ステップＳＣ２３０にて残余処理を実行する。これらステップＳＣ２２７～ステップＳＣ２３０の処理内容は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８と同一である。

【８３７８】

次に、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２６にて実行される表示開始処理について、図６９２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ３０１～ステップＳＣ３０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８３７９】

初期表示済みフラグ３７３に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ３０１：ＮＯ）、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定するとともに（ステップＳＣ３０２）、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ３０３）。そして、初期表示済みフラグ３７３に「１」をセットする

（ステップＳＣ３０４）。
【８３８０】
第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて初期表示が行われる。特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて初期表示が行われる。普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。
【８３８１】
一方、初期表示済みフラグ３７３に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ３０２及びステップＳＣ３０３の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。また、既に説明したとおり第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３はクリア対象外エリア３７２に設けられているため、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたとしても、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。
【８３８２】
ステップＳＣ３０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ３０４の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ３０５）。表示開始フラグは、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。
【８３８３】
既に説明したとおりメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図６９２）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表

示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。
【８３８４】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第２タイマ割込み処理について、図６９３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＣ４０１～ステップＳＣ４１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第２タイマ割込み処理は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２タイマ割込み処理は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２割込み処理はメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２３０にて割込許可の設定が行われてからメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２７にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第１タイマ割込み処理（図６３８）も同様である。
【８３８５】
ステップＳＣ４０１～ステップＳＣ４０９では上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０９と同一の処理を実行する。その後、種別カウンタの値が「５」であるか否かを判定する（ステップＳＣ４１０）。上記第６５実施形態と同様に、種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第５表示データバッファ２７１～２７５のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。
【８３８６】
種別カウンタの値が「１」～「４」のいずれかである場合、すなわち特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂのいずれかを表示制御する状況である場合（ステップＳＣ４１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１の表示開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ４１１）。種別カウンタの値が「５」である場合（ステップＳＣ４１０：ＹＥＳ）、又は種別カウンタの値が「１」～「４」のいずれかであって表示開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＣ４１０：ＮＯ、ステップＳＣ４１１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する。
【８３８７】
ステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理では、まず種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳＣ４１２）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。
【８３８８】
その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳＣ４１３）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「

２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。

【８３８９】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳＣ４１４）。当該送信処理では、ステップＳＣ４１２にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳＣ４１３にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【８３９０】

一方、種別カウンタの値が「１」～「４」のいずれかであって表示開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ４１０及びステップＳＣ４１１：ＮＯ）、ステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「１」がセットされるまでは、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始されることなく、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂが消灯状態に維持される。

【８３９１】

ステップＳＣ４１１にて否定判定をした場合、又はステップＳＣ４１４の処理を実行した場合、第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳＣ４１５）。

【８３９２】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図６９４は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８３９３】

工場の出荷段階においては初期表示済みフラグ３７３に未だ「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合、これら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。

【８３９４】

工場の出荷段階ではない場合、すなわち初期表示済みフラグ３７３に既に「１」がセットされている場合には、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、設定値更新処理が実行された場合、設定確認用処理が実行された場合、及びこれらの処理が実行されなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるようにこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８３９５】

特に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合における表示内容と、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａが表示内容とが同一である。これにより、動作電力の供給が停止される直前における特図

表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認して覚えた上で動作電力の供給開始後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて最初に表示される表示内容を確認したとしても、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８３９６】

また、特定制御用のワークエリア２２１において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の実行対象外となるクリア対象外エリア３７２に第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３を設定することで、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合における表示内容を、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａが表示内容と同一とする構成である。つまり、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにするために特別な処理を必要としない。よって、処理負荷の増加を抑制しながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【８３９７】

なお、クリア対象外エリア３７２に第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３の両方が設けられている構成に限定されることはなく、第１表示データバッファ２７１はクリア対象外エリア３７２に設けられているが、第３表示データバッファ２７３はクリア対象エリア３７１に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａにおいては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、普図表示部３８ａにおいては初期表示が行われることとなる。また、これに代えて、第３表示データバッファ２７３はクリア対象外エリア３７２に設けられているが、第１表示データバッファ２７１はクリア対象エリア３７１に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には普図表示部３８ａにおいては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、特図表示部３７ａにおいては初期表示が行われることとなる。

【８３９８】

また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、当該ラウンド表示部に表示を行わせるための表示データが記憶されるエリアがクリア対象外エリア３７２に設けられている構成としてもよい。この場合、ラウンド表示部において所定の表示が行われている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしてもラウンド表示部において所定の表示が再開されることとなる。

【８３９９】

また、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂを含めて主側ＣＰＵ６３により直接的に表示制御される表示部は全て、表示を行うための表示データが記憶されるエリアが第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理により初期化されない構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３により直接的に表示制御される表示部はいずれも、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が行われることとなる。なお、当該構成においては特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂにて動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が０個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

【８４００】

また、特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂにて表示を行わせるための表示

データが記憶されるエリアは第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に初期化されるものの、対応する保留情報の個数が遊技者にとって分かりづらい態様で特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂの表示が行われる構成としてもよい。この場合、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されることで特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂのそれぞれにて対応する保留情報が０個であることを示す表示が行われたとしても、遊技者にとっては保留情報が０個であることを示す表示が行われていることが分かりづらいものとなるため、特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂを確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたことを特定しづらくなる。

【８４０１】

＜第８８実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８７実施形態と相違している。以下、上記第８７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４０２】

図６９５は特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【８４０３】

クリア対象エリア３７１には、特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第２表示データバッファ２７２、普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第４表示データバッファ２７４、及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第５表示データバッファ２７５だけではなく、特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第１表示データバッファ２７１、及び普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第３表示データバッファ２７３が設けられている。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

【８４０４】

クリア対象エリア３７１には第１～第５表示データバッファ２７１～２７５以外にも初期表示用フラグ３７５が設けられている。初期表示用フラグ３７５は特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示を行う必要がある状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ３７５がクリア対象エリア３７１に設けられていることにより、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ３７５は「０」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が実行された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることとなる。

【８４０５】

図６９６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ５０１～ステップＳＣ５１１の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４０６】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ５０１：Ｎ

Ｏ）、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定するとともに（ステップＳＣ５０２）、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ５０３）。そして、初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ５０４）。

【８４０７】

第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて初期表示が行われる。特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は特図表示部３７ａにて遊技回の遊技結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、特図表示部３７ａにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

【８４０８】

第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて初期表示が行われる。普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は普図表示部３８ａにて変動表示回における振電開放抽選の結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、普図表示部３８ａにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

【８４０９】

ステップＳＣ５０１にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０５）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【８４１０】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０６）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている

場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【８４１１】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＣ５０５及びステップＳＣ５０６：ＮＯ）、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＣ５０７）。第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップＳＣ５０５又はステップＳＣ５０６：ＹＥＳ）、特図用の初期表示データが第１表示データバッファ２７１に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第１表示データバッファ２７１に格納された状態となる。したがって、特図表示部３７ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８４１２】

ステップＳＣ５０５にて肯定判定をした場合、ステップＳＣ５０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ５０７の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普図表示部３８ａの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０８）。当該記憶エリアには普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中あることを示す情報が格納され、普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【８４１３】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０９）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【８４１４】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＣ５０８及びステップＳＣ５０９：ＮＯ）、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ５１０）。第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップＳＣ５０８又はステップＳＣ５０９：ＹＥＳ）、普図用の初期表示データが第３表示データバッファ２７３に設定されないため、動作電力の供給が停止される

前に格納されていた表示データがそのまま第３表示データバッファ２７３に格納された状態となる。したがって、普図表示部３８ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部３８ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８４１５】

ステップＳＣ５０４の処理を実行した場合、ステップＳＣ５０８にて肯定判定をした場合、ステップＳＣ５０９にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ５１０の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ５１１）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８４１６】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図６９６）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８４１７】

特に、表示開始処理（図６９６）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図６９６）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８４１８】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図６９７は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８４１９】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合、これら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されることとなる。

【８４２０】

上記のように「ＲＡＭクリア操作」に基づき第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び「設定変更操作」に基づき設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４２１】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に特図表示部３７ａにて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４２２】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部３７ａが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直

前における表示内容となるように普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示を開始することが可能となる。

【８４２３】

なお、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合と第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合とで特図表示部３７ａに表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合と第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合とで普図表示部３８ａに表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。

【８４２４】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、特図表示部３７ａにて初期表示が行われるのに対して普図表示部３８ａでは動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、普図表示部３８ａにて初期表示が行われるのに対して特図表示部３７ａでは動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。

【８４２５】

また、特図表示部３７ａの初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該特図表示部３７ａにて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が特図表示部３７ａにて行われる構成としてもよい。また、普図表示部３８ａの初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該普図表示部３８ａにて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が普図表示部３８ａにて行われる構成としてもよい。

【８４２６】

また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合並びに第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであってもラウンド表示部にて初期表示が行われる構成としてもよい。これにより、ラウンド表示部を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたか否かを特定することができない。

【８４２７】

また、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂを含めて主側ＣＰＵ６３により直接的に表示制御される表示部は全て、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合並びに第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであっても初期表示が行われる構成としてもよい。なお、当該構成においては特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂにて初期表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が０個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

【８４２８】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行される一方、第１ＲＡＭ

クリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行されない構成としてもよい。

【８４２９】

＜第８９実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８８実施形態と相違している。以下、上記第８８実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８８実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４３０】

図６９８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ６０１～ステップＳＣ６０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に第１～第５表示データバッファ２７１～２７５及び初期表示用フラグ３７５が設けられている。

【８４３１】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ６０１：ＮＯ）、特図用の外れ表示データを第１表示データバッファ２７１に設定するとともに（ステップＳＣ６０２）、普図用の外れ表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ６０３）。そして、初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ６０４）。

【８４３２】

特図用の外れ表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）にて選択される表示データである。つまり、特図用の外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の外れ表示データは１種類のみ設定されているため、特図表示部３７ａにおける外れ表示の種類も１種類となっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。

【８４３３】

第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の外れ表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部のうち１個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数個の発光部が発光状態となる構成としてもよい。

【８４３４】

普図用の外れ表示データは第１タイマ割込み処理（図６３８）の普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）における普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に当該普電開放抽選の実行に対応する普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の外れ表示データは１種類のみ設定されているため、普図表示部３８ａにおける外れ表示の種類も１種類となっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である普図表示部３８ａの変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される当たり表示は１種類のみ設定されているが、外れ表示は当該当たり表示とは異なる表示内容となっている。

【８４３５】

第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の外れ表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部３８ａに設けられた複数の

発光部のうち１個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数個の発光部が発光状態となる構成としてもよい。

【８４３６】

ステップＳＣ６０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ６０４の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ６０５）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８４３７】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図６９８）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８４３８】

特に、表示開始処理（図６９８）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の外れ表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の外れ表示データを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図６９６）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８４３９】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ６０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ６０２及びステップＳＣ６０３の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された

表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８４４０】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図６９９は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８４４１】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されることとなる。

【８４４２】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４４３】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部３８ａの変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４４４】

なお、特図表示部３７ａの外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた１種類の外れ表示が特図表示部３７ａにて行われる構成としてもよい。また、普図表示部３８ａの外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた１種類の外れ表示が普図表示部３８ａにて行われる構成としてもよい。

【８４４５】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行されない構成としてもよい。

【８４４６】

＜第９０実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８７実施形態と相違している。以下、上記第８７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４４７】

図７００は特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【８４４８】

クリア対象エリア３７１には、特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第２表示データバッファ２７２、普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第４表示データバッファ２７４、及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第５表示データバッファ２７５だけではなく、特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第１表示データバッファ２７１、及び普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第３表示データバッファ２７３が設けられている。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

【８４４９】

クリア対象エリア３７１には第１～第５表示データバッファ２７１～２７５以外にも初期表示用フラグ３７５が設けられている。初期表示用フラグ３７５は特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示として外れ表示を行う必要がある状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ３７５がクリア対象エリア３７１に設けられていることにより、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ３７５は「０」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が実行された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示として外れ表示が行われることとなる。

【８４５０】

クリア対象外エリア３７２には特図用の初期表示カウンタ３８１及び普図用の初期表示カウンタ３８２が設けられている。特図用の初期表示カウンタ３８１は特図表示部３７ａの表示が開始される場合に当該特図表示部３７ａにて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している特図用の外れ表示のうちいずれの種類の特図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。特図用の初期表示カウンタ３８１がとり得る数値範囲は「０～５９」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【８４５１】

普図用の初期表示カウンタ３８２は普図表示部３８ａの表示が開始される場合に当該普図表示部３８ａにて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している普図用の外れ表示のうちいずれの種類の普図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。普図用の初期表示カウンタ３８２がとり得る数値範囲は「０～５９」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【８４５２】

特図用の初期表示カウンタ３８１及び普図用の初期表示カウンタ３８２は上記のとおりクリア対象外エリア３７２に設けられている。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況において主側ＲＡＭ６５へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても特図用の初期表示カウンタ３８１及び普図用の初期表示カウンタ３８２は初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。

【８４５３】

特図用の初期表示カウンタ３８１の数値情報及び普図用の初期表示カウンタ３８２の数値情報は第１タイマ割込み処理の起動が許可されている状況において当該第１タイマ割込み処理にて定期的に更新される。図７０１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理におけるステップＳＣ７０１～ステップＳＣ７２２の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４５４】

ステップＳＣ７０５～ステップＳＣ７０５では上記第６７実施形態における第１タイマ割込み処理（図６３８）のステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５と同一の処理を実行する。その後、特図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する（ステップＳＣ７０６）。当該更新処理では、特図用の初期表示カウンタ３８１から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算した後に、その１加算後における数値情報を特図用の初期表示カウンタ３８１に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値（具体的には「５９」）を超えた際に「０」にクリアする。

【８４５５】

その後、ステップＳＣ７０７では特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する。いずれかのフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳＣ７０７：ＹＥＳ）、ステップＳＣ７０８～ステップＳＣ７２２の処理を実行することなく本第１タイマ割込み処理を終了する。いずれのフラグにも「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ７０７：ＮＯ）、普図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する（ステップＳＣ７０８）。当該更新処理では、普図用の初期表示カウンタ３８２から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算した後に、その１加算後における数値情報を普図用の初期表示カウンタ３８２に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値（具体的には「５９」）を超えた際に「０」にクリアする。ステップＳＣ７０９～ステップＳＣ７２２では上記第６７実施形態における第１タイマ割込み処理（図６３８）のステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０と同一の処理を実行する。

【８４５６】

ここで、特図用の初期表示カウンタ更新処理（ステップＳＣ７０６）は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく実行される処理として設定されているのに対して、普図用の初期表示カウンタ更新処理（ステップＳＣ７０８）は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合に実行されない処理として設定されている。これにより、特図用の初期表示カウンタ３８１と普図用の初期表示カウンタ３８２とで更新頻度を異ならせることが可能となり、特図用の初期表示カウンタ３８１と普図用の初期表示カウンタ３８２とが同期してしまわないようにすることが可能となる。

【８４５７】

図７０２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ８０１～ステップＳＣ８０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４５８】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ８０１：ＮＯ）、特図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ８０２）。特図用の外れ表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を参照する。図７０３（ａ）は特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を説明するための説明図である。図７０３（ａ）に示すように特図用の外れ表示データとして、特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データが存在している。

【８４５９】

特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第１～第３外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の第１外れ表示データは特図用の第１外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２外れ表示データは特図用の第２外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３外れ表示データは特図用の第３外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。これら特図用の第１外れ表示、特図用の第２外れ表示及び特図用の第３外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、特図用の第１～第３外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）においても特図用の初期表示カウンタ３８１及び特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を利用して、特図表示部３７ａに表示させる外れ表示の種類を特図用の第１～第３外れ表示の中から選択する。

【８４６０】

特図用の外れ表示抽選テーブル３８３には、特図用の第１～第３外れ表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第１外れ表示データに対して「０～１９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２外れ表示データに対して「２０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３外れ表示データに対して「４０～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の外れ表示データの抽選処理における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データの選択確率は「１／３」で同一となっている。

【８４６１】

特図用の外れ表示データの抽選処理では特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を読み出

した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられた特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の外れ表示抽選テーブル３８３に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データの中から選択する。

【８４６２】

特図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＣ８０３）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３外れ表示が行われる。

【８４６３】

その後、普図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ８０４）。普図用の外れ表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を参照する。図７０３（ｂ）は普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を説明するための説明図である。図７０３（ｂ）に示すように普図用の外れ表示データとして、普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データが存在している。

【８４６４】

普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データは、第１タイマ割込み処理（図７０１）における普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）において普電役物３４ａを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタＣ４を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の第１外れ表示データは普図用の第１外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第２外れ表示データは普図用の第２外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第３外れ表示データは普図用の第３外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。これら普図用の第１外れ表示、普図用の第２外れ表示及び普図用の第３外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、普図用の第１～第３外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）においても普図用の初期表示カウンタ３８２及び普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を利用して、普図表示部３８ａに表示させる外れ表示の種類を普図用の第１～第３外れ表示の中から選択する。

【８４６５】

普図用の外れ表示抽選テーブル３８４には、普図用の第１～第３外れ表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第１外れ表示データに対して「０～１９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２外れ表示データに対して「２０～３９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３外れ表示データに対して「４０～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の外れ表示データの抽選処理における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データの選択確率は「１／３」で同一となっている。

【８４６６】

普図用の外れ表示データの抽選処理では普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられた普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の外れ表示抽選テーブル３８４に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データの中から選択する。

【８４６７】

普図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ８０５）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３外れ表示が行われる。

【８４６８】

ステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ８０６）。

【８４６９】

ステップＳＣ８０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ８０６の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ８０７）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８４７０】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０２）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８４７１】

特に、表示開始処理（図７０２）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の第１～第３外れ表示データのいずれかを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の第１～第３外れ表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部

３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０２）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８４７２】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ８０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８４７３】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されることとなる。

【８４７４】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４７５】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて

表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部３８ａの変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４７６】

特に、特図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が特図表示部３７ａにて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において特図表示部３７ａに最初に表示される外れ表示の種類から第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【８４７７】

同様に普図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が普図表示部３８ａにて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において普図表示部３８ａに最初に表示される外れ表示の種類から第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【８４７８】

なお、表示開始処理（図７０２）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０２）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４７９】

また、表示開始処理（図７０２）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０２）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる遊技回における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８０】

また、表示開始処理（図７０２）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０４）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、相互に大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８１】

また、表示開始処理（図７０２）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０４）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示デー

タ及び普図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる変動表示回における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８２】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行されない構成としてもよい。

【８４８３】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２にて特図用の第１～第３外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ８０２の処理が実行される度に特図用の第１外れ表示データ→特図用の第２外れ表示データ→特図用の第３外れ表示データ→特図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる特図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８４８４】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０４にて普図用の第１～第３外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ８０４の処理が実行される度に普図用の第１外れ表示データ→普図用の第２外れ表示データ→普図用の第３外れ表示データ→普図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる普図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８４８５】

＜第９１実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９０実施形態と相違している。以下、上記第９０実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９０実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４８６】

図７０４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ９０１～ステップＳＣ９０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４８７】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ９０１：ＮＯ）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ９０２）。特図用の初期表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された特図用の初期表示抽選テーブル３８５を参照する。図７０５（ａ）は特図用の初期表示抽選テーブル３８５を説明するための説明図である。図７０５（ａ）に示すように特図用の初期表示データとして、特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データが存在している。

【８４８８】
特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）にて抽選により選択され得る表示データである。また、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であった場合に大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０７）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第１～第３外れ表示データは当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データであり、特図用の第１～第３当たり表示データは当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に当たり表示を行わせるための表示データである。
【８４８９】
特図用の第１外れ表示データは特図用の第１外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２外れ表示データは特図用の第２外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３外れ表示データは特図用の第３外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。また、特図用の第１当たり表示データは特図用の第１当たり表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２当たり表示データは特図用の第２当たり表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３当たり表示データは特図用の第３当たり表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。特図用の第１当たり表示は特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップＳ５０６）の結果が低確大当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される。また、特図用の第２当たり表示は特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップＳ５０６）の結果が低入賞高確大当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される。また、特図用の第３当たり表示は特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップＳ５０６）の結果が最有利大当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される。これら特図用の第１外れ表示、特図用の第２外れ表示、特図用の第３外れ表示、特図用の第１当たり表示、特図用の第２当たり表示及び特図用の第３当たり表示の表示内容は相互に異なっている。
【８４９０】
特図用の初期表示抽選テーブル３８５には、特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第１外れ表示データに対して「０～９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２外れ表示データに対して「１０～１９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３外れ表示データに対して「２０～２９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第１当たり表示データに対して「３０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２当たり表示データに対して「４０～４９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３当たり表示データに対して「５０～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の初期表示データの抽選処理における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データの選択確率は「１／６」で同一となっている。
【８４９１】
特図用の初期表示データの抽選処理では特図用の初期表示抽選テーブル３８５を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けら

れた特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の初期表示抽選テーブル３８５に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データの中から選択する。

【８４９２】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＣ９０３）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３外れ表示が行われる。また、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３当たり表示が行われる。

【８４９３】

その後、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ９０４）。普図用の初期表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された普図用の初期表示抽選テーブル３８６を参照する。図７０５（ｂ）は普図用の初期表示抽選テーブル３８６を説明するための説明図である。図７０５（ｂ）に示すように普図用の初期表示データとして、普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データが存在している。

【８４９４】

普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データは、第１タイマ割込み処理（図７０１）における普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）において普電役物３４ａを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタＣ４を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。また、普図用の当たり表示データは、上記普電開放抽選の結果が当たり結果であった場合に、普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に普図用の当たり表示を行わせるための表示データである。

【８４９５】

普図用の第１外れ表示データは普図用の第１外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第２外れ表示データは普図用の第２外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第３外れ表示データは普図用の第３外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。また、普図用の当たり表示データは普図用の当たり表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。これら普図用の第１外れ表示、普図用の第２外れ表示、普図用の第３外れ表示及び普図用の当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

【８４９６】

普図用の初期表示抽選テーブル３８６には、普図用の第１～第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第１外れ表示データに対して「０～１４」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２外れ表示データに対して「１５～２９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されてお

り、普図用の第３外れ表示データに対して「３０～４４」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の当たり表示データに対して「４５～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の初期表示データの抽選処理における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの選択確率は「１／４」で同一となっている。

【８４９７】

普図用の初期表示データの抽選処理では普図用の初期表示抽選テーブル３８６を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられた普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の初期表示抽選テーブル３８６に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの中から選択する。

【８４９８】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ９０５）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の当たり表示が行われる。

【８４９９】

ステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ９０６）。

【８５００】

ステップＳＣ９０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ９０６の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ９０７）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８５０１】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０４）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂ

は消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８５０２】

特に、表示開始処理（図７０４）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データのいずれかを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の第１～第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示又は当たり表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０４）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８５０３】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ９０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８５０４】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図７０６は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８５０５】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示又は当たり表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

【８５０６】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５０７】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

【８５０８】

また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に選択され得る特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示データは、通常の遊技に際して選択され得る表示データである。これにより、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示データのデータ容量を増大化させないようにしながら、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を多様化させることが可能となる。

【８５０９】

なお、表示開始処理（図７０４）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０２）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第１～第３外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第１～第３当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

【８５１０】

また、表示開始処理（図７０４）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０４）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８５１１】

また、表示開始処理（図７０４）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０２）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図７０４）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０４）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

【８５１２】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行されない構成としてもよい。

【８５１３】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２にて特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ９０２の処理が実行される度に特図用の第１外れ表示データ→特図用の第２外れ表示データ→特図用の第３外れ表示データ→特図用の第１当たり表示データ→特図用の第２当たり表示データ→特図用の第３当たり表示データ→特図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８５１４】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０４にて普図用の第１～第３外れ表示データ及び普図用の第１～第３当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ９０４の処理が実行される度に普図用の第１外れ表示データ→普図用の第２外れ表示データ→普図用の第３外れ表示データ→普図用の当たり表示データ→普図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８５１５】

＜第９２実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９１実施形態と相違している。以下、上記第９１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８５１６】

図７０７は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ１０１～ステップＳＤ１１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを

利用して実行される。
【８５１７】
初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ１０１：ＮＯ）、ステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０６の処理を実行する。ステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０６の処理内容は上記第９１実施形態における表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０１～ステップＳＣ９０６と同一である。これにより、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には上記第９１実施形態と同様に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合において外れ表示又は当たり表示が行われる。
【８５１８】
初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ１０１：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１０７）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。
【８５１９】
また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１０８）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。
【８５２０】
前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ１０７及びステップＳＤ１０８：ＮＯ）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ１０９）。特図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップＳＤ１０２と同一であり、さらに言うと上記第９１実施形態における表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２と同一である。これにより、特図表示部３７ａの表示を開始する場合に当該特図表示部３７ａに外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データのいずれかが選択される。
【８５２１】
特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ１１０）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２外れ表示

が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３外れ表示が行われる。また、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３当たり表示が行われる。

【８５２２】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ１０７又はステップＳＤ１０８：ＹＥＳ）、特図用の初期表示データが第１表示データバッファ２７１に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第１表示データバッファ２７１に格納された状態となる。したがって、特図表示部３７ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８５２３】

ステップＳＤ１０７にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ１０８にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ１１０の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普図表示部３８ａの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１１１）。当該記憶エリアには普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中あることを示す情報が格納され、普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８５２４】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１１２）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８５２５】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ１１１及びステップＳＤ１１２：ＮＯ）、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ１１３）。普図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップＳＤ１０４と同一であり、さらに言うと上記第９１実施形態における表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０４と同一である。これにより、普図表示部３８ａの表示を開始する場合に当該普図表示部３８ａに外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかが選択される。

【８５２６】
普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＤ１１４）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の当たり表示が行われる。

【８５２７】
一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ１１１又はステップＳＤ１１２：ＹＥＳ）、普図用の初期表示データが第３表示データバッファ２７３に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第３表示データバッファ２７３に格納された状態となる。したがって、普図表示部３８ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部３８ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８５２８】
ステップＳＤ１０６の処理を実行した場合、ステップＳＤ１１１にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ１１２にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ１１４の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ１１５）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８５２９】
上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０７）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８５３０】
特に、表示開始処理（図７０７）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主

側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０７）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８５３１】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図７０８は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８５３２】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示又は当たり表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

【８５３３】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５３４】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に特図表示部３７ａにて外れ表示又は当たり表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭク

リア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５３５】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部３７ａが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示を開始することが可能となる。

【８５３６】

なお、表示開始処理（図７０７）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０２、ステップＳＤ１０９）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第１～第３外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第１～第３当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

【８５３７】

また、表示開始処理（図７０７）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０４、ステップＳＤ１１３）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８５３８】

また、表示開始処理（図７０７）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０２、ステップＳＤ１０９）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図７０７）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０４、ステップＳＤ１１３）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

【８５３９】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理

（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行されない構成としてもよい。

【８５４０】

＜第９３実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８８実施形態と相違している。以下、上記第８８実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８８実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８５４１】

図７０９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ２０１～ステップＳＤ２１９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８５４２】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ２０１：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた抽選対象カウンタに、特図表示部３７ａに設けられた発光部の数に相当する「７」をセットする（ステップＳＤ２０２）。抽選対象カウンタはステップＳＤ２０３～ステップＳＤ２０７の処理又はステップＳＤ２１１～ステップＳＤ２１５の処理を実行する必要があるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【８５４３】

その後、抽選対象カウンタの値に対応する特図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップＳＤ２０３）。本実施形態では主制御基板６１に特図表示部３７ａに設けられた発光部の数に対応する数の特図用乱数回路が設けられている。具体的には、特図表示部３７ａには７個の発光部が設けられているため７個の特図用乱数回路が設けられている。これら７個の特図用乱数回路は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば１マイクロ秒～７マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。

【８５４４】

特図表示部３７ａの７個の発光部を第１～第７発光部とするとともに７個の特図用乱数回路を第１～第７特図用乱数回路とした場合に、第１特図用乱数回路が第１発光部に対応しており、第２特図用乱数回路が第２発光部に対応しており、第３特図用乱数回路が第３発光部に対応しており、第４特図用乱数回路が第４発光部に対応しており、第５特図用乱数回路が第５発光部に対応しており、第６特図用乱数回路が第６発光部に対応しており、第７特図用乱数回路が第７発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「７」である場合には第１発光部及び第１特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「６」である場合には第２発光部及び第２特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「５」である場合には第３発光部及び第３特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「４」である場合には第４発光部及び第４特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「３」である場合には第５発光部及び第５特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「２」である場合には第６発光部及び第６特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「１」である場合には第７発光部及び第７特図用乱数回路に対応している。なお、第１～第７特図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「０～２５５」）。

【８５４５】

その後、特図用の点灯抽選処理を実行する（ステップＳＤ２０４）。特図用の点灯抽選処理では主側ＲＯＭ６４から特図用の点灯抽選テーブルを読み出す。特図用の点灯抽選テ

ーブルには第１～第７特図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップＳＤ２０３にて取得した乱数値を特図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

【８５４６】

特図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップＳＤ２０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップＳＤ２０６）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップＳＤ２０２の処理を実行した場合に「０」クリアされる。

【８５４７】

その後、抽選対象カウンタの値を１減算し（ステップＳＤ２０７）、その１減算後における抽選対象カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＤ２０８）。ステップＳＤ２０８にて否定判定をした場合、ステップＳＤ２０３～ステップＳＤ２０７の処理を再度実行する。

【８５４８】

ステップＳＤ２０８にて肯定判定をした場合、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ２０９）。特図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「１」～「７」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「７」、「５」及び「１」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、特図表示部３７ａの第１発光部、第３発光部及び第７発光部が発光状態となるとともに第２発光部、第４発光部、第５発光部及び第６発光部が消灯状態となる特図用の初期表示を可能とする特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する。

【８５４９】

第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として特図表示部３７ａに表示され得る表示内容には、通常の遊技において特図表示部３７ａに表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において特図表示部３７ａに表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として特図表示部３７ａに表示され得る表示内容であって通常の遊技において特図表示部３７ａに表示され得る表示内容として、外れ結果の遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される特図用の外れ表示及び当たり結果の遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される特図用の当たり表示が含まれる。

【８５５０】

その後、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた抽選対象カウンタに、普図表示部３８ａに設けられた発光部の数に相当する「７」をセットする（ステップＳＤ２１０）。

【８５５１】

その後、抽選対象カウンタの値に対応する普図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップＳＤ２１１）。本実施形態では主制御基板６１に普図表示部３８ａに設けられた発光部の数に対応する数の普図用乱数回路が設けられている。具体的には、普図表示部３８ａには７個の発光部が設けられているため７個の普図用乱数回路が設けられている。これら７個の普図用乱数回路は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば１マイクロ秒～７マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。

【８５５２】

普図表示部３８ａの７個の発光部を第１～第７発光部とするとともに７個の普図用乱数

回路を第１～第７普図用乱数回路とした場合に、第１普図用乱数回路が第１発光部に対応しており、第２普図用乱数回路が第２発光部に対応しており、第３普図用乱数回路が第３発光部に対応しており、第４普図用乱数回路が第４発光部に対応しており、第５普図用乱数回路が第５発光部に対応しており、第６普図用乱数回路が第６発光部に対応しており、第７普図用乱数回路が第７発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「７」である場合には第１発光部及び第１普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「６」である場合には第２発光部及び第２普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「５」である場合には第３発光部及び第３普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「４」である場合には第４発光部及び第４普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「３」である場合には第５発光部及び第５普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「２」である場合には第６発光部及び第６普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「１」である場合には第７発光部及び第７普図用乱数回路に対応している。なお、第１～第７普図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「０～２５５」）。

【８５５３】

その後、普図用の点灯抽選処理を実行する（ステップＳＤ２１２）。普図用の点灯抽選処理では主側ＲＯＭ６４から普図用の点灯抽選テーブルを読み出す。普図用の点灯抽選テーブルには第１～第７普図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップＳＤ２１１にて取得した乱数値を普図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

【８５５４】

普図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップＳＤ２１３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップＳＤ２１４）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップＳＤ２１０の処理を実行した場合に「０」クリアされる。

【８５５５】

その後、抽選対象カウンタの値を１減算し（ステップＳＤ２１５）、その１減算後における抽選対象カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＤ２１６）。ステップＳＤ２１６にて否定判定をした場合、ステップＳＤ２１１～ステップＳＤ２１５の処理を再度実行する。

【８５５６】

ステップＳＤ２１６にて肯定判定をした場合、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＤ２１７）。普図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「１」～「７」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「７」、「５」及び「１」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、普図表示部３８ａの第１発光部、第３発光部及び第７発光部が発光状態となるとともに第２発光部、第４発光部、第５発光部及び第６発光部が消灯状態となる普図用の初期表示の実行を可能とする普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する。

【８５５７】

第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として普図表示部３８ａに表示され得る表示内容には、通常の遊技において普図表示部３８ａに表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において普図表示部３８ａに表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として普図表示部３８ａに表示され得る表示内容であって通常の遊技において普図表示部３８ａに表示され得る表示内容として、外れ結果の変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される普図用の外れ表示及び当たり結果の変動表示回において普図表示部３８ａ

に最終的に表示される普図用の当たり表示が含まれる。

【８５５８】

ステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＤ２１８）。

【８５５９】

ステップＳＤ２０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ２１８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ２１９）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８５６０】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０９）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８５６１】

特に、表示開始処理（図７０９）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０９）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８５６２】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ２０１：ＹＥＳ）、ステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１８の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電

力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８５６３】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されることとなる。

【８５６４】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５６５】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合にその表示を確認し

たとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

【８５６６】

特に、初期表示の表示内容の決定に際しては特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａのそれぞれについて各発光部の単位で点灯抽選処理が実行される構成である。これにより、初期表示として選択され得る表示内容を多様化させることが可能となる。

【８５６７】

なお、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１８の処理が実行される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。また、当該構成において動作電力の供給が停止される直前において特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は開閉実行モードの途中であった場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２０９の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部３７ａにて再開される構成としてもよい。また、動作電力の供給が停止される直前において普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は普電開放状態の途中であった場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２１０～ステップＳＤ２１７の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部３７ａにて再開される構成としてもよい。

【８５６８】

また、表示開始処理（図７０９）の特図用の点灯抽選処理（ステップＳＤ２０４）では特図表示部３７ａの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、２個又は３個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。また、表示開始処理（図７０９）の普図用の点灯抽選処理（ステップＳＤ２１２）では普図表示部３８ａの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、２個又は３個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。

【８５６９】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行されない構成としてもよい。

【８５７０】

＜第９４実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９０実施形態と相違している。以下、上記第９０実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９０実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８５７１】

図７１０は主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６９０）におけるステップＳＣ２１６にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＤ３０１～ステップＳＤ３１６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８５７２】
まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＤ３０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図７０１）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６９３）が第２割込み周期で割り込んで起動される。
【８５７３】
本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（図７１０）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）において設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（図７１０）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（図７１０）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（図７１０）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図７０１）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図７０１）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図７０１）が終了される。
【８５７４】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ３０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６９３）のステップＳＣ４０２にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳＣ４０３）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【８５７５】
その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＤ３０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ２０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＣ２０６：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＣ２０７：ＮＯ）、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２０にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図７０１）においてステップＳＣ７０１～ステップＳＣ７０６の処理を実行する一方、ステップＳＣ７０７にて肯定判定をすることでステップＳＣ７０８～ステップＳＣ７２２の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＤ３０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図７１０）が実行された場合に解除することが可能となる。
【８５７６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＤ３０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図７１０）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【８５７７】

ステップＳＤ３０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図７１０）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【８５７８】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＤ３０５）。音声発光制御装置８１は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図７１０）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７１０）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７１０）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図７１０）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８５７９】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＤ３０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＤ３０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＤ３０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【８５８０】

ステップＳＤ３０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＤ３０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＤ３０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＤ３０８にて否定判定をする。

【８５８１】

ステップＳＤ３０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＤ３０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＤ３１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作され

ていない場合（ステップＳＤ３０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＤ３０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＤ３０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＤ３０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【８５８２】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＤ３０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された情報に対応する設定値が設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値以上であるか否かを判定することで、今回の設定値更新処理（図７１０）が開始される前に選択されていた設定値の有利度以上の設定値が今回の設定値更新処理（図７１０）にて選択されたか否かを判定する（ステップＳＤ３１１）。ステップＳＤ３１１にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた上昇期待フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ３１２）。上昇期待フラグは、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にてそれまでに選択されていた設定値の有利度以上となる設定値が設定されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８５８３】

ステップＳＤ３１１にて否定判定をした場合、又はステップＳＤ３１２の処理を実行した場合、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＤ３１３）。これにより、今回の設定値更新処理（図７１０）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【８５８４】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＤ３１４）。これにより、設定値更新処理（図７１０）を終了してメイン処理（図６９０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の割込みが禁止される。

【８５８５】

その後、第２ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＤ３１５）。第２ＲＡＭクリア処理では、メイン処理（図６９０）の第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられたエリアを「０」クリアするとともに初期設定を実行する。なお、パチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）はクリア対象エリア３７１ではなくクリア対象外エリア３７２に設けられている。

【８５８６】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＤ３１６）。音声発光制御装置８１は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて設定値更新処理（図７１０）が実行されたことを特定する。そして、上記第８１実施形態と同様に更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【８５８７】

図７１１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ４０１～ステップＳＤ４１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８５８８】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ４０１：Ｎ

Ｏ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１の上昇期待フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＤ４０２）。上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ４０２：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた特図用の第１表示振分テーブル３９１を読み出し（ステップＳＤ４０３）、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＤ４０２：ＹＥＳ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた特図用の第２表示振分テーブル３９２を読み出す（ステップＳＤ４０４）。

【８５８９】

図７１２（ａ）は特図用の第１表示振分テーブル３９１を説明するための説明図であり、図７１２（ｂ）は特図用の第２表示振分テーブル３９２を説明するための説明図である。特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２のいずれにも特図用の初期表示データとして、特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データが存在している。

【８５９０】

特図用の第１初期表示データは特図用の第１初期表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２初期表示データは特図用の第２初期表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３初期表示データは特図用の第３初期表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。これら特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【８５９１】

特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データは特図変動開始処理（図５１８）における大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０７）及び外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示は遊技回において特図表示部３７ａに最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示は遊技回において特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａにおける表示の開始に際して特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

【８５９２】

特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２のそれぞれには、図７１２（ａ）及び図７１２（ｂ）に示すように、特図用の第１～第３初期表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。特図用の初期表示カウンタ３８１は上記第９０実施形態と同様にクリア対象外エリア３７２に設けられているため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況において主側ＲＡＭ６５へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、特図用の初期表示カウンタ３８１の数値情報は上記第９０実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図７０１）におけるステップＳＣ７０６にて更新される。

【８５９３】

特図用の第１表示振分テーブル３９１においては図７１２（ａ）に示すように、特図用の第１初期表示データに対して「０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２初期表示データに対して「４０～５４」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３初期表示データに対して「５５～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つま

り、特図用の第１表示振分テーブル３９１においては、特図用の第１初期表示データの選択確率が２／３であることで最も選択確率が高く、特図用の第２初期表示データの選択確率が１／４であることで２番目に選択確率が高く、特図用の第３初期表示データの選択確率が１／１２であることで最も選択確率が低い。

【８５９４】

特図用の第２表示振分テーブル３９２においては図７１２（ｂ）に示すように、特図用の第１初期表示データに対して「０～９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２初期表示データに対して「１０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３初期表示データに対して「４０～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第２表示振分テーブル３９２においては、特図用の第２初期表示データの選択確率が１／２であることで最も選択確率が高く、特図用の第３初期表示データの選択確率が１／３であることで２番目に選択確率が高く、特図用の第１初期表示データの選択確率が１／６であることで最も選択確率が低い。

【８５９５】

表示開始処理（図７１１）の説明に戻り、ステップＳＤ４０３の処理又はステップＳＤ４０４の処理を実行した後は特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ４０５）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ４０３にて主側ＲＯＭ６４から読み出した特図用の第１表示振分テーブル３９１又はステップＳＤ４０４にて主側ＲＯＭ６４から読み出した特図用の第２表示振分テーブル３９２に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８５９６】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ４０６）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３初期表示が行われる。

【８５９７】

その後、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１の上昇期待フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＤ４０７）。当該上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ４０７：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた普図用の第１表示振分テーブル３９３を読み出し（ステップＳＤ４０８）、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＤ４０７：ＹＥＳ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた普図用の第２表示振分テーブル３９４を読み出す（ステップＳＤ４０９）。

【８５９８】

図７１２（ｃ）は普図用の第１表示振分テーブル３９３を説明するための説明図であり、図７１２（ｄ）は普図用の第２表示振分テーブル３９４を説明するための説明図である。普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４のいずれにも普図用の初期表示データとして、普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データが存在している。

【８５９９】

普図用の第１初期表示データは普図用の第１初期表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第２初期表示データは普図用の第２初期表示を普図表示部

３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第３初期表示データは普図用の第３初期表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。これら普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【８６００】

普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データは、第１タイマ割込み処理（図７０１）における普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）において普電役物３４ａを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタＣ４を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合及び当たり結果であった場合のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示は変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示は変動表示回において普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて普図表示部３８ａにおける表示の開始に際して普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

【８６０１】

普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４のそれぞれには、図７１２（ｃ）及び図７１２（ｄ）に示すように、普図用の第１～第３初期表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。普図用の初期表示カウンタ３８２は上記第９０実施形態と同様にクリア対象外エリア３７２に設けられているため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況において主側ＲＡＭ６５へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、普図用の初期表示カウンタ３８２の数値情報は上記第９０実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図７０１）におけるステップＳＣ７０８にて更新される。

【８６０２】

普図用の第１表示振分テーブル３９３においては図７１２（ｃ）に示すように、普図用の第１初期表示データに対して「０～２９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２初期表示データに対して「３０～４９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３初期表示データに対して「５０～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第１表示振分テーブル３９３においては、普図用の第１初期表示データの選択確率が１／２であることで最も選択確率が高く、普図用の第２初期表示データの選択確率が１／３であることで２番目に選択確率が高く、普図用の第３初期表示データの選択確率が１／６であることで最も選択確率が低い。

【８６０３】

普図用の第２表示振分テーブル３９４においては図７１２（ｄ）に示すように、普図用の第１初期表示データに対して「０～１９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２初期表示データに対して「２０～２９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３初期表示データに対して「３０～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第２表示振分テーブル３９４においては、普図用の第３初期表示データの選択確率が１／２であることで最も選択確率が高く、普図用の第１初期表示データの選択確率が１／３であることで２番目に選択確率が高く、普図用の第２初期表示データの選択確率が１／６であることで最も選択確率が低い。

【８６０４】
表示開始処理（図７１１）の説明に戻り、ステップＳＤ４０８の処理又はステップＳＤ４０９の処理を実行した後は普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ４１０）。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ４０８にて主側ＲＯＭ６４から読み出した普図用の第１表示振分テーブル３９３又はステップＳＤ４０９にて主側ＲＯＭ６４から読み出した普図用の第２表示振分テーブル３９４に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データの中から選択する。
【８６０５】
普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＤ４１１）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３初期表示が行われる。
【８６０６】
ステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＤ４１２）。
【８６０７】
ステップＳＤ４０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ４１２の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ４１３）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。
【８６０８】
上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７１１）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。
【８６０９】
特に、表示開始処理（図７１１）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表

示データバッファ２７１に特図用の第１～第３初期表示データのいずれかを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の第１～第３初期表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。これに対して、表示開始処理（図７１１）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８６１０】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ４０１：ＹＥＳ）、ステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１２の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８６１１】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されることとなる。

【８６１２】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８６１３】

一方、設定値更新処理（図７１０）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には特図表示部３７ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第２表示振分テーブル３９２が選択されるのに対して、設定値更新処理（図７１０）が実行されなかった場合又は設

定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には特図表示部３７ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第１表示振分テーブル３９１が選択される。そして、これら特図用の第１表示振分テーブル３９１と特図用の第２表示振分テーブル３９２とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

【８６１４】

また、同様に、設定値更新処理（図７１０）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には普図表示部３８ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第２表示振分テーブル３９４が選択されるのに対して、設定値更新処理（図７１０）が実行されなかった場合又は設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には普図表示部３８ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第１表示振分テーブル３９３が選択される。そして、これら普図用の第１表示振分テーブル３９３と普図用の第２表示振分テーブル３９４とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて普図表示部３８ａの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

【８６１５】

また、上記のとおり動作電力の供給が開始されて表示が開始される場合における初期表示の内容によってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することを可能とする表示部として、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａという複数の表示部が存在している。これにより、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測する上での判断材料が多くなるため、遊技者による当該予測の精度を高めることが可能となる。

【８６１６】

なお、設定値更新処理（図７１０）においてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「１」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２又は普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図７１０）においてそれまでの設定値よりも有利な設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「１」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２又は普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照される構成としてもよく、設定値更新処理（図７１０）が実行された場合にはいずれの設定値が新たに設定されたとしても上昇期待フラグに「１」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２又は普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照される構成としてもよい。

【８６１７】

また、特図用の第１表示振分テーブル３９１を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データと特図用の第２表示振分テーブル３９２を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、特図用の第１表示振分テーブル３９１に設定されている特図用の初期表示データと特図用の第２表示振分テーブル３９２に設定されている特図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図７１０）にて上昇期待フラグに「１」がセットされたか否かによって特図表示部３７ａの表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａの表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

【８６１８】

また、特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２

のそれぞれに対して共通となる特図用の初期表示データが設定されているものの、特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２の一方に設定されており他方に設定されていない特図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、特図用の第１表示振分テーブル３９１にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部３７ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、特図用の第２表示振分テーブル３９２にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部３７ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

【８６１９】

また、普図用の第１表示振分テーブル３９３を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データと普図用の第２表示振分テーブル３９４を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、普図用の第１表示振分テーブル３９３に設定されている普図用の初期表示データと普図用の第２表示振分テーブル３９４に設定されている普図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図７１０）にて上昇期待フラグに「１」がセットされたか否かによって普図表示部３８ａの表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における普図表示部３８ａの表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

【８６２０】

また、普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４のそれぞれに対して共通となる普図用の初期表示データが設定されているものの、普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４の一方に設定されており他方に設定されていない普図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、普図用の第１表示振分テーブル３９３にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部３８ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、普図用の第２表示振分テーブル３９４にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部３８ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

【８６２１】

また、特図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合に選択される特図用の初期表示データが１種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合に選択される特図用の初期表示データが１種類のみであり、さらにそれら各特図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって特図表示部３７ａの表示内容が相違することとなる。

【８６２２】

また、普図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合に選択される普図用の初期表示データが１種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合に選択される普図用の初期表示データが１種類のみであり、さらにそれら各普図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって普図表示部３８ａの表示内容が相違することとなる。

【８６２３】

＜第９５実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９４実施形態と相違している。以下、上記第９４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９４実施形態と

同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８６２４】

図７１３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ５０１～ステップＳＤ５１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８６２５】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ５０１：ＮＯ）、初期表示用の抽選処理を実行する（ステップＳＤ５０２）。初期表示用の抽選処理では、上記第９４実施形態における表示開始処理（図７１１）のステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１と同一の処理を実行する。これにより、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には上記第９４実施形態と同様に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合において初期表示が行われる。その後、初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＤ５０３）。

【８６２６】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ５０１：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５０４）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６２７】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５０５）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６２８】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ５０４及びステップＳＤ５０５：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４から特図用の第１表示振分テーブル３９１を読み出す（ステップＳＤ５０６）。そして、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ５０７）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ５０６にて主側ＲＯＭ６４から読み出した特図用の第１表示振分テーブル３９１に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８６２９】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ５０８）。第１表示データバッファ２７１に格納された

表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３初期表示が行われる。

【８６３０】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ５０４又はステップＳＤ５０５：ＹＥＳ）、特図用の初期表示データが第１表示データバッファ２７１に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第１表示データバッファ２７１に格納された状態となる。したがって、特図表示部３７ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８６３１】

ステップＳＤ５０４にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ５０５にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ５０８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普図表示部３８ａの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５０９）。当該記憶エリアには普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中あることを示す情報が格納され、普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６３２】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５１０）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６３３】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ５０９及びステップＳＤ５１０：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４から普図用の第１表示振分テーブル３９３を読み出す（ステップＳＤ５１１）。そして、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ５１２）。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ５１１にて主側ＲＯＭ６４から読み出した普図用の第１表示振分テーブル３９３に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８６３４】
普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＤ５１３）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３初期表示が行われる。
【８６３５】
一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ５０９又はステップＳＤ５１０：ＹＥＳ）、普図用の初期表示データが第３表示データバッファ２７３に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第３表示データバッファ２７３に格納された状態となる。したがって、普図表示部３８ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部３８ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。
【８６３６】
ステップＳＤ５０３の処理を実行した場合、ステップＳＤ５０９にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ５１０にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ５１３の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ５１４）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。
【８６３７】
上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０７）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。
【８６３８】
特に、表示開始処理（図７０７）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作

電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。これに対して、表示開始処理（図７１３）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８６３９】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に特図表示部３７ａにて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８６４０】

また、第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されない場合において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる場合、初期表示データの抽選処理に際して特図用の第１表示振分テーブル３９１及び普図用の第１表示振分テーブル３９３が参照される。これにより、設定値更新処理（図７１０）が実行された場合であってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定された場合にのみ初期表示データの抽選処理に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２及び普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照されるようにすることが可能となる。よって、上記のように第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにした構成であっても、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

【８６４１】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部３７ａが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示を開始することが可能となる。

【８６４２】
＜第９６実施形態＞
本実施形態では遊技の実行内容が上記第８８実施形態と相違している。以下、上記第８８実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８８実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８６４３】
図７１４は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。
【８６４４】
遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部４０１と外レール部４０２とが取り付けられており、これら内レール部４０１と外レール部４０２とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構２７（図５０７参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。
【８６４５】
遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、振分入賞装置４１５、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３等がそれぞれ設けられている。一般入賞部４１１は合計で４個設けられており、それ以外はそれぞれ１個ずつ設けられている。
【８６４６】
スルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、振分入賞装置４１５及び特電入賞装置４１６のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部４１１への遊技球の入球が発生した場合には１０個の遊技球の払い出しが実行され、第１作動部４１２への遊技球の入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置４１５への遊技球の入球が発生した場合には１５個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生した場合には振分入賞装置４１５への入球が発生した場合と同一の１５個の遊技球の払い出しが実行される。
【８６４７】
なお、振分入賞装置４１５には後述するように排出通路領域４４５ｂとＶ入賞通路領域４４５ｃとが設けられており、振分入賞装置４１５に入球した遊技球は排出通路領域４４５ｂ及びＶ入賞通路領域４４５ｃのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域４４５ｂ及びＶ入賞通路領域４４５ｃのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には１５個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第１作動部４１２及び第２作動部４１３の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置４１５の賞球個数の方が特電入賞装置４１６の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。
【８６４８】
その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通って遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが設けられているとともに、風車等の各種部材が設けられている。
【８６４９】
遊技領域ＰＡの中央部を含むようにして可変表示ユニット４２１が設けられている。当該可変表示ユニット４２１の周縁部が遊技盤２４の表面よりもパチンコ機１０前方に突出していることに起因して、遊技領域ＰＡに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット４２１の所定の高さ位置よ

りも上方の領域である上側領域ＰＡ１と、当該上側領域ＰＡ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット４２１よりも左方の領域である左側領域ＰＡ２と、上側領域ＰＡ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット４２１よりも右方の領域である右側領域ＰＡ３と、左側領域ＰＡ２及び右側領域ＰＡ３のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット４２１よりも下方の領域である下側領域ＰＡ４と、に区画されている。

【８６５０】

遊技者が第１発射操作として基準回動量未満である第１範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＡ１において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域ＰＡ１→左側領域ＰＡ２→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＡ１において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域ＰＡ１→右側領域ＰＡ３→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置２８の回動操作量を調整することで、左側領域ＰＡ２及び右側領域ＰＡ３のうち左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置２８の操作が行われた場合、上側領域ＰＡ１→右側領域ＰＡ３→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。

【８６５１】

第１作動部４１２は、下側領域ＰＡ４に設置されている。第１作動部４１２は上向きに開放されており、第１作動部４１２への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第１作動部４１２への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第１作動部４１２は、遊技領域ＰＡを当該第１作動部４１２に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第１作動部４１２は可変表示ユニット４２１に形成されたステージ４２１ａの真下に配置されており、可変表示ユニット４２１に形成された誘導通路を介してステージ４２１ａ上に流入した遊技球であってステージ４２１ａの横方向の中央から可変表示ユニット４２１外に排出される遊技球は第１作動部４１２に入賞し易くなっている。第１作動部４１２には検知センサ４１２ａが設けられており、当該検知センサ４１２ａにより第１作動部４１２に入賞した遊技球が検知される。検知センサ４１２ａは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、検知センサ４１２ａの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて第１作動部４１２への入賞の有無が特定される。

【８６５２】

上記のように第１作動部４１２は下側領域ＰＡ４に設けられているが、第１作動部４１２に対して右側領域ＰＡ３に向けた上流側には当該右側領域ＰＡ３を流下した遊技球が第１作動部４１２に到達することを不可とするように規制釘２４ｃが設けられている。また、ステージ４２１ａへの誘導通路の入口が左側領域ＰＡ２に対して設けられており、右側領域ＰＡ３に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には第１作動部４１２への入賞は可能であるが、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には第１作動部４１２への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘２４ｃが設けられていない又はステージ４２１ａへの誘導通路の入口が右側領域ＰＡ３に設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合であっても第１作動部４１２への入賞が可能である構成としてもよい。

【８６５３】

第２作動部４１３は、右側領域ＰＡ３に設置されている。つまり、第２作動部４１３は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【８６５４】
第２作動部４１３の構成について図７１５（ａ）を参照しながら説明する。図７１５（ａ）は非誘導状態である場合における第２作動部４１３の縦断面図である。第２作動部４１３は、遊技領域ＰＡから流入した遊技球を遊技盤２４の後方に排出するための排出通路４３３が形成されたベースユニット４３１と、遊技領域ＰＡを流下する遊技球を排出通路４３３に誘導するための誘導ユニット４３２とを備えている。排出通路４３３の入口部４３３ａは、遊技球１個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機１０前方に向けて開放されている。排出通路４３３の出口部４３３ｂ側には検知センサ４３４が設けられており、当該検知センサ４３４により第２作動部４１３に入賞した遊技球が検知される。検知センサ４３４は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、検知センサ４３４の検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて第２作動部４１３への入賞の有無が特定される。

【８６５５】
誘導ユニット４３２は、遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路４３３内に誘導するためのガイド部材４３５と、排出通路４３３内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材４３５を変位させるためのガイド駆動部４３６と、ガイド部材４３５が初期位置に配置されている状況において排出通路４３３への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材４３５が誘導位置に配置されている状況において排出通路４３３への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材４３７とを備えている。ガイド部材４３５及び阻止部材４３７はガイド部材４３５が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材４３５及び阻止部材４３７にガイド駆動部４３６の駆動力を伝達するように伝達ユニット４３８が設けられている。

【８６５６】
ガイド駆動部４３６が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材４３５は初期位置に配置され、阻止部材４３７は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材４３５及び阻止部材４３７はその全体が排出通路４３３内に埋没しており遊技領域ＰＡ内に突出していない。これにより、遊技領域ＰＡにおける排出通路４３３の入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球がガイド部材４３５及び阻止部材４３７によって排出通路４３３内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が第２作動部４１３に入球することなく遊技領域ＰＡを下方へと流下する。また、阻止部材４３７が阻止位置に配置されていることにより、排出通路４３３の入口部４３３ａの実質的な開口面積が遊技球１個分未満となる。これにより、ガイド部材４３５が初期位置に配置されている状況においては第２作動部４１３への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【８６５７】
ガイド駆動部４３６が駆動状態となることにより、ガイド部材４３５及び阻止部材４３７が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材４３５が誘導位置に配置されるとともに阻止部材４３７が非阻止位置に配置される。図７１５（ｂ）は誘導状態である場合における第２作動部４１３の縦断面図である。

【８６５８】
ガイド部材４３５が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材４３５の先端側が排出通路４３３の入口部４３３ａから遊技領域ＰＡ側に突出する。この突出量は遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材４３５の先端側は上面が排出通路４３３の入口部４３３ａに向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材４３５の先端側において下方から受けられた遊技球はガイド部材４３５の上面を転がって排出通路４３３内に誘導されることとなる。また、阻止部材４３７が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材４３７はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材４３５の上面を転がる遊技球は阻止部材４３７に干渉することなく排出通

路４３３内に流入する。これにより、ガイド駆動部４３６が駆動状態となることにより、遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球が第２作動部４１３に入球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部４３６が非駆動状態でありガイド部材４３５が初期位置に配置され阻止部材４３７が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット４３２の非誘導状態又は第２作動部４１３の閉鎖状態といい、ガイド駆動部４３６が駆動状態でありガイド部材４３５が誘導位置に配置され阻止部材４３７が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット４３２の誘導状態又は第２作動部４１３の開放状態という。

【８６５９】

第２作動部４１３は、排出通路４３３の入口部４３３ａに対してパチンコ機１０前方から対向するようにして設けられたカバー部材４３９を備えている。カバー部材４３９は、遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域において鉛直方向の通路部４３９ａを形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部４３３ａの前方領域を同時に通過する遊技球を１個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機１０前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に第２作動部４１３の排出通路４３３内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部４３３ａの前方領域を通過する遊技球を排出通路４３３内に確実に誘導することが可能となる。なお、ガイド駆動部４３６は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にてガイド駆動部４３６の駆動制御が実行される。

【８６６０】

図７１４に示すように、右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３の上方にはスルー入賞部４１４が設けられている。つまり、スルー入賞部４１４は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。スルー入賞部４１４は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルー入賞部４１４の鉛直下方の位置には第２作動部４１３が設けられており、さらには右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３よりも下流側には特電入賞装置４１６及び振分入賞装置４１５が設けられている。したがって、スルー入賞部４１４に入賞した遊技球が、第２作動部４１３、特電入賞装置４１６又は振分入賞装置４１５へ入賞することが可能となっている。

【８６６１】

第２作動部４１３及びスルー入賞部４１４が集約配置された右側領域ＰＡ３は、左方が可変表示ユニット４２１において遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に膨出している側壁４２１ｂにより規定されているとともに、右方が内枠１３の樹脂ベース２１に設けられ遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域ＰＡ３は、下側領域ＰＡ４よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、第２作動部４１３及びスルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生し易くなっている。

【８６６２】

右側領域ＰＡ３においてスルー入賞部４１４よりも上流側における複数の釘２４ｂの配列態様が、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球をスルー入賞部４１４に誘導するように設定されている。これにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球がスルー入賞部４１４に入球し易くなっており、スルー入賞部４１４に入球し易いことに伴って第２作動部４１３に入球し易くなっている。スルー入賞部４１４には検知センサ４１４ａが設けられており、当該検知センサ４１４ａによりスルー入賞部４１４に入賞した遊技球が検知される。検知センサ４１４ａは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、検知センサ４１４ａの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にてスルー入賞部４１４への入賞の有無が特定さ

れる。
【８６６３】
スルー入賞部４１４への入賞に基づき第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態から誘導状態に切り換えられる。具体的にはスルー入賞部４１４への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域ＰＡにおいて遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット４２３の普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が誘導実行状態の当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示が終了された場合に誘導実行状態へ移行する。誘導実行状態では、誘導ユニット４３２が所定の態様で誘導状態となる。
【８６６４】
普図表示部４２３ａは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。この場合、普図表示部４２３ａにおいて図柄表示装置４２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、普図表示部４２３ａを表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。但し、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部４２３ａにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。
【８６６５】
普図ユニット４２３において、普図表示部４２３ａに隣接した位置には、普図保留表示部４２３ｂが設けられている。遊技球がスルー入賞部４１４に入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部４２３ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にて普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂの表示制御が実行される。
【８６６６】
ちなみに、普図表示部４２３ａの表示範囲は図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。さらには、普図表示部４２３ａと普図保留表示部４２３ｂとの両方分の表示範囲も、図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂよりも図柄表示装置４２４への遊技者の注目度を高めることが可能となる。
【８６６７】
本パチンコ機１０では、誘導ユニット４３２の誘導状態の発生頻度が相違するようにサポートモードとして複数種類のモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、誘導ユニット４３２が単位時間当たりに誘導状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。
【８６６８】
高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとは、スルー入賞部４１４への遊技球の入球に基づく誘導状態抽選にて誘導状態当選となる確率は同一（具体的には４／５）となっているが、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、誘導状態当選となった際に誘導ユニット４３２が誘導状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の誘導制御の実行回において誘導ユニット４３２が誘導状態に維持される上限誘導期間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにて誘導状態当選となり誘導ユニット４３２の誘導状態が複数回発生する場合において、１回の誘導状態が終了してから次の誘導状態が開始されるまでの閉鎖期間は、１回の上限誘導期間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、１回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部４２３ａにおける１回の絵柄の変動表示の表示継続時間）が短く設定されてい

る。
【８６６９】
上記のとおり高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動部４１３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動部４１３よりも第１作動部４１２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動部４１２よりも第２作動部４１３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動部４１３への入賞が発生した場合には所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【８６７０】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに誘導状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば誘導状態抽選における誘導状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルー入賞部４１４への入賞に基づき普図表示部４２３ａにて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、誘導状態の実行回数を多くする、上限誘導期間を長くする、１回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、この確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くすることのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。
【８６７１】
第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われる。当たり抽選が行われた場合には特図ユニット４２２において絵柄の変動表示が行われ、最終的にその当たり抽選の結果に対応した結果が表示される。
【８６７２】
特図ユニット４２２は遊技領域ＰＡの右下側の隅部であって前方を遊技球が流下しない位置に設けられている。また、特図ユニット４２２は前扉枠１４が閉鎖位置に配置されている状況であっても窓パネル５２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能な位置に設けられている。したがって、遊技ホールの管理者は遊技機本体１２の開放操作及び前扉枠１４の開放操作を要することなく特図ユニット４２２に設けられた各種表示部４２５～４２９の表示内容を目視することが可能となる。
【８６７３】
図７１４（ｂ）は特図ユニット４２２を説明するための説明図である。特図ユニット４２２について詳細には、特図ユニット４２２には第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６が設けられている。第１特図表示部４２５では、第１作動部４１２への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。また、第２特図表示部４２６では、第２作動部４１３への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のいずれかにて絵柄の変動表示が開始され、その絵柄の変動表示が所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の１回に相当する。
【８６７４】
第１特図表示部４２５は７個の表示用セグメント４２５ａを備えている。これら表示用セグメント４２５ａはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の表示用セグメント４２５ａは第１特図表示部４２５が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。第１特図表示部４２５は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により各表示用セグメント４２５ａの点灯及び消灯が個別に制御される。第１特図表示部４２５において図柄表示装置４

２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第１特図表示部４２５を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【８６７５】

なお、表示用セグメント４２５ａが円形状に形成されており、これら表示用セグメント４２５ａが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第１特図表示部４２５が液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第１特図表示部４２５にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６７６】

第２特図表示部４２６は７個の表示用セグメント４２６ａを備えている。これら表示用セグメント４２６ａはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の表示用セグメント４２６ａは第２特図表示部４２６が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。第２特図表示部４２６は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により各表示用セグメント４２６ａの点灯及び消灯が個別に制御される。第２特図表示部４２６において図柄表示装置４２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第２特図表示部４２６を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【８６７７】

なお、表示用セグメント４２６ａが円形状に形成されており、これら表示用セグメント４２６ａが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第２特図表示部４２６が液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第２特図表示部４２６にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６７８】

特図ユニット４２２において、第１特図表示部４２５に隣接した位置には第１特図保留表示部４２７が設けられている。遊技球が第１作動部４１２に入賞した個数は最大４個まで保留され、第１特図保留表示部４２７の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第２特図表示部４２６に隣接した位置には第２特図保留表示部４２８が設けられている。遊技球が第２作動部４１３に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２特図保留表示部４２８の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。第１特図保留表示部４２７及び第２特図保留表示部４２８は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により第１特図保留表示部４２７及び第２特図保留表示部４２８の表示制御が実行される。

【８６７９】

特図ユニット４２２において、第２特図表示部４２６に隣接した位置には特別表示部４２９が設けられている。特電入賞装置４１６が開放状態となる開閉実行モードが開始される場合に所定の表示状態となるように特別表示部４２９が表示制御され、当該開閉実行モードが終了して新たな遊技回が開始される場合にその所定の表示状態が終了して消灯状態となるように特別表示部４２９が表示制御される。

【８６８０】

特別表示部４２９は７個の表示用セグメント４２９ａを備えている。これら表示用セグメント４２９ａはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の表示用セグメント４２９ａは特別表示部４２９が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。特別表示部４２９は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により各表示用セグメント４２９ａの点灯及び消灯が個別に制御される。特別表示部４２９において図柄表示装置４２４のような複雑

な表示を行うことは不可であるが、特別表示部４２９を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【８６８１】

なお、表示用セグメント４２９ａが円形状に形成されており、これら表示用セグメント４２９ａが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、特別表示部４２９が液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特別表示部４２９にて表示される内容としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６８２】

第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６の表示範囲は図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６、第１特図保留表示部４２７、第２特図保留表示部４２８及び特別表示部４２９の全体分の表示範囲も、図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６、第１特図保留表示部４２７、第２特図保留表示部４２８及び特別表示部４２９よりも図柄表示装置４２４への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【８６８３】

第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、可変表示ユニット４２１に設けられた図柄表示装置４２４においてそれに合わせて表示演出が行われる。また、図柄表示装置４２４では、第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出及び小当たり結果となった後に移行する振分実行モード中の表示演出などが行われる。また、開閉実行モード、振分実行モード及び高頻度サポートモードにおいては右側領域ＰＡ３を狙って遊技球の発射を行うべきことを報知するための右打ち報知画像が図柄表示装置４２４にて表示される。

【８６８４】

図柄表示装置４２４は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、表示制御装置８２により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４２４は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【８６８５】

遊技回の実行中に図柄表示装置４２４にて行われる表示演出の内容について図７１６を参照しながら説明する。図７１６は遊技回が実行される場合における図柄表示装置４２４の表示内容を説明するための説明図である。

【８６８６】

図７１６（ａ）に示すように、図柄表示装置４２４の表示面には、複数の表示領域として上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。つまり、遊技回が実行される場合、図柄表示装置４２４の表示面の全体を利用して図柄の変動表示が行われる。

【８６８７】

図７１７は各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。図７１７（ａ）～図７１７（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【８６８８】

図７１６（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が

数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置４２４は、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置４２４には図７１６（ａ）に示すように、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。

【８６８９】

第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞に基づいて表示面において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。また、図柄の変動表示が終了する場合、内部抽選の結果が後述する１５Ｒ大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「７」図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する６Ｒ大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「７」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する第１～第３小当たり結果のいずれかであった場合にはいずれかの有効ライン上に同一の偶数図柄の組合せが形成される。

【８６９０】

上記のように各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄の変動表示が行われる構成において、遊技回が実行される場合における図柄表示装置４２４の表示演出として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄表示装置４２４における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、大当たり結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や大当たり結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【８６９１】

リーチ表示には、複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３について同一の種類の図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列Ｚ２において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類の図柄が中図柄列Ｚ２におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果及び小当たり結果のいずれにもならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列Ｚ２におけるリーチライン上に停止表示される。

【８６９２】

予告表示には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列Ｚ１～Ｚ３であって複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそ

れまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【８６９３】

第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞に基づき実行された内部抽選にて６Ｒ大当たり結果及び１５Ｒ大当たり結果のいずれかが選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置４１６への入賞が可能となる。図７１４に示すように、特電入賞装置４１６は、右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３の下方であって振分入賞装置４１５よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置４１６は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【８６９４】

特電入賞装置４１６は、図７１４に示すように、遊技球が通過可能な大きさに形成された大入賞口４１６ａを備えているとともに、当該大入賞口４１６ａを遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える特電側開閉部材４１６ｂを備えている。特電側開閉部材４１６ｂは特電用の駆動部４１６ｃにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。特電入賞装置４１６は大入賞口４１６ａが入口部分となるようにして遊技球通路を備えており、大入賞口４１６ａを通じて遊技球通路に流入した遊技球は遊技球通路に設けられた特電入賞検知センサ４１６ｄにより検知された後に、遊技盤２４の後方に排出される。特電入賞検知センサ４１６ｄは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、特電入賞検知センサ４１６ｄの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて特電入賞装置４１６への入賞の有無が特定される。また、特電用の駆動部４１６ｃは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により特電用の駆動部４１６ｃの駆動制御が実行される。

【８６９５】

開閉実行モードでは複数回数（具体的には５回、６回、８回、１４回又は１６回）のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、特電入賞装置４１６の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置４１６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では１回のラウンド遊技において特電入賞装置４１６の開閉が１回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が２９秒に設定されている。また、特電入賞装置４１６への上限入賞個数は１０個に設定されている。発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置４１６に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【８６９６】

第２作動部４１３への入賞に基づき実行された内部抽選にて第１小当たり結果～第３小当たり結果のいずれかが選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置４１５への入賞が可能となる。

【８６９７】

振分入賞装置４１５は、図７１４に示すように、右側領域ＰＡ３において特電入賞装置４１６よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置４１５は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であ

り、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【８６９８】

振分入賞装置４１５の構成について図７１４に加えて図７１８を参照しながら説明する。図７１８は振分入賞装置４１５の内部構成を説明するための縦断面図である。

【８６９９】

振分入賞装置４１５は、図７１４に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口４４１を備えているとともに、当該振分入口４４１を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材４４２を備えている。振分側開閉部材４４２は振分入口用の駆動部４４３により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口用の駆動部４４３は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にて振分入口用の駆動部４４３の駆動制御が実行される。

【８７００】

振分入口４４１に入賞した遊技球は、図７１８に示すように、振分入賞装置４１５のベース体４４４に形成された分岐通路４４５に導出される。分岐通路４４５は、分岐通路４４５の入口部分から当該分岐通路４４５の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域４４５ａと、当該上流通路領域４４５ａの下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域４４５ｂと、当該排出通路領域４４５ｂの途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域４４５ｂとは異なる側に遊技球を導くためのＶ入賞通路領域４４５ｃとを備えている。この場合、上流通路領域４４５ａは通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球１個分以上であって遊技球２個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域４４５ａを遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域４４５ｂにおけるＶ入賞通路領域４４５ｃへの分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。

【８７０１】

排出通路領域４４５ｂにおけるＶ入賞通路領域４４５ｃへの分岐箇所には、排出通路領域４４５ｂに流入した遊技球をＶ入賞通路領域４４５ｃに誘導するための切換片４４６が設けられている。切換片４４６は、ベース体４４４における排出通路領域４４５ｂを基準としてＶ入賞通路領域４４５ｃ側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域４４５ｂの外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域４４５ｂ内に突出したＶ誘導位置との間で変位可能となっている。切換片４４６には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部４４７の駆動力が伝達される。切換片４４６は、切換用駆動部４４７が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部４４７が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片４４６が変位してＶ誘導位置に配置される。切換用駆動部４４７は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にて切換用駆動部４４７の駆動制御が実行される。

【８７０２】

切換片４４６が退避位置に配置されている場合には、分岐通路４４５に流入した遊技球はＶ入賞通路領域４４５ｃに誘導されることなく排出通路領域４４５ｂを流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域４４５ｂにおいて切換片４４６による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ４４８により検知された後に遊技盤２４の後方に排出される。カウント検知センサ４４８は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、カウント検知センサ４４８の検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にてカウント検知センサ４４８における遊技球の検知の有無が特定される。

【８７０３】

一方、切換片４４６がＶ誘導位置に配置されている場合には、分岐通路４４５に流入した遊技球は切換片４４６により下方から受けられる。Ｖ誘導位置に配置されている状態に

おける切換片４４６の上面は、Ｖ入賞通路領域４４５ｃに向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片４４６により下方から受けられた遊技球は自重により、Ｖ入賞通路領域４４５ｃに流入し、当該Ｖ入賞通路領域４４５ｃを流下する。そして、その遊技球は、Ｖ入賞通路領域４４５ｃに設けられたＶ入賞検知センサ４４９により検知された後に、遊技盤２４の後方に排出される。Ｖ入賞検知センサ４４９は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、Ｖ入賞検知センサ４４９の検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にてＶ入賞通路領域４４５ｃの遊技球の通過の有無が特定される。

【８７０４】

振分側開閉部材４４２が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である１０秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置４１５に入球可能な遊技球の上限入賞個数は１０個で一定となっている。また、発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御される。また、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は途中で第２作動部４１３又は特電入賞装置４１６に入球しない限り振分側開閉部材４４２の位置に到達する。そうすると、振分側開閉部材４４２が開放状態となった場合には振分入賞装置４１５に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば当該振分入賞装置４１５に上限入賞個数以上の遊技球を入賞させることが可能となる。

【８７０５】

これに対して、切換片４４６は振分側開閉部材４４２が開放状態となったタイミングから２秒経過したタイミングで退避位置からＶ誘導位置に配置され、その後、１２秒間に亘ってＶ誘導位置に保持される。そして、１２秒が経過した場合にＶ誘導位置から退避位置に復帰する。この場合、上記のとおり発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、切換片４４６がＶ誘導位置に配置されたタイミングにおいては未だ振分入賞装置４１５への入賞個数が振分実行モードの上限入賞個数に到達しておらず振分側開閉部材４４２の開放状態が維持される。また、上記のとおり右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は途中で第２作動部４１３又は特電入賞装置４１６に入球しない限り振分側開閉部材４４２の位置に到達する。したがって、振分側開閉部材４４２が開放状態となった場合には振分入賞装置４１５に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば、振分側開閉部材４４２が開放状態となってから２秒経過後に振分入賞装置４１５に入賞した遊技球が切換片４４６の位置に到達したタイミングにおいて当該切換片４４６がＶ誘導位置に配置されていることとなる。よって、振分実行モードにおいては基本的にＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されることとなる。

【８７０６】

カウント検知センサ４４８により遊技球が検知された場合及びＶ入賞検知センサ４４９により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置４１５に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。

【８７０７】

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図７１９を用いて説明する。

【８７０８】

主側ＣＰＵ６３は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部４２５，４２６の表示の設定、図柄表示装置４２４の図柄表示の設定、普図表示部４２３ａの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図７１９に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別及び小当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４２４が外れ変動する際のリーチ発

生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部４２５，４２６及び図柄表示装置４２４における遊技回の表示継続期間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５の各種カウンタエリア６５ｂに設けられている。

【８７０９】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図保留エリア４５１に格納される。特図保留エリア４５１は、第１特図保留エリア４５２と、第２特図保留エリア４５３と、特図用の実行エリア４５４とを備えている。

【８７１０】

第１特図保留エリア４５２は第１エリア４５２ａ、第２エリア４５２ｂ、第３エリア４５２ｃ及び第４エリア４５２ｄを備えており、第１作動部４１２への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５２ａ～４５２ｄに格納される。この場合、第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄには、第１作動部４１２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５２ａ→第２エリア４５２ｂ→第３エリア４５２ｃ→第４エリア４５２ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５２ａ～４５２ｄが設けられていることにより、第１作動部４１２への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第１特図保留エリア４５２において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８７１１】

第２特図保留エリア４５３は第１エリア４５３ａ、第２エリア４５３ｂ、第３エリア４５３ｃ及び第４エリア４５３ｄを備えており、第２作動部４１３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５３ａ～４５３ｄに格納される。この場合、第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄには、第２作動部４１３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５３ａ→第２エリア４５３ｂ→第３エリア４５３ｃ→第４エリア４５３ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５３ａ～４５３ｄが設けられていることにより、第２作動部４１３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第２特図保留エリア４５３において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８７１２】

特図用の実行エリア４５４は、いずれかの特図表示部４２５，４２６にて変動表示を開始する際に、特図用の当否判定や種別判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第１特図表示部４２５の変動表示を開始する際には、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納された保留情報が特図用の実行エリア４５４に移動される。一方、第２特図表示部４２６の変動表示を開始する際には、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに格納された保留情報が特図用の実行エリア４５４に移動される。なお、以下の説明では第１特図保留エリア４５２に格納された保留情報及び当該第１特図保留エリア４５２から特図用の実行エリア４５４に移動された保留情報を第１特図側の保留情報といい、第２特図保留エリア４５３に格納された保留情報及び当該第２特図保留エリア４５３から特図用の実行エリア４５４に移動された保留情報を第２特図側

の保留情報という。
【８７１３】
普電役物開放カウンタＣ４に対応した情報は、スルー入賞部４１４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた普図保留エリア４５５に格納される。普図保留エリア４５５は、第１エリア４５５ａ、第２エリア４５５ｂ、第３エリア４５５ｃ及び第４エリア４５５ｄを備えており、スルー入賞部４１４への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタＣ４の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア４５５ａ～４５５ｄに格納される。この場合、第１エリア４５５ａ～第４エリア４５５ｄには、スルー入賞部４１４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５５ａ→第２エリア４５５ｂ→第３エリア４５５ｃ→第４エリア４５５ｄの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５５ａ～４５５ｄが設けられていることにより、スルー入賞部４１４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア４５５において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。
【８７１４】
普図保留エリア４５５には普図用の実行エリア４５６が設けられている。普図用の実行エリア４５６は、普図表示部４２３ａにて変動表示を開始する際に、誘導ユニット４３２を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部４２３ａの変動表示を開始する際には、普図保留エリア４５５の第１エリア４５５ａに格納された保留情報が普図用の実行エリア４５６に移動される。
【８７１５】
上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４について詳細に説明する。
【８７１６】
まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルー入賞部４１４に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の普図保留エリア４５５に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって誘導ユニット４３２を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選が行われる。既に説明したとおり誘導ユニット４３２のサポートモード（すなわち第２作動部４１３のサポートモード）として高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されており、誘導ユニット４３２の誘導状態（第２作動部４１３の開放状態）の制御はその時点におけるサポートモードの種類に対応する態様で行われる。
【８７１７】
次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を利用して当否判定処理が行われる。
【８７１８】
当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第１特図側の保留情報に対応させて第１特図の当否テーブル４６１が設けられているとともに、第２特図側の保留情報に対応させて第２特図の当否テーブル４６２が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、

大当たり結果となる確率を相違させる複数種類のモードが存在しているのではなく、同一の設定値であれば大当たり結果となる確率が一定となるように１種類のモードが設定されている。

【８７１９】

図７２０（ａ）は第１特図の当否テーブル４６１を説明するための説明図であり、図７２０（ｂ）は第２特図の当否テーブル４６２を説明するための説明図である。

【８７２０】

図７２０（ａ）及び図７２０（ｂ）に示すように当否判定処理の当否結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、特電入賞装置４１６が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、振分入賞装置４１５が開閉制御される振分実行モードへの移行契機となり、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生した場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機となる一方、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モード及び振分実行モードへの移行契機とならずに、さらにサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【８７２１】

図７２０（ａ）に示すように第１特図の当否テーブル４６１には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果及び外れ結果は設定されているが小当たり結果は設定されていない。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。

【８７２２】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４０個が設定されている。

【８７２３】

つまり、「設定１」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は１／２００である。「設定２」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１９２である。「設定３」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１８５である。「設定４」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１７９である。「設定５」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１７２である。「設定６」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１６７である。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となる

ように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【８７２４】

図７２０（ｂ）に示すように第２特図の当否テーブル４６２には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【８７２５】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４０個が設定されている。

【８７２６】

つまり、「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる１／２００である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１９２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１８５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１７９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１７２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１６７である。

【８７２７】

第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」

のいずれであっても同一となる１／５である。この小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【８７２８】

上記のとおり第１特図側の保留情報を契機とした場合及び第２特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【８７２９】

このように大当たり結果となる確率が設定値に応じて変動する構成において、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となっている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【８７３０】

また、第２特図の当否テーブル４６２においてはいずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が多い構成において、大当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の設定値による変動分が、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。この点からも設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【８７３１】

次に、種別カウンタＣ２について説明する。種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された種別カウンタＣ２の値を利用して種別判定処理が行われる。

【８７３２】

種別カウンタＣ２を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合及び小当たり結果となった場合のそれぞれにおいて行われる。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているとともに小当たり結果が複数種類設定されている。そして、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された大当たり用の種別テーブル４６３及び種別カウンタＣ２を利用して大当たり結果の種類が選択される。また、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された小当たり用の種別テーブル４６４及び種別カウンタＣ２を利用して小当たり結果の種類が選択される。以下、大当たり結果の種類及び小当たり結果の種類について説明する。

【８７３３】

図７２１（ａ）は第１特図側の保留情報又は第２特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される大当たり用の種別テーブル４６３を説明するための説明図である。また、図７２１（ｂ）は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。

【８７３４】

大当たり用の種別テーブル４６３は第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理に

おいて大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の大当たり用の種別テーブル４６３が参照される。

【８７３５】

大当たり用の種別テーブル４６３には図７２１（ａ）に示すように、大当たり結果の種類として、６Ｒ大当たり結果と１５Ｒ大当たり結果とが設定されている。そして、「０～２６」の種別カウンタＣ２の数値情報が６Ｒ大当たり結果に対応しており、「２７～２９」の種別カウンタＣ２の数値情報が１５Ｒ大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、９／１０の確率で６Ｒ大当たり結果が選択され、１／１０の確率で１５Ｒ大当たり結果が選択される。

【８７３６】

６Ｒ大当たり結果となった場合、図７２１（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が６回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、６Ｒ大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第１特図側の保留情報であった場合には、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が１回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした最初の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を５回実行させることが可能となる。

【８７３７】

一方、６Ｒ大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第２特図側の保留情報であった場合には、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が５回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした５回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７３８】

１５Ｒ大当たり結果となった場合、図７２１（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が１５回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で１５Ｒ大当たり結果は６Ｒ大当たり結果よりも有利となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、１５Ｒ大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第１特図側の保留情報及び第２特図側の保留情報のいずれであったとしても第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が５回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした５回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７３９】
図７２１（ｃ）は第２特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択された場合に小当たり結果の種類を振り分けるために参照される小当たり用の種別テーブル４６４を説明するための説明図である。また、図７２１（ｄ）は複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。なお、既に説明したとおり第１特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択されることはないため、第１特図側の保留情報を契機とした遊技回において小当たり用の種別テーブル４６４が参照されることはない。
【８７４０】
小当たり用の種別テーブル４６４には図７２１（ｃ）に示すように、小当たり結果の種類として、第１小当たり結果と第２小当たり結果と第３小当たり結果とが設定されている。そして、「０～９」の種別カウンタＣ２の数値情報が第１小当たり結果に対応しており、「１０～１９」の種別カウンタＣ２の数値情報が第２小当たり結果に対応しており、「２０～２９」の種別カウンタＣ２の数値情報が第３小当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、１／３の確率で第１小当たり結果が選択され、１／３の確率で第２小当たり結果が選択され、１／３の確率で第３小当たり結果が選択される。
【８７４１】
第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれであっても、図７２１（ｄ）に示すように最初に振分実行モードが開始される。この振分実行モードでは振分入賞装置４１５が１回開閉される。振分入賞装置４１５の開放状態は、既に説明したとおり開放継続期間である１０秒が経過した場合、及び振分入賞装置４１５に入球した遊技球の個数が上限入賞個数である１０個に到達した場合のいずれか一方の条件が成立するまで継続される。そして、振分入賞装置４１５の開放状態が継続されている状況において当該振分入賞装置４１５に向けて遊技球が流下するように発射操作を継続することで、振分入賞装置４１５に入球した遊技球がＶ入賞検知センサ４４９にて検知されるＶ入賞が発生することとなる。なお、１回の振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４４９にて複数個の遊技球が検知されたとしても、Ｖ入賞の発生回数は１回として扱われる。
【８７４２】
Ｖ入賞が発生することでその後に開閉実行モードが発生する。この場合、第１小当たり結果を契機とした振分実行モードの後であれば５回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば８回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第３小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば１４回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなる。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で第１小当たり結果よりも第２小当たり結果の方が有利であり、第２小当たり結果よりも第３小当たり結果の方が有利である。
【８７４３】
第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれかとなり更に振分実行モードにおいてＶ入賞が発生して開閉実行モードが発生した場合には、当該開閉実行モードが終了した後に振分実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれを契機としている場合であっても、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が５回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした５回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。なお、第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれかとなったことを契機とした

振分実行モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には、振分実行モードが終了した後に開閉実行モードが発生することはなく、さらに振分実行モードの開始前におけるサポートモードが維持される。

【８７４４】

以上のように当否テーブル４６１，４６２及び種別テーブル４６３，４６４が設定されていることによる遊技の流れについて説明する。遊技ホールの営業開始時には基本的にサポートモードが低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいては第１作動部４１２への入賞を狙って発射操作が行われ、第１作動部４１２への入賞が発生することで第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置４２４にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。この遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果が選択されることで当該遊技回の終了後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、６Ｒ大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が６回実行され、１５Ｒ大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が１５回実行される。

【８７４５】

開閉実行モードが終了した後は高頻度サポートモードとなる。この場合に当該高頻度サポートモードは、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が６Ｒ大当たり結果であれば第２特図表示部４２６における遊技回が１回実行された場合に終了され、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が１５Ｒ大当たり結果であれば第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に終了される。第２特図表示部４２６における遊技回が１回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を５回実行させることが可能となり、第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７４６】

高頻度サポートモードにおいては第２作動部４１３への入賞を狙って発射操作が行われ、第２作動部４１３への入賞が発生することで第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置４２４にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。第２特図側の保留情報を契機とした遊技回では１／５という高い確率で小当たり結果となる。小当たり結果となった場合には振分実行モードとなり当該振分実行モードでは振分入賞装置４１５への入賞を狙って発射操作が継続されることで基本的にＶ入賞が発生する。Ｖ入賞が発生した場合にはその後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、第１小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が５回実行され、第２小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が８回実行され、第３小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が１４回実行される。そして、開閉実行モードが終了した後は発生契機が第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれであったとしても高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に終了される。この場合、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７４７】

つまり、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第２特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果が発生することで、振分実行モード及び開閉実行モードを発生させることが可能となるとともに、その後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。これにより、遊技者は高頻度サポートモードへの移行が発生することを期待するとともに、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第２特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回においても大当たり結果が発生し得るとともに大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードが発生する。また、開閉実行モードの終了後には発生契機となった大当たり結果の種類に関係なく、高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻

度サポートモードは第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に終了される。

【８７４８】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を利用して外れ結果となる遊技回においてリーチ表示を発生させるか否かが決定される。

【８７４９】

ここで、本パチンコ機１０には、図柄表示装置４２４における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置４２４を備え、大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置４２４における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。

【８７５０】

期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【８７５１】

リーチ表示には、図柄表示装置４２４の表示面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【８７５２】

予告表示には、図柄表示装置４２４の表示面において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【８７５３】

リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回、すなわち大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ６４に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。

【８７５４】

一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置６０において行うのではなく、音声発光制御装置８１において行われる。この場合、音声発光制御装置８１は、いずれかの大当たり結果又は小当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果

は、図柄表示装置４２４にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。
【８７５５】
次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の表示継続期間と、図柄表示装置４２４における図柄の変動表示の表示継続期間とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは繰り返し更新され、特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動開始時及び図柄表示装置４２４による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。
【８７５６】
＜普図普電制御処理＞
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される各種処理について説明する。図７２２は主側ＣＰＵ６３にて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。なお、普図普電制御処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）におけるステップＳ８９１４にて実行される。また、普図普電制御処理におけるステップＳＤ６０１～ステップＳＤ６１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８７５７】
まず普図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＤ６０１）。当該取得処理では、スルー入賞部４１４への入賞が発生しており、さらに普図保留エリア４５５に上限個数分の普図側の保留情報が取得されていない場合に、普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図保留エリア４５５に格納する。この場合、第１エリア４５５ａ→第２エリア４５５ｂ→第３エリア４５５ｃ→第４エリア４５５ｄの順序で普図側の保留情報が格納されるようにする。
【８７５８】
その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた普図普電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップＳＤ６０２）、主側ＲＯＭ６４に設けられた普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップＳＤ６０３）。そして、普図普電アドレステーブルから普図普電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＤ６０４）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＤ６０５）。
【８７５９】
普図普電カウンタは、普図普電制御処理におけるステップＳＤ６０６～ステップＳＤ６１０の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタであり、普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳＤ６０６～ステップＳＤ６１０の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳＤ６０６の普図変動開始処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳＤ６０７の普図変動中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳＤ６０８の普図確定中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳＤ６０９の普電開放中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳＤ６１０の普電閉鎖中処理にジャンプする。
【８７６０】
ステップＳＤ６０６の普図変動開始処理では、普図保留エリア４５５に普図側の保留情報が保留記憶されていることを条件に、普図保留エリア４５５に保留記憶されている普図側の保留情報をシフトする処理を実行する。具体的には、普図保留エリア４５５の第１エリア４５５ａに格納されている普図側の保留情報を普図用の実行エリア４５６にシフトし、その後に第２エリア４５５ｂ→第１エリア４５５ａ、第３エリア４５５ｃ→第２エリア４５５ｂ、及び第４エリア４５５ｄ→第３エリア４５５ｃとなるように普図側の保留情報をシフトする。そして、普図用の実行エリア４５６に新たににシフトされた普図側の保留

情報を抽選値として誘導状態抽選処理を実行する。本実施形態では既に説明したとおりサポートモードとして低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが存在している。但し、誘導状態抽選処理にて誘導状態当選となる確率は低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで同一となっている（具体的には４／５）。

【８７６１】

普図変動開始処理では誘導状態抽選処理を実行した場合、普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示を開始させる処理を実行する。この場合に、普図表示部４２３ａにて絵柄を変動表示させる表示継続期間の情報を主側ＲＡＭ６５に設けられた普図普電タイマカウンタにセットする。当該普図普電タイマカウンタにセットされた値は第１タイマ割込み処理（図６３８）のタイマ更新処理（ステップＳ８９１０）が実行される度に１減算される。この場合に、当該表示継続期間は高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも短くなっている。具体的には、高頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は１秒であり、低頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は１０秒である。その後、普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示を開始させた後に、普図普電カウンタの値を「０」から「１」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動中処理となる。

【８７６２】

ステップＳＤ６０７の普図変動中処理では、普図表示部４２３ａにおける絵柄の表示を更新させるための処理を実行する。また、普図変動開始処理にて主側ＲＡＭ６５の普図普電タイマカウンタにセットした値が「０」となっている場合には、普図側の確定期間の情報を主側ＲＡＭ６５の普図普電タイマカウンタにセットするとともに、普図表示部４２３ａにおける今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果に対応する絵柄を普図表示部４２３ａに停止表示させるための処理を実行する。そして、普図普電カウンタの値を「１」から「２」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図確定中処理となる。

【８７６３】

ステップＳＤ６０８の普図確定中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「０」となっている場合に、今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果が誘導状態当選であるか否かを判定する。誘導状態当選ではない場合、普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

【８７６４】

誘導状態当選である場合、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導状態とするための処理を実行する。この場合、高頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が誘導状態となる回数として３回を設定するとともに各誘導状態の実行回における上限誘導期間を２秒に設定する。一方、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が誘導状態となる回数として１回を設定するとともに当該誘導状態の実行回における上限誘導期間を０．６秒に設定する。誘導状態の実行回数の情報は主側ＲＡＭ６５に設けられた普電開放回数カウンタにセットし、上限誘導期間の情報は普図普電タイマカウンタにセットする。また、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードのいずれであっても誘導状態当選となった場合における第２作動部４１３への遊技球の上限入賞個数は１０個となっている。上限入賞個数の情報は主側ＲＡＭ６５に設けられた普電入賞カウンタにセットする。普電入賞カウンタの値が「０」となった場合には今回の誘導状態当選を契機とした誘導状態の実行を終了させる。また、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を開始することにより誘導ユニット４３２を非誘導状態から誘導状態に切り換える。上記のような誘導状態の実行を可能とするための設定を行った後は、普図普電カウンタの値を「２」から「３」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

【８７６５】

ステップＳＤ６０９の普電開放中処理では、第２作動部４１３への入賞が発生している

場合にその入賞個数に対応する値を主側ＲＡＭ６５の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「０」である場合には、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット４３２を誘導状態から非誘導状態に切り換えた後に、普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。また、普電入賞カウンタの値が「０」ではない場合であっても普図普電タイマカウンタの値が「０」である場合には、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット４３２を誘導状態から非誘導状態に切り換えるとともに普電開放回数カウンタの値を１減算する。そして、普電開放回数カウンタの値が「０」ではない場合には誘導ユニット４３２の非誘導継続期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットした後に普図普電カウンタの値を「３」から「４」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普電閉鎖中処理となる。普電開放回数カウンタの値が「０」である場合には普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

【８７６６】

ステップＳＤ６１０の普電閉鎖中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「０」となっていることを条件として、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を開始することで誘導ユニット４３２を非誘導状態から誘導状態に切り換えるとともに上限誘導期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットする。そして、普図普電カウンタの値を「４」から「３」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

【８７６７】

以上のように普電普電制御処理が実行されることにより、スルー入賞部４１４への入賞が発生することを契機として普図表示部４２３ａにおいて絵柄の変動表示が行われる。そして、誘導状態抽選処理において誘導状態当選となった場合には第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態となる。第２作動部４１３が誘導状態となることで当該第２作動部４１３への遊技球の入賞が可能となり、第２作動部４１３に遊技球が入賞することで第２特図側の保留情報が第２特図保留エリア４５３に格納される。

【８７６８】

＜特図特電制御処理＞

図７２３は主側ＣＰＵ６３にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）におけるステップＳ８９１３にて実行される。また、特図特電制御処理におけるステップＳＤ７０１～ステップＳＤ７１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８７６９】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＤ７０１）。保留情報の取得処理では第１作動部４１２への入賞が発生している場合、第１特図保留エリア４５２に記憶されている第１特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第１特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第１特図側の保留情報として、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄにおける第１特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第１特図側の保留情報を取得した場合には、第１特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第１特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【８７７０】

第２作動部４１３への入賞が発生している場合、第２特図保留エリア４５３に記憶されている第２特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第２特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第２特図側の保留情報として、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄにおける第２特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第２特図側の保留情報を取得した場合には、第２特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第２特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【８７７１】

保留情報の取得処理を実行した後は、主側ＲＯＭ６４に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳＤ７０２）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＤ７０３）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＤ７０４）。

【８７７２】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップＳＤ７０５～ステップＳＤ７１３の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳＤ７０５～ステップＳＤ７１３の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳＤ７０５の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳＤ７０６の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳＤ７０７の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳＤ７０８の振分開始用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳＤ７０９の振分用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「５」である場合にはステップＳＤ７１０の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「６」である場合にはステップＳＤ７１１の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「７」である場合にはステップＳＤ７１２の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「８」である場合にはステップＳＤ７１３の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップＳＤ７０５～ステップＳＤ７１３の各処理について個別に説明する。

【８７７３】

＜特図変動開始処理＞

まずステップＳＤ７０５の特図変動開始処理について、図７２４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップＳＤ８０１～ステップＳＤ８１８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８７７４】

特図変動開始処理では、第１特図側の保留情報又は第２特図側の保留情報が記憶されていることを条件として（ステップＳＤ８０１：ＹＥＳ）、データ設定処理を実行する（ステップＳＤ８０２）。データ設定処理では、第２特図保留エリア４５３に第２特図側の保留情報が記憶されている場合、第１特図保留エリア４５２に当該第２特図側の保留情報よりも先に取得された第１特図側の保留情報が取得されているか否かに関係なく、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに記憶されている第２特図側の保留情報を遊技回の実行対象とすべく特図用の実行エリア４５４に移動させる。これにより、第２特図側の保留情報を第１特図側の保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。

【８７７５】
第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに記憶されている第２特図側の保留情報を特図用の実行エリア４５４に移動させた場合、その後に第２特図保留エリア４５３に格納された第２特図側の保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５３ｂ→第１エリア４５３ａ、第３エリア４５３ｃ→第２エリア４５３ｂ、第４エリア４５３ｄ→第３エリア４５３ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５３ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第２特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。
【８７７６】
一方、データ設定処理では、第２特図保留エリア４５３に第２特図側の保留情報が記憶されていない場合、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納されたデータを特図用の実行エリア４５４に移動する。その後、第１特図保留エリア４５２に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５２ａ～４５２ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５２ｂ→第１エリア４５２ａ、第３エリア４５２ｃ→第２エリア４５２ｂ、第４エリア４５２ｄ→第３エリア４５２ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５２ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第１特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。
【８７７７】
データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップＳＤ８０３）。当否判定処理では、特図用の実行エリア４５４に第１特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第１特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値に対応する第１特図の当否テーブル４６１（図７２０（ａ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第１特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第１特図の当否テーブル４６１に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。
【８７７８】
一方、当否判定処理では、特図用の実行エリア４５４に第２特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第２特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値に対応する第２特図の当否テーブル４６２（図７２０（ｂ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第２特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第２特図の当否テーブル４６２に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。
【８７７９】
当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップＳＤ８０４：ＹＥＳ）、大当たり時の種別判定処理を実行する（ステップＳＤ８０５）。大当たり時の種別判定処理では、図７２１（ａ）に示す大当たり用の種別テーブル４６３を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、第１特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第１特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出し、第２特図側の保留情報

が今回の遊技回の契機である場合には当該第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記大当たり用の種別テーブル４６３において設定されている６Ｒ大当たり結果及び１５Ｒ大当たり結果のうちいずれの種類の大当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【８７８０】

大当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＤ８０６）。この「１」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【８７８１】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８０７）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＤ８０７では、ステップＳＤ８０５にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。なお、各大当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【８７８２】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップＳＤ８０８：ＹＥＳ）、小当たり時の種別判定処理を実行する（ステップＳＤ８０９）。なお、既に説明したとおり第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されることはなく、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る。小当たり時の種別判定処理では、図７２１（ｃ）に示す小当たり用の種別テーブル４６４を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、今回の遊技回の契機となっている第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記小当たり用の種別テーブル４６４において設定されている第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のうちいずれの種類の小当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【８７８３】

小当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＤ８１０）。この「１」がセットされたフラグの状態は、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生しない場合には振分実行モードが終了する場合に「０」クリアされ、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生する場合には開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【８７８４】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８１１）。具体的には、第２特図表示部４２６に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＤ８１１では、ステップＳＤ８０９にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ

６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【８７８５】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップＳＤ８０４及びステップＳＤ８０８：ＮＯ）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８１２）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【８７８６】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップＳＤ８１３）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置４２４にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回がいずれかの大当たり結果又はいずれかの小当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果及びいずれの小当たり結果でもない場合であっても、特図用の実行エリア４５４に格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【８７８７】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の表示継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の表示継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間と異なっている。

【８７８８】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状のサポートモードの種類、並びにステップＳＤ８１３の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＲＯＭ６４から選択する（ステップＳＤ８１４）。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＤ８１５）。音声発光制御装置８１は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【８７８９】

その後、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳＤ８１６）。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側ＣＰＵ６３に参照されるテーブルとして、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における１周分の制

御データが設定されている。したがって、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップＳＤ８１３にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【８７９０】

なお、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示の内容は任意であり、例えば全ての表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、２個又は３個といったように一部の表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、全ての表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、１個又は２個といった一部の表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。

【８７９１】

その後、特別表示部４２９の消灯処理を実行する（ステップＳＤ８１７）。特別表示部４２９においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、６Ｒ大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて６回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、１５Ｒ大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて１５回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第１小当たり結果を契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて５回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて８回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第３小当たり結果を契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて１４回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップＳＤ８１７にて特別表示部４２９の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部４２９におけるラウンド遊技の回数に対応する表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部４２９は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

【８７９２】

その後、特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＤ８１８）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「０」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）に対応する「１」となる。

【８７９３】

＜特図変動中処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０６にて実行される特図変動中処理について説明する。

【８７９４】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部４２５，４２６の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側ＲＡＭ６５には第１特図表示部４２５において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第１表示順序カ

ウンタが設けられている。また、主側ＲＡＭ６５には第２特図表示部４２６において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第２表示順序カウンタが設けられている。

【８７９５】

特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置４２４における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が１周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部４２５，４２６を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【８７９６】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側ＲＡＭ６５に記憶された特図表示部４２５，４２６の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部４２５，４２６において停止表示された絵柄の態様は、振分実行モード及び開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部４２５，４２６における次回の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタに最終停止期間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

【８７９７】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は、主側ＣＰＵ６３から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８２に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置４２４において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

【８７９８】

その後、特図特電カウンタの値を１加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「１」であるため、１加算されることで特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップＳＤ７０７）に対応する「２」となる。

【８７９９】

＜特図確定中処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０７にて実行される特図確定中処理について、図７２５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップＳＤ９０１～ステップＳＤ９１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８８００】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップＳＤ９０１及びステップＳＤ９０２：ＹＥＳ）、特別表示部４２９の表示開始処理を実行する（ステップＳＤ９０３）。特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の大当たり結果が６Ｒ大当たり結果である場合には６回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の大当たり結果が１５Ｒ大当たり結果である場合には１５回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示

制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を３加算する（ステップＳＤ９０４）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「２」であるため、３加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳＤ７１０）に対応する「５」となる。

【８８０１】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合（ステップＳＤ９０１：ＹＥＳ、ステップＳＤ９０２：ＮＯ）、主側ＲＡＭ６５に設けられたサポートフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＤ９０５）。サポートフラグは高頻度サポートモードである場合に「１」がセットされ、低頻度サポートモードである場合に「０」となるフラグである。したがって、ステップＳＤ９０５ではサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定していることになる。

【８８０２】

高頻度サポートモードでありサポートフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＤ９０５：ＹＥＳ）、今回終了した遊技回が第２特図側の保留情報を契機とした遊技回であるか否かを判定する（ステップＳＤ９０６）。今回終了した遊技回が第２特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップＳＤ９０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第２特図用カウンタの値を１減算するとともに（ステップＳＤ９０７）、主側ＲＡＭ６５に設けられた合計用カウンタの値を１減算する（ステップＳＤ９０８）。一方、今回終了した遊技回が第１特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップＳＤ９０６：ＮＯ）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１特図用カウンタの値を１減算するとともに（ステップＳＤ９０９）、主側ＲＡＭ６５の合計用カウンタの値を１減算する（ステップＳＤ９１０）。ステップＳＤ９０８又はステップＳＤ９１０の処理を実行した後は、第１特図用カウンタ、第２特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＤ９１１）。ステップＳＤ９１１にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５のサポートフラグを「０」クリアする（ステップＳＤ９１２）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【８８０３】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した場合にはサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは開閉実行モードが終了した後における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に終了し低頻度サポートモードに移行する。第１特図用カウンタ、第２特図用カウンタ及び合計用カウンタはいずれも上記終了基準回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。第１特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、第２特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、合計用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計の実行回数を計測するためのカウンタである。開閉実行モードの発生契機となった大当たり結果又は小当たり結果がいずれの種類であったとしても、第１特図用カウンタ及び合計用カウンタには開閉実行モードが終了する場合に「１００」がセットされる。一方、第２特図用カウンタには、第１特図側の保留情報による６Ｒ大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には「１」がセットされ、それ以外を契機とした開閉実行モードである場合には「５」がセットされる。

【８８０４】

上記のとおり第１特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第１特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ１減算され、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第２特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ１減算される。そして、第１特図用カウンタ、第２特図用カウンタ及び合計用カウンタ

のいずれかの値が「０」となった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。したがって、高頻度サポートモードは、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１回若しくは５回となった場合、開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１００回となった場合、又は開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が１００回となった場合に終了する。

【８８０５】

但し、高頻度サポートモードにおいては基本的に右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作が行われる。したがって、高頻度サポートモードは基本的に、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１回又は５回となった場合に終了することとなる。なお、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における最初の第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。また、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が５回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における５回目の第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。

【８８０６】

ステップＳＤ９０５にて否定判定をした場合、ステップＳＤ９１１にて否定判定をした場合、又はステップＳＤ９１２の処理を実行した場合、今回の遊技回が小当たり結果に対応しているか否かを判定する（ステップＳＤ９１３）。今回の遊技回が小当たり結果に対応していない場合（ステップＳＤ９１３：ＮＯ）、特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＤ９１４）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＤ７０５）に対応する「０」となる。一方、今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合（ステップＳＤ９１３：ＹＥＳ）、特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＤ９１５）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「２」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップＳＤ７０８）に対応する「３」となる。

【８８０７】

＜振分開始用処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０８にて実行される振分開始用処理について説明する。

【８８０８】

まず振分開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は、主側ＣＰＵ６３から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１は表示制御装置８２に振分開始コマンドを送信する。表示制御装置８２は音声発光制御装置８１から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置４２４を表示制御する。

【８８０９】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた振分入賞カウンタに「１０」をセットする。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置４１５に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置４１５を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置４１５が開放状態に維持される期間が振分開放期間である１０秒となるように当該１０秒に対応する情報を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置４１５を開放状態とするために振分入口用の駆動部４４３への駆動信号の出力を開始する。

【８８１０】
その後、特図特電カウンタの値を１加算する。振分開始用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「３」であるため、１加算されることで特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップＳＤ７０９）に対応する「４」となる。
【８８１１】
＜振分用処理＞
次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０９にて実行される振分用処理について、図７２６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分用処理におけるステップＳＥ１０１～ステップＳＥ１１８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８８１２】
まず振分入賞装置４１５の切換片４４６を退避位置からＶ誘導位置に切り換えるタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳＥ１０１）。振分入賞装置４１５が開放状態となってから２秒経過した場合にステップＳＥ１０１にて肯定判定をする。ステップＳＥ１０１にて肯定判定をした場合、切換片４４６が退避位置からＶ誘導位置に移動するように切換用駆動部４４７に駆動信号を出力する（ステップＳＥ１０２）。これにより、切換片４４６がＶ誘導位置に配置され、その後に切換片４４６の位置に到達した遊技球は切換片４４６によってＶ入賞通路領域４４５ｃに誘導されてＶ入賞検知センサ４４９にて検知される。
【８８１３】
振分入賞装置４１５のＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されている場合（ステップＳＥ１０３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５に設けられたＶ入賞フラグに「１」をセットする（ステップＳＥ１０４）。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。また、Ｖ入賞コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＥ１０５）。音声発光制御装置８１は主側ＣＰＵ６３からＶ入賞コマンドを受信した場合、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１は表示制御装置８２にＶ入賞コマンドを送信する。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１からＶ入賞コマンドを受信した場合、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置４２４を表示制御する。
【８８１４】
振分入賞装置４１５が開放状態である状況において、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＥ１０６）。振分開放期間が経過していない場合（ステップＳＥ１０６：ＮＯ）、振分入賞装置４１５のカウント検知センサ４４８又はＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置４１５への入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳＥ１０７）。振分入賞装置４１５への入賞が発生している場合（ステップＳＥ１０７：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の振分入賞カウンタの値を１減算する（ステップＳＥ１０８）。そして、その１減算後における振分入賞カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＥ１０９）。
【８８１５】
ステップＳＥ１０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳＥ１０９にて肯定判定をした場合、振分入賞装置４１５の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部４４３への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置４１５を閉鎖状態とする（ステップＳＥ１１０）。その後、振分入賞装置４１５内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップＳＥ１１１）。待機期間は、振分入賞装置４１５に入球した遊技球がカウント検知センサ４４８及びＶ入賞検知センサ４４９のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には４秒に設定

されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置４１５を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置４１５に入球した遊技球が仮にＶ入賞検知センサ４４９にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。

【８８１６】

主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過している場合（ステップＳＥ１１２：ＹＥＳ）、切換片４４６がＶ誘導位置から退避位置に復帰するように切換用駆動部４４７への駆動信号の出力を停止する（ステップＳＥ１１３）。これにより、切換片４４６が退避位置に復帰する。

【８８１７】

その後、主側ＲＡＭ６５のＶ入賞フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、今回の振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップＳＥ１１４）。Ｖ入賞フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ１１４：ＹＥＳ）、特別表示部４２９の表示開始処理を実行する（ステップＳＥ１１５）。特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第１小当たり結果を契機としている場合には５回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第２小当たり結果を契機としている場合には８回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第３小当たり結果を契機としている場合には１４回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＥ１１６）。振分用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「４」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳＤ７１０）に対応する「５」となる。なお、ステップＳＥ１１４にて肯定判定をした場合にはＶ入賞フラグを「０」クリアする。

【８８１８】

Ｖ入賞フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＥ１１４：ＮＯ）、フラグクリア処理を実行する（ステップＳＥ１１７）。フラグクリア処理では、小当たり結果の種類を特定するためのフラグなどを「０」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ１１８）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＤ７０５）に対応する「０」となる。

【８８１９】

＜特電開始処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１０にて実行される特電開始処理について説明する。

【８８２０】

特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間（例えば４秒）の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。

【８８２１】

特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、主側ＲＡＭ６５に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が１回実行される度にラウ

ンドカウンタの値が１減算される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置４１６が開放状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を開始する。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＤ７１１）に対応する「６」となる。

【８８２２】

＜特電開放中処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１１にて実行される特電開放中処理について説明する。

【８８２３】

特電開放中処理では、特電入賞装置４１６の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置４１６に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置４１６が閉鎖状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側ＲＡＭ６５のラウンドカウンタの値を１減算する。

【８８２４】

１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報（具体的には２秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップＳＤ７１２）に対応する「７」となる。

【８８２５】

１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には１０秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。その後、特図特電カウンタの値を２加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップＳＤ７１３）に対応する「８」となる。

【８８２６】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１２にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【８８２７】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５の入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置４１６を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を１減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＤ７１１）に対応する「６」となる。

【８８２８】

＜特電終了処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１３にて実行される特電終了処理について、図７２７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特電終了処理におけるステップＳＥ２０１～ステップＳＥ２０９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定

制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８８２９】
エンディング期間が経過している場合（ステップＳＥ２０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の合計用カウンタに「１００」をセットするとともに（ステップＳＥ２０２）、主側ＲＡＭ６５の第１特図用カウンタに「１００」をセットする（ステップＳＥ２０３）。その後、今回の開閉実行モードが第２特図側の保留情報を契機としているか否かを判定する（ステップＳＥ２０４）。また、今回の開閉実行モードが第１特図側の保留情報を契機としている場合には（ステップＳＥ２０４：ＮＯ）、今回の開閉実行モードが１５Ｒ大当たり結果を契機としているか否かを判定する（ステップＳＥ２０５）。ステップＳＥ２０４又はステップＳＥ２０５にて肯定判定をした場合には主側ＲＡＭ６５の第２特図用カウンタに「５」をセットし（ステップＳＥ２０６）、ステップＳＥ２０４及びステップＳＥ２０５の両方にて否定判定をした場合には主側ＲＡＭ６５の第２特図用カウンタに「１」をセットする（ステップＳＥ２０７）。上記ステップＳＥ２０２～ステップＳＥ２０７の処理により開閉実行モードが終了した後における高頻度サポートモードの終了条件が設定される。
【８８３０】
ステップＳＥ２０６又はステップＳＥ２０７の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ６５のサポートフラグに「１」をセットする（ステップＳＥ２０８）。これにより、開閉実行モードが終了した後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ２０９）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＤ７０５）に対応する「０」となる。
【８８３１】
＜設定関連処理の実行中であることの報知＞
次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に起動されるメイン処理（図６９０）にて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための構成について説明する。
【８８３２】
図７２８は特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた各エリアを説明するための説明図である。
【８８３３】
クリア対象エリア３７１には上記第８８実施形態と同様に、第１表示データバッファ２７１、第２表示データバッファ２７２、第３表示データバッファ２７３、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５が設けられている。また、クリア対象エリア３７１には第１～第５表示データバッファ２７１～２７５以外にも、第６表示データバッファ４７１、第７表示データバッファ４７２及び第８表示データバッファ４７３が設けられている。
【８８３４】
第１表示データバッファ２７１には第１特図表示部４２５に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図７２４）におけるステップＳＤ８１６にて第１特図表示部４２５において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第１特図表示部４２５の変動開始時の表示に対応する表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第１特図表示部４２５の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第１特図表示部４２５の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第１特図表示部４２５の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップＳＤ８０３）及び大当たり時の種別判定処理（ステップＳＤ８０５）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されるこ

とで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第１特図表示部４２５に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図７２４）のステップＳＤ８０７又はステップＳＤ８１２にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第１特図表示部４２５にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第１表示データバッファ２７１に記憶保持される。なお、第１特図表示部４２５に対応させて第１表示回路２６１が設けられており、第１表示データバッファ２７１に格納された表示データが第１表示回路２６１に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第１特図表示部４２５にて行われる。

【８８３５】

第２表示データバッファ２７２には第１特図保留表示部４２７に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図７２３）における保留情報の取得処理（ステップＳＤ７０１）にて第１特図側の保留情報が第１特図保留エリア４５２に新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において第１特図保留エリア４５２に格納されている第１特図側の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。また、特図変動開始処理（図７２４）におけるデータ設定処理（ステップＳＤ８０２）にて第１特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において第１特図保留エリア４５２に格納されている第１特図側の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。なお、第１特図保留表示部４２７に対応させて第２表示回路２６２が設けられており、第２表示データバッファ２７２に格納された表示データが第２表示回路２６２に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第１特図保留表示部４２７にて行われる。

【８８３６】

第３表示データバッファ２７３には普図表示部４２３ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図７２２）の普図変動開始処理（ステップＳＤ６０６）にて普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部４２３ａの変動開始時の表示に対応する表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、普図普電制御処理（図７２２）の普図変動中処理（ステップＳＤ６０７）にて普図表示部４２３ａの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部４２３ａの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、普図普電制御処理（図７２２）の普図変動中処理（ステップＳＤ６０７）にて普図表示部４２３ａの表示内容を今回の変動表示回における誘導状態抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部４２３ａに今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部４２３ａにて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第３表示データバッファ２７３に記憶保持される。なお、普図表示部４２３ａに対応させて第３表示回路２６３が設けられており、第３表示データバッファ２７３に格納された表示データが第３表示回路２６３に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図表示部４２３ａにて行われる。

【８８３７】

第４表示データバッファ２７４には普図保留表示部４２３ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図７２２）の普図側の保留情報の取得処理（ステップＳＤ６０１）にて普図側の保留情報が普図保留エリア４５５に新たに格納

された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において普図保留エリア４５５に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。また、普図普電制御処理（図７２２）の普図変動開始処理（ステップＳＤ６０６）にて普図側の保留情報が普図表示部４２３ａの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において普図保留エリア４５５に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。なお、普図保留表示部４２３ｂに対応させて第４表示回路２６４が設けられており、第４表示データバッファ２７４に格納された表示データが第４表示回路２６４に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図保留表示部４２３ｂにて行われる。

【８８３８】

第５表示データバッファ２７５には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。当該第５表示データバッファ２７５への表示データの設定は後述する第２タイマ割込み処理（図７２９）におけるステップＳＥ３０３、ステップＳＥ３０７及びステップＳＥ３１０にて実行される。なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対応させて第５表示回路２６５が設けられており、第５表示データバッファ２７５に格納された表示データが第５表示回路２６５に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【８８３９】

第６表示データバッファ４７１には第２特図表示部４２６に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図７２４）におけるステップＳＤ８１６にて第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第２特図表示部４２６の変動開始時の表示に対応する表示データが第６表示データバッファ４７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第２特図表示部４２６の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第２特図表示部４２６の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第６表示データバッファ４７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第２特図表示部４２６の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップＳＤ８０３）、大当たり時の種別判定処理（ステップＳＤ８０５）及び小当たり時の種別判定処理（ステップＳＤ８０９）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第２特図表示部４２６に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第６表示データバッファ４７１に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図７２４）のステップＳＤ８０７、ステップＳＤ８１１又はステップＳＤ８１２にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第２特図表示部４２６にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第６表示データバッファ４７１に記憶保持される。なお、第２特図表示部４２６に対応させて第６表示回路が設けられており、第６表示データバッファ４７１に格納された表示データが第６表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第２特図表示部４２６にて行われる。

【８８４０】

第７表示データバッファ４７２には第２特図保留表示部４２８に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図７２３）における保留情報の取得処理（ステップＳＤ７０１）にて第２特図側の保留情報が第２特図保留エリア４５３に新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において第２特図保留エリア４５３に格納されている

第２特図側の保留情報の数に対応する表示データが第７表示データバッファ４７２に設定される。また、特図変動開始処理（図７２４）におけるデータ設定処理（ステップＳＤ８０２）にて第２特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において第２特図保留エリア４５３に格納されている第２特図側の保留情報の数に対応する表示データが第７表示データバッファ４７２に設定される。なお、第２特図保留表示部４２８に対応させて第７表示回路が設けられており、第７表示データバッファ４７２に格納された表示データが第７表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第２特図保留表示部４２８にて行われる。

【８８４１】

第８表示データバッファ４７３には特別表示部４２９に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。大当たり結果に対応する遊技回において特図確定中処理（図７２５）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＤ９０３）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第８表示データバッファ４７３に格納される。また、振分実行モードとなることで振分用処理（図７２６）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＥ１１５）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第８表示データバッファ４７３に格納される。また、特図変動開始処理（図７２４）にて特別表示部４２９の消灯処理（ステップＳＤ８１７）が実行された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第８表示データバッファ４７３の表示データが「０」クリアされる。なお、特別表示部４２９に対応させて第８表示回路が設けられており、第８表示データバッファ４７３に格納された表示データが第８表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が特別表示部４２９にて行われる。

【８８４２】

クリア対象エリア３７１に第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３が含まれていることにより、メイン処理（図６９０）の第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３に設定されている表示データが「０」クリアされる。なお、クリア対象エリア３７１には、第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前におけるサポートモードに関係なくサポートモードは低頻度サポートモードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部４２３ａが変動表示されていない状況であって第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「０」クリアされ、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２が「０」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアされた後に初期設定が実行される。

【８８４３】

図７２９は主側ＣＰＵ６３にて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ３０１～ステップＳＥ３１７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第２タイマ割込み処理はメイン処理（図６９０）の設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用

処理（ステップＳＣ２１３）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２タイマ割込み処理はメイン処理（図６９０）の設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２タイマ割込み処理はメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２３０にて割込許可の設定が行われてからメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２７にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第１タイマ割込み処理（図６３８）も同様である。

【８８４４】

まず第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図７２９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ３０１）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の発生が禁止されることにより、第１割込み周期が経過したとしても第２タイマ割込み処理（図７２９）に対して第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図７２９）の発生が禁止されることにより、第２タイマ割込み処理（図７２９）の実行途中において仮に第２割込み周期が経過してしまったとしても第２タイマ割込み処理（図７２９）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【８８４５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ３０２）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。上記第８８実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図７２９）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップＳＥ３０２にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０３）。当該設定処理では上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている間は継続される。

【８８４６】

その後、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０４）。図７３０（ａ）は設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理におけるステップＳＥ４０１～ステップＳＥ４０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８８４７】

当該設定処理では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において第１特図表示部４２５にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第１特図表示部４２５にて行わせるために、特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第１表示順序カウンタを利用する。

【８８４８】

具体的には、まず今回が第１特図表示部４２５の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップＳＥ４０１）。第１特図表示部４２５の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第１特図表示部４２５の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップＳＥ４０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の第１表示順序カウンタの値を１加算する（ステップＳＥ４０２

）。そして、その１加算後における第１表示順序カウンタの値が最大値（例えば「２０」）を超えた場合には（ステップＳＥ４０３：ＹＥＳ）、第１表示順序カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ４０４）。第１表示順序カウンタは既に説明したとおり第１特図表示部４２５において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

【８８４９】

ステップＥ４０１にて否定判定をした場合、ステップＳＥ４０３にて否定判定をした場合、又はステップＳＥ４０４の処理を実行した場合、第１表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＥ４０５）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第１特図表示部４２５にて表示される。

【８８５０】

上記構成であることにより設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第１特図表示部４２５にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第１表示順序カウンタは第１特図表示部４２５にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【８８５１】

第２タイマ割込み処理（図７２９）の説明に戻り、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理（ステップＳＥ３０４）を実行した後は、設定更新中における第８表示データバッファ４７３への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０５）。当該設定処理では特別表示部４２９にて所定の表示を行わせるための表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。具体的には、特図確定中処理（図７２５）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＤ９０３）において１５Ｒ大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第８表示データバッファ４７３に設定される表示データと同一の表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけではなく、特別表示部４２９にて１５Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示が行われる。

【８８５２】

ステップＳＥ３０４にて第１表示データバッファ２７１に設定された表示データ及びステップＳＥ３０５にて第８表示データバッファ４７３に設定された表示データは、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する場合に実行される第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）にて「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する場合に、第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示及び特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２６にて表示開始処理（図６９６）が実行されることにより、第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データが設定される。これにより、上記第８８実施形態と同様に第１特図表示部４２５にて初期表示が開始される。一方、特別表示部４２９は次回の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

【８８５３】

なお、ステップＳＥ３０５にて第８表示データバッファ４７３に設定する表示データはラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば６Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技

の実行回数が６回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第１小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第２小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が８回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第３小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１４回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部４２９に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知を特別表示部４２９において行うことが可能となる。

【８８５４】

ステップＳＥ３０２にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ３０６）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。上記第８８実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図７２９）は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップＳＥ３０６にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０７）。当該設定処理では上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は継続される。

【８８５５】

その後、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０８）。図７３０（ｂ）は設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理におけるステップＳＥ５０１～ステップＳＥ５０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８８５６】

当該設定処理では設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において第２特図表示部４２６にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第２特図表示部４２６にて行わせるために、特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第２表示順序カウンタを利用する。

【８８５７】

具体的には、まず今回が第２特図表示部４２６の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップＳＥ５０１）。第２特図表示部４２６の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第２特図表示部４２６の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップＳＥ５０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の第２表示順序カウンタの値を１加算する（ステップＳＥ５０２）。そして、その１加算後における第２表示順序カウンタの値が最大値（例えば「２０」）を超えた場合には（ステップＳＥ５０３：ＹＥＳ）、第２表示順序カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ５０４）。第２表示順序カウンタは既に説明したとおり第２特図表示部４２６において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

【８８５８】

ステップＥ５０１にて否定判定をした場合、ステップＳＥ５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳＥ５０４の処理を実行した場合、第２表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第６表示データバッファ４７１に設定する（ステップＳＥ５０５）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第２特図表示部４２６にて表示される。

【８８５９】

上記構成であることにより設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第２特図表示部４２６にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第２表示順序カウンタは第２特図表示部４２６にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【８８６０】

第２タイマ割込み処理（図７２９）の説明に戻り、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理（ステップＳＥ３０８）を実行した後は、設定確認中における第８表示データバッファ４７３への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０９）。当該設定処理では特別表示部４２９にて所定の表示を行わせるための表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。具体的には、特図確定中処理（図７２５）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＤ９０３）において６Ｒ大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第８表示データバッファ４７３に設定される表示データと同一の表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけではなく、特別表示部４２９にて６Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示が行われる。この特別表示部４２９の表示内容は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況における特別表示部４２９の表示内容と異なっている。

【８８６１】

ステップＳＥ３０８にて第６表示データバッファ４７１に設定された表示データ及びステップＳＥ３０９にて第８表示データバッファ４７３に設定された表示データは、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に「０」クリアされる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に、第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示及び特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２６にて表示開始処理（図６９６）が実行されることにより、第６表示データバッファ４７１に特図用の初期表示データが設定される。これにより、第２特図表示部４２６にて初期表示が開始される。一方、特別表示部４２９は次回の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

【８８６２】

なお、ステップＳＥ３０９にて第８表示データバッファ４７３に設定する表示データは、ラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば１５Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第１小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第２小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が８回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第３小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行

回数が１４回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部４２９に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていることを示す報知を特別表示部４２９において行うことが可能となる。

【８８６３】

ステップＳＥ３０６にて否定判定をした場合にはステップＳＥ３１０の処理を実行する。ステップＳＥ３１０の処理内容は上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０６と同一である。

【８８６４】

ステップＳＥ３０５、ステップＳＥ３０９又はステップＳＥ３１０の処理を実行した場合、上記第６５実施形態と同様に、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳＥ３１１）、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とする（ステップＳＥ３１２）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップＳＥ３１３）。

【８８６５】

種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「６」である場合、第６表示データバッファ４７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「７」である場合、第７表示データバッファ４７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「８」である場合、第８表示データバッファ４７３の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「８」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３において表示データの送信対象が順次変更される。

【８８６６】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳＥ３１４）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「６」である場合には第６表示回路に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「７」である場合には第７表示回路に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「８」である場合には第８表示回路に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【８８６７】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３から表示データを読み出す（ステップＳＥ３１５）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読

み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「６」である場合には第６表示データバッファ４７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「７」である場合には第７表示データバッファ４７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「８」である場合には第８表示データバッファ４７３から表示データを読み出す。

【８８６８】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳＥ３１６）。当該送信処理では、ステップＳＥ３１４にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳＥ３１５にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【８８６９】

その後、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図７２９）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳＥ３１７）。

【８８７０】

次に、パチンコ機１０の状態に応じて第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９の表示内容が変化する様子について図７３１のタイムチャートを参照しながら説明する。図７３１（ａ）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている期間を示し、図７３１（ｂ）は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている期間を示し、図７３１（ｃ）は第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図７３１（ｄ）は第１特図表示部４２５にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図７３１（ｅ）は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図７３１（ｆ）は第２特図表示部４２６にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図７３１（ｇ）は特別表示部４２９にて所定の表示が行われている期間を示す。

【８８７１】

まず設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況について説明する。

【８８７２】

ｔ１のタイミングで第１特図側の保留情報を契機とした遊技回を開始させる状況となることで図７３１（ｃ）に示すように第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が開始される。そして、ｔ２のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図７３１（ｃ）及び図７３１（ｄ）に示すように第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第１特図表示部４２５にて開始される。この場合、当該遊技回では１５Ｒ大当たり結果が選択されている。したがって、ｔ２のタイミングでは１５Ｒ大当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第１特図表示部４２５にて開始される。

【８８７３】

その後、ｔ３のタイミングで絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される。この場合、当該ｔ３のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示が開始される。なお、ｔ３のタイミングまでは特別表示部４２９は消灯状態となっている。

【８８７４】

その後、ｔ４のタイミングで開閉実行モードが終了するとともに図７３１（ｅ）に示すように第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が開始される。この場合、当該ｔ４のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９が消灯状態となる。そして、ｔ

５のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図７３１（ｅ）及び図７３１（ｆ）に示すように第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第２特図表示部４２６にて開始される。この場合、当該遊技回では第１小当たり結果が選択されている。したがって、ｔ５のタイミングでは第１小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第２特図表示部４２６にて開始される。

【８８７５】

その後、絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで振分実行モードが開始され、当該振分実行モードがｔ６のタイミングで終了する。当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生していることでｔ６のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該ｔ６のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示が開始される。なお、ｔ６のタイミングまでは特別表示部４２９は消灯状態となっている。その後、ｔ７のタイミングで開閉実行モードが終了するものの特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示は、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６における新たな遊技回が開始されるまで継続される。

【８８７６】

上記のとおり遊技が行われている場合には、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われることはない。また、上記のとおり遊技が行われている場合には、第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われることはない。

【８８７７】

次に、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況について説明する。

【８８７８】

ｔ８のタイミングで図７３１（ａ）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される。この場合、当該ｔ８のタイミングで図７３１（ｃ）に示すように第１特図表示部４２５は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該ｔ８のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

【８８７９】

その後、ｔ９のタイミングで図７３１（ａ）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する。これにより、当該ｔ９のタイミングで図７３１（ｃ）に示すように第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図７３１（ｄ）に示すように第１特図表示部４２５では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第８８実施形態における特図表示部３７ａの初期表示の内容と同様である。また、当該ｔ９のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部４２９は消灯状態となる。

【８８８０】

次に、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況について説明する。

【８８８１】

ｔ１０のタイミングで図７３１（ｂ）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングで図７３１（ｅ）に示すように第

２特図表示部４２６は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該ｔ１０のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

【８８８２】

その後、ｔ１１のタイミングで図７３１（ｂ）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する。これにより、当該ｔ１１のタイミングで図７３１（ｅ）に示すように第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図７３１（ｆ）に示すように第２特図表示部４２６では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第８８実施形態における特図表示部３７ａの初期表示の内容と同様である。また、当該ｔ１１のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部４２９は消灯状態となる。

【８８８３】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【８８８４】

設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

【８８８５】

特に、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９は遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能な領域に設けられている。このような第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９にて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知が行われることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かの確認を簡易的に行うことが可能となる。

【８８８６】

また、遊技が行われている場合には遊技回が実行された後に開閉実行モードが発生するため、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われた後に特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。このような実行期間が前後する両者の表示を設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては同時に行わせることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを明確に報知することが可能となる。

【８８８７】

第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９の表示内容の組合せにより設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとするためには第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれに対して不正を施す必要が生じる。よって、当該不正行為を行いづらくさせることが可能となる。

【８８８８】

第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９は遊技が実行されている場合に使用される表示部である。このような表示部を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知を行うことにより、構成の複雑化を抑制しながら当該報知を行うことが可能となる。

【８８８９】

設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知が行われる場合、第１特図表示部４２５では絵柄の変動表示が行われ、特別表示部４２９ではラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容であるとともに、特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容である。これにより、遊技が実行されている場合に発生する表示内容を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【８８９０】

第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９は特図ユニット４２２として所定の範囲に集約させて設けられている。これにより、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれの表示内容の確認を行い易くすることが可能となる。

【８８９１】

遊技が実行されている状況においては特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている場合には特電入賞装置４１６が開閉される。これに対して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において特電入賞装置４１６が閉鎖状態に維持される。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【８８９２】

設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。

【８８９３】

また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる一方、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われるのに対して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）のいずれが実行されている状況であるのかを遊技ホールの管理者は明確に区別することが可能となる。

【８８９４】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【８８９５】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【８８９６】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【８８９７】

なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われるとともに第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち一方にて絵柄の変動表示が行われている場合には他方にて絵柄の変動表示が行われない構成である。この場合に上記のとおり設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにて絵柄の変動表示を行う構成とすることで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。当該構成において設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知する場合には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて特別表示部４２９にて所定の表示が行われる構成としてもよい。

【８８９８】

また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて表示される表示内容はラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容である構成に限定されることはなく、ラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容ではないものの特別表示部４２９における少なくとも１個の表示用セグメント４２９ａが発光状態となることで所定の表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている場合には特別表示部４２９は全ての表示用セグメント４２９ａが消灯状態となった非表示状態となるため、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９が非表示状態となっていないことで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示ではないものの所定の表示が行われる構成としてもよい。

【８８９９】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。

【８９００】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて

視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。
【８９０１】
　また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部のそれぞれが、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。
【８９０２】
　また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）のいずれかが実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても同一の専用の表示部にて報知が行われる。また、当該構成において設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況と設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況とでその同一の専用の表示部における表示内容が相違している構成としてもよい。
【８９０３】
　また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても同一の報知が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況の一方については報知されるものの他方については報知されない構成としてもよい。
【８９０４】
　また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、上記第８７実施形態のように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたとしても動作電力の供給開始時の処理の実行後において第１特図表示部４２５にて前回の電断時の表示が再開される構成においては、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される場合に上記前回の電断時の表示に対応する表示データが第１表示データバッファ２７１から主側ＲＡＭ６５において第２ＲＡＭクリア処理の実行に際して「０」クリア及び初期化が実行されないエリアに退避され、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了した場合にその退避された表示データが第１表示データバッファ２７１に復帰される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においてはそれに対応する表示を第１特図表示部４２５にて行うようにしながら、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了した後は前回の電断時の表示が再開されるようにすることが可能となる。
【８９０５】
　また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである状況において当該振分実行モードであることを示す表示を行う振分実行対応の表示部が設けられている構成としてもよい。当該振分実行対応の表示部は、振分実行モードが開始された場合に非表示状態（すなわち全消灯状態）から所定の表示状態に切り換えられ、振分実行モードが終了する場合に所定の表示状態から非表示状態に切り換えられる。当該構成において、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている場合には振分実行対応の表示部が所定の表示状態となるとともに特別表示部４２９が所定の表示状態となることで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、このような報知に関する構成を設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況に対して適用してもよい。
【８９０６】
　また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、第１特図側の保留情報が当否判定処理

の対象となった場合にも小当たり結果が選択され得る構成としてもよい。この場合であっても第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。この場合、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が各設定値において同一である構成としてもよい。また、上記構成に代えて第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【８９０７】

また、上記実施形態の構成に代えて、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【８９０８】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、当否判定処理にて大当たり結果であると判定される確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している構成としてもよい。また、当該構成において第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合にも小当たり結果が選択され得る構成とするとともに、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合及び第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合のいずれであっても振分実行モードではなく開閉実行モードに移行する構成としてもよい。当該開閉実行モードでは特電入賞装置４１６において１秒程度の短開放が２回程度の少ない回数実行される構成とする。上記のような構成において大当たり結果の種類として、開閉実行モードにおいては特電入賞装置４１６が小当たり結果となった場合と同様の態様で開放状態となり、開閉実行モードの終了後は高確率モードとなるものの開閉実行モードの開始前におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードが維持される潜伏確変大当たり結果が存在している構成としてもよい。この場合、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において第１特図側の保留情報を契機として特電入賞装置４１６において１秒程度の短開放が２回程度の少ない回数実行された場合には、それが小当たり結果及び潜伏確変大当たり結果のいずれを契機としているのかを遊技者に予測させることが可能となる。また、当該構成において少なくとも第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が、当否抽選モード及び設定値がいずれであっても同一又は略同一である構成とすることで、小当たり結果の発生頻度からは設定値だけではなく当否抽選モードも遊技者に把握されないようにすることが可能となる。

【８９０９】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、いずれかの小当たり結果となった振分実行モードにてＶ入賞となることで開閉実行モードが発生する場合には、既に終了した振分実行モードを１ラウンド分として特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる構成としてもよい。この場合、第１小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは６回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部４２９にて行われ、第２小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは９回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部４２９にて行われ、第３小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは１５回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部４２９にて行われる。

【８９１０】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、小当たり結果は１種類のみ存在してお

り振分実行モードにおいてＶ入賞が発生した際にその後の開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が抽選により決定される構成としてもよい。この場合、遊技者はＶ入賞が発生するタイミングに注目することとなる。

【８９１１】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、大当たり結果の種類の振分確率が設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率も設定値に応じて変動する構成としてもよく、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は設定値に応じて変動することなく一定である構成としてもよい。

【８９１２】

＜第９７実施形態＞

本実施形態では第２タイマ割込み処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９１３】

図７３２は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ６０１～ステップＳＥ６１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８９１４】

まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ６０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ６０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ６０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ６０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。

【８９１５】

その後、設定更新中における全点灯表示の設定処理を実行する（ステップＳＥ６０４）。当該設定処理では、普図表示部４２３ａの全ての表示用セグメント、普図保留表示部４２３ｂの全ての発光部、第１特図表示部４２５の全ての表示用セグメント４２５ａ、第２特図表示部４２６の全ての表示用セグメント４２６ａ、第１特図保留表示部４２７の全ての発光部、第２特図保留表示部４２８の全ての発光部、及び特別表示部４２９の全ての表示用セグメント４２９ａを発光状態とする。つまり、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【８９１６】

ステップＳＥ６０２にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ６０５）。設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ６０５：ＹＥＳ）、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ６０６）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０７と同様である。

【８９１７】

その後、設定確認中における全点灯表示の設定処理を実行する（ステップＳＥ６０７）。当該設定処理では、第１特図表示部４２５の全ての表示用セグメント４２５ａ、第２特図表示部４２６の全ての表示用セグメント４２６ａ、第１特図保留表示部４２７の全ての

発光部、第２特図保留表示部４２８の全ての発光部、及び特別表示部４２９の全ての表示用セグメント４２９ａを発光状態とする。つまり、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂ以外の表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【８９１８】

ステップＳＥ６０５にて否定判定をした場合にはステップＳＥ６０８～ステップＳＥ６１５の処理を実行する。また、ステップＳＥ６０４又はステップＳＥ６０７の処理を実行した場合にはステップＳＥ６０９～ステップＳＥ６１５の処理を実行する。これらステップＳＥ６０８～ステップＳＥ６１５の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３１０～ステップＳＥ３１７と同様である。

【８９１９】

上記構成によれば、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている間は、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されているか否かを把握することが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となることで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを特定し易くなる。

【８９２０】

また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂ以外の表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【８９２１】

なお、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において全ての表示用セグメントが発光状態となる表示部は、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てである構成に限定されることはなく、一部の表示部である構成としてもよい。例えば、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメント４２５ａ，４２９ａの全てが発光状態となる構成としてもよく、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれの表示用セグメント４２５ａ，４２６ａの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部４２３ａ及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部４２３ａ、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよい。また、当該構成を設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための構成として適用してもよい。

【８９２２】

＜第９８実施形態＞

本実施形態では第２タイマ割込み処理及び設定値更新処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９２３】

図７３３は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ７０１～ステップＳＥ７１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８９２４】

まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ７０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ７０２）。

【８９２５】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ７０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。その後、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０４）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０４と同様である。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０５の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【８９２６】

ステップＳＥ７０２にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ７０５）。設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ７０５：ＹＥＳ）、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０６）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０７と同様である。その後、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０７）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０８と同様である。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０９の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【８９２７】

ステップＳＥ７０５にて否定判定をした場合にはステップＳＥ７０８～ステップＳＥ７１５の処理を実行する。また、ステップＳＥ７０４又はステップＳＥ７０７の処理を実行した場合にはステップＳＥ７０９～ステップＳＥ７１５の処理を実行する。これらステップＳＥ７０８～ステップＳＥ７１５の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３１０～ステップＳＥ３１７と同様である。

【８９２８】

図７３４は本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＥ８０１～ステップＳＥ８１６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８９２９】
まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＥ８０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図７３３）が第２割込み周期で割り込んで起動される。
【８９３０】
その後、特電入賞装置４１６の開放処理を実行する（ステップＳＥ８０２）。当該開放処理では、特電入賞装置４１６に設けられた特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を開始する。これにより、特電入賞装置４１６が開放状態となる。その後、ステップＳＥ８０３～ステップＳＥ８１２にて設定値を更新するための処理を実行し、ステップＳＥ８１３にて割込み禁止の設定を行い、ステップＳＥ８１４にて第２ＲＡＭクリア処理を実行し、ステップＳＥ８１５にて更新時の復帰コマンドを送信する。これらステップＳＥ８０３～ステップＳＥ８１５の処理内容は上記第８１実施形態における設定値更新処理（図６７２）のステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３１４と同一である。
【８９３１】
その後、特電入賞装置４１６の閉鎖処理を実行する（ステップＳＥ８１６）。当該閉鎖処理では、特電入賞装置４１６に設けられた特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を停止する。これにより、特電入賞装置４１６が閉鎖状態となる。
【８９３２】
上記構成であることにより、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置４１６が開放状態となる。遊技が行われている場合には、大当たり結果に対応する遊技回が実行されて第１特図表示部４２５にて大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置４１６が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置４１６が開放状態となることはない。これに対して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置４１６が開放状態となる。これにより、第１特図表示部４２５及び特電入賞装置４１６を利用して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。
【８９３３】
また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては特電入賞装置４１６が開放状態となっているにも関わらず特別表示部４２９は非表示状態に維持される。遊技が行われている場合には、特電入賞装置４１６が開放状態となる場合には特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。したがって、遊技ホールの管理者は特電入賞装置４１６が開放状態となっているにも関わらず特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていないことを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。
【８９３４】
特に、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては特電入賞装置４１６が開放状態となっているにも関わらず、特別表示部４２９の全ての表示用セグメント４２９ａが消灯状態に維持されることで当該特別表示部４２９は非表示状態とされる。これにより、遊技ホールの管理者は特電入賞装置４１６が開放状態となっている状況において特別表示部４２９に何らかの表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを明確に把握することが可能となる。
【８９３５】
ここで、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況と同様に特電入賞装置４１６が開放状態となる。また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況に

おいては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる。遊技が行われている場合には、大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回が実行されて第２特図表示部４２６にて大当たり結果又は小当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置４１６が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置４１６が開放状態となることはない。これに対して、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置４１６が開放状態となる。これにより、第２特図表示部４２６及び特電入賞装置４１６を利用して、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。

【８９３６】

なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われるようにするとともに第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われている状況と第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態となる状況とが同時に発生することはないため、これらの状況を同時に発生させることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

【８９３７】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、振分入賞装置４１５と特電入賞装置４１６との両方を開放状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には振分入賞装置４１５及び特電入賞装置４１６の両方が開放状態となる状況が発生することはないため、振分入賞装置４１５及び特電入賞装置４１６の両方を開放状態とすることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

【８９３８】

また、上記実施形態の構成に代えて、開閉実行モードにおいて開放状態となる特電入賞装置４１６が複数設けられているとともに遊技が行われている場合にはそれら複数の特電入賞装置４１６が同時に開放状態となることはない構成においては、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、それら複数の特電入賞装置４１６を同時に開放状態とする構成としてもよい。

【８９３９】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置４１６を開放状態とするもののその開放の度合いを遊技が行われいてる場合の開放状態よりも少なくする構成としてもよい。

【８９４０】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである場合には所定の表示が行われる振分実行対応の表示部を備えるとともに、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置４１６が開放状態となっている状況において特別表示部４２９及び振分実行対応の表示部の両方が消灯状態となる構成としてもよい。

【８９４１】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６

）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置４１６が開放状態となるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示とは異なる表示が行われる構成としてもよい。

【８９４２】

＜第９９実施形態＞

本実施形態では第２タイマ割込み処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９４３】

図７３５は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ９０１～ステップＳＥ９１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８９４４】

まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ９０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ９０２）。

【８９４５】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ９０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ９０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。

【８９４６】

その後、設定更新中表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＥ９０４）。この設定更新中表示データは設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理が実行されるまでは第１表示データバッファ２７１にて格納され続け、当該第２ＲＡＭクリア処理が実行されることで「０」クリアされる。

【８９４７】

設定更新中表示データは第１特図表示部４２５に設定更新中表示を行わせるための表示データである。設定更新中表示は、遊技回において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第１特図表示部４２５に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定更新中表示は遊技が実行されている状況においては第１特図表示部４２５に表示されない表示内容となっている。さらに、設定更新中表示は、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況においては第１特図表示部４２５に表示されない表示内容となっている。これにより、第１特図表示部４２５にて設定更新中表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

【８９４８】

設定更新中表示の表示内容について具体的には、第１特図表示部４２５の全ての表示用セグメント４２５ａが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定更新中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント４２５ａが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント４２５ａの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定更新中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント４２５ａのみが発光状態となる表示内容としてもよい。

【８９４９】

一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０５の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【８９５０】

ステップＳＥ９０２にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ９０５）。設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ９０５：ＹＥＳ）、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ９０６）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０７と同様である。

【８９５１】

その後、設定確認中表示データを第６表示データバッファ４７１に設定する（ステップＳＥ９０７）。この設定確認中表示データは設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了するまでは第６表示データバッファ４７１にて格納され続け、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に「０」クリアされる。

【８９５２】

設定確認中表示データは第２特図表示部４２６に設定確認中表示を行わせるための表示データである。設定確認中表示は、遊技回において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定確認中表示は遊技が実行されている状況においては第２特図表示部４２６に表示されない表示内容となっている。さらに、設定確認中表示は、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況においては第２特図表示部４２６に表示されない表示内容となっている。これにより、第２特図表示部４２６にて設定確認中表示が行われているか否かを確認することで、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

【８９５３】

設定確認中表示の表示内容について具体的には、第２特図表示部４２６の全ての表示用セグメント４２６ａが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定確認中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント４２６ａが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント４２６ａの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定確認中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント４２６ａのみが発光状態となる表示内容としてもよい。

【８９５４】

一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０９の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【８９５５】

ステップＳＥ９０５にて否定判定をした場合にはステップＳＥ９０８～ステップＳＥ９１５の処理を実行する。また、ステップＳＥ９０４又はステップＳＥ９０７の処理を実行した場合にはステップＳＥ９０９～ステップＳＥ９１５の処理を実行する。これらステップＳＥ９０８～ステップＳＥ９１５の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３１０～ステップＳＥ３１７と同様である。

【８９５６】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の実行中であるこ

とを示す専用の表示内容である設定更新中表示が行われる。これにより、第１特図表示部４２５を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９５７】

また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定確認中表示が行われる。これにより、第２特図表示部４２６を利用して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９５８】

なお、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特別表示部４２９にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９５９】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６０】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６１】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６２】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部４２３ａにて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６３】

＜第１００実施形態＞

本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であること及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９６４】

図７３６（ａ）は本実施形態における特別表示部４２９の構成を説明するための説明図である。

【８９６５】

特別表示部４２９には４個の発光部４８１～４８４が等間隔となるように横並びで設けられている。４個の発光部４８１～４８４のうち左端の発光部４８１はラウンド遊技が１

５回実行されることを報知するための１５Ｒ表示部４８１であり、その右隣りの表示部４８２はラウンド遊技が９回実行されることを報知するための９Ｒ表示部４８２であり、その右隣りの表示部４８３はラウンド遊技が６回実行されることを報知するための６Ｒ表示部４８３であり、右端の表示部４８４は振分実行モードであることを報知するための小当たり表示部４８４である。

【８９６６】

１５Ｒ表示部４８１に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該１５Ｒ表示部４８１が１５回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す１５Ｒ明示部４８５として「１５」の数字が印字されている。９Ｒ表示部４８２に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該９Ｒ表示部４８２が９回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す９Ｒ明示部４８６として「９」の数字が印字されている。６Ｒ表示部４８３に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該６Ｒ表示部４８３が６回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す６Ｒ明示部４８７として「６」の数字が印字されている。一方、小当たり表示部４８４に隣接した位置には当該小当たり表示部４８４が振分実行モードの実行に対応していることを示す明示部が設けられていない。

【８９６７】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が１５Ｒ大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は１５Ｒ表示部４８１が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第３小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで１４回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は１５Ｒ表示部４８１が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態となる。

【８９６８】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第２小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで８回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、９Ｒ表示部４８２が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は９Ｒ表示部４８２が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に９Ｒ表示部４８２が発光状態から消灯状態となる。

【８９６９】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が６Ｒ大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は６Ｒ表示部４８３が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第１小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで５回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は６Ｒ表示部４８３が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態となる。

【８９７０】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれかとなり振分実行モードが開始される場合、小当たり表示部４８４が消灯状態から発光状態となる。そして、当該振分実行モードが実行されている間は小当たり表示部４８４が発光状態に維持され、当該振分実行モードが終了する場合に小当たり表示部４８４が発光状態から消灯状態となる。

【８９７１】

上記構成であることにより遊技が行われている状況においては１５Ｒ表示部４８１、９Ｒ表示部４８２、６Ｒ表示部４８３及び小当たり表示部４８４のうちの複数の表示部４８

１～４８４が同時に発光状態となることはない。これに対して、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において、１５Ｒ表示部４８１、９Ｒ表示部４８２、６Ｒ表示部４８３及び小当たり表示部４８４のうちの複数の表示部４８１～４８４が同時に発光状態となる。

【８９７２】

図７３６（ｂ）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）又は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況における１５Ｒ表示部４８１、６Ｒ表示部４８３及び小当たり表示部４８４の表示内容を示すタイムチャートである。図７３６（ｂ１）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている期間を示し、図７３６（ｂ２）は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている期間を示し、図７３６（ｂ３）は１５Ｒ表示部４８１が発光状態となっている期間を示し、図７３６（ｂ４）は６Ｒ表示部４８３が発光状態となっている期間を示し、図７３６（ｂ５）は小当たり表示部４８４が発光状態となっている期間を示す。

【８９７３】

ｔ１のタイミングで図７３６（ｂ１）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される。この場合、当該ｔ１のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ５）に示すように小当たり表示部４８４が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の発光状態は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている間は継続される。

【８９７４】

その後、ｔ２のタイミングで図７３６（ｂ１）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する。これにより、当該ｔ２のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ５）に示すように小当たり表示部４８４が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【８９７５】

また、ｔ３のタイミングで図７３６（ｂ２）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される。この場合、当該ｔ３のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ４）に示すように６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の発光状態は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は継続される。

【８９７６】

その後、ｔ４のタイミングで図７３６（ｂ２）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する。これにより、当該ｔ４のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ４）に示すように６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【８９７７】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の両方が発光状態となる。これら１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９７８】

設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の両方が発光状態となる。これら１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定

確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３を利用して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９７９】

＜第１０１実施形態＞

本実施形態では遊技の実行内容が上記６４の実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９８０】

図７３７は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。

【８９８１】

本実施形態であっても遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部４０１と外レール部４０２とが取り付けられており、これら内レール部４０１と外レール部４０２とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３等がそれぞれ設けられている。また、遊技領域ＰＡは可変表示ユニット４２１により上側領域ＰＡ１、左側領域ＰＡ２、右側領域ＰＡ３及び下側領域ＰＡ４に区画されている。一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３の構成は上記第９６実施形態と同一であるとともに遊技領域ＰＡにおける配置位置も上記第９６実施形態と同一である。但し、本実施形態では上記第９６実施形態における振分入賞装置４１５は設けられていない。

【８９８２】

スルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部４１１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３及び特電入賞装置４１６のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部４１１への遊技球の入球が発生した場合には１０個の遊技球の払い出しが実行され、第１作動部４１２への遊技球の入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生した場合には１５個の遊技球の払い出しが実行される。

【８９８３】

右側領域ＰＡ３におけるスルー入賞部４１４よりも上方の領域に、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の全てをスルー入賞部４１４に誘導する第１誘導釘４９１ａが設けられている。第１誘導釘４９１ａが設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は全てスルー入賞部４１４を通過することとなる。但し、スルー入賞部４１４に入賞した遊技球はそのまま右側領域ＰＡ３の流下を継続することとなるため、右側領域ＰＡ３においてスルー入賞部４１４よりも下流側に設けられた第２作動部４１３及び特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る。なお、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球が全てスルー入賞部４１４に入賞する構成に限定されることはなく、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球は９／１０の確率といったように高い確率でスルー入賞部４１４に入賞する構成としてもよい。

【８９８４】

右側領域ＰＡ３におけるスルー入賞部４１４よりも下方であって第２作動部４１３よりも上方の領域に、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の全てを第２作動部４１３に誘導する第２誘導釘４９１ｂが設けられている。第２誘導釘４９１ｂが設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は全て第２作動部４１３のカバー部材４３９によって形成された通路部４３９ａに確実に流入することとなる。したがって、第２作動部４１３

の誘導ユニット４３２が誘導状態である状況において右側領域ＰＡ３に流入して第２誘導釘４９１ｂにより第２作動部４１３に誘導された遊技球は確実に第２作動部４１３に入球することとなる。一方、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である状況において右側領域ＰＡ３に流入して第２誘導釘４９１ｂにより第２作動部４１３に誘導された遊技球は第２作動部４１３のカバー部材４３９による通路部４３９ａに流入するものの第２作動部４１３に入球しない。この遊技球は通路部４３９ａを通過して第２作動部４１３よりも下流側を流下することとなる。例えば特電入賞装置４１６が開放状態となっている場合にはこの遊技球は高い確率で特電入賞装置４１６に入球することとなる。なお、特電入賞装置４１６が開放状態となっている場合にはこの遊技球が確実に特電入賞装置４１６に入球する構成としてもよい。

【８９８５】

上記構成において、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合における遊技球の払出個数は１個であるため第２作動部４１３への入球が頻繁に発生したとしても実質的に遊技者が所有している遊技球は増加しない。一方、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である場合には第２誘導釘４９１ｂに誘導された遊技球であっても第２作動部４１３に入球しない。したがって、サポートモードが高頻度サポートモードとなり誘導ユニット４３２が高い頻度で誘導状態となる状況であったとしても、開閉実行モードが発生して特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生しない限り、遊技者が所有している遊技球が減りづらくなったとしても増加はしない。

【８９８６】

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図７３８を用いて説明する。

【８９８７】

主側ＣＰＵ６３は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部４２５，４２６の表示の設定、図柄表示装置４２４の図柄表示の設定、普図表示部４２３ａの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図７３８に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４２４が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部４２５，４２６及び図柄表示装置４２４における遊技機の表示継続期間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５の各種カウンタエリア６５ｂに設けられている。

【８９８８】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図保留エリア４５１に格納される。特図保留エリア４５１は、第１特図保留エリア４５２と、第２特図保留エリア４５３と、特図用の実行エリア４９２とを備えている。

【８９８９】

第１特図保留エリア４５２は第１エリア４５２ａ、第２エリア４５２ｂ、第３エリア４５２ｃ及び第４エリア４５２ｄを備えており、第１作動部４１２への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５２ａ～４５２ｄに格納される。この場合、第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄには、第１作動部４１２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５２ａ→第２エリア４５２ｂ→第３エリア４５２ｃ→第４エリア４５２ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つ

のエリア４５２ａ～４５２ｄが設けられていることにより、第１作動部４１２への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第１特図保留エリア４５２において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８９９０】

第２特図保留エリア４５３は第１エリア４５３ａ、第２エリア４５３ｂ、第３エリア４５３ｃ及び第４エリア４５３ｄを備えており、第２作動部４１３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５３ａ～４５３ｄに格納される。この場合、第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄには、第２作動部４１３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５３ａ→第２エリア４５３ｂ→第３エリア４５３ｃ→第４エリア４５３ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５３ａ～４５３ｄが設けられていることにより、第２作動部４１３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第２特図保留エリア４５３において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８９９１】

特図用の実行エリア４９２は第１特図用の実行エリア４９３と第２特図用の実行エリア４９４とを備えている。第１特図用の実行エリア４９３は第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第１特図側の保留情報が格納されるエリアである。第２特図用の実行エリア４９４は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第２特図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示を開始する際には、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納された第１特図側の保留情報が第１特図用の実行エリア４９３に移動される。一方、第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示を開始する際には、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに格納された第２特図側の保留情報が第２特図用の実行エリア４９４に移動される。

【８９９２】

普電役物開放カウンタＣ４に対応した情報は、スルー入賞部４１４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた普図保留エリア４５５に格納される。普図保留エリア４５５は、第１エリア４５５ａ、第２エリア４５５ｂ、第３エリア４５５ｃ及び第４エリア４５５ｄを備えており、スルー入賞部４１４への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタＣ４の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア４５５ａ～４５５ｄに格納される。この場合、第１エリア４５５ａ～第４エリア４５５ｄには、スルー入賞部４１４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５５ａ→第２エリア４５５ｂ→第３エリア４５５ｃ→第４エリア４５５ｄの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５５ａ～４５５ｄが設けられていることにより、スルー入賞部４１４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア４５５において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８９９３】

普図保留エリア４５５には、普図用の実行エリア４５６が設けられている。普図用の実行エリア４５６は、普図表示部４２３ａにて変動表示を開始する際に、誘導ユニット４３２を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の普図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部４２３ａの変動表示を開始する際には、普図保留エリア４５５の第１エリア４５５ａに格納された普図側の保留情報が普図用の実行エリア４５６に移動される。

【８９９４】

上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４のうちリーチ乱数カウンタＣ３、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び普電役物開放カウンタＣ４に関する構成は上記第９６実施形態と同一である。一方、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに関する構成は上記第９６実施形態と相違している。以下、これら当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに関する構成について説明する。なお、本実施形態では小当たり結果に対応する遊技回では図柄表示装置４２４においてリーチ表示が発生することはなく、さらに図柄の変動表示後に同一図柄の組合せが停止表示されない。

【８９９５】

まず当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

【８９９６】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第１特図側の保留情報に対応させて第１当否テーブル４９５，４９６が設けられているとともに、第２特図側の保留情報に対応させて第２当否テーブル４９７，４９８が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。

【８９９７】

図７３９（ａ）は低確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第１当否テーブル４９５を説明するための説明図であり、図７３９（ｂ）は高確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第１当否テーブル４９６を説明するための説明図であり、図７３９（ｃ）は低確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第２当否テーブル４９７を説明するための説明図であり、図７３９（ｄ）は高確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第２当否テーブル４９８を説明するための説明図である。

【８９９８】

図７３９（ａ）～図７３９（ｄ）に示すように上記第９６実施形態と同様に当否判定処理の結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、特電入賞装置４１６が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となる一方、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【８９９９】

図７３９（ａ）に示すように低確率時の第１当否テーブル４９５には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同

一となるように設定されている。
【９０００】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４０個が設定されている。
【９００１】
図７３９（ｂ）に示すように高確率時の第１当否テーブル４９６には当否判定の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。
【９００２】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８５００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４８０個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４６０個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４４０個が設定されている。また、「設定４」よりも１段

階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４２０個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４００個が設定されている。

【９００３】

「設定１」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。

【９００４】

一方、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる１／１０である。また、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる１／１０となる。つまり、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。また、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。但し、第１特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく外れ結果となる確率が最も高い確率となっている。さらに言うと第１特図側の保留情報を契機とした場合に外れ結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び小当たり結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【９００５】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９００６】

図７３９（ｃ）に示すように低確率時の第２当否テーブル４９７には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同

一となるように設定されている。
【９００７】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されている。
【９００８】
図７３９（ｄ）に示すように高確率時の第２当否テーブル４９８には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。
【９００９】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８０個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として４０個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値で

ある「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は０個となっている。

【９０１０】

「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【９０１１】

一方、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる約１／１．０６である。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる１／１．０６となる。つまり、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うと第２特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【９０１２】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９０１３】

上記のとおり第１特図側の保留情報を契機とした場合及び第２特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように

設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【９０１４】

また、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たり結果となる確率が高くなる構成において、いずれの「設定１」～「設定６」のいずれであっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は低確率モードにおいて大当たり結果となる確率に対して「１」よりも大きい数である一定数倍（具体的には１０倍）高い確率となっている。これにより、いずれの設定状態であっても低確率モードと高確率モードとの間における大当たり結果となる確率の変動率を一定とすることが可能となる。

【９０１５】

また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じないようにすることが可能となる。

【９０１６】

また、第１特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずであっても同一となっている。また、第２特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずであっても同一となっている。これにより、、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。

【９０１７】

その一方、小当たり結果となる確率は第２特図側の保留情報を契機とした場合の方が第１特図側の保留情報を契機とした場合よりも高い確率となっている。これにより、第１特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで小当たり結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。

【９０１８】

また、第１当否テーブル４９５，４９６にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第１特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。

【９０１９】

また、第２当否テーブル４９７，４９８にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定６」であって高確率モードである場合に第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況において外れ結果となる確率は０％となっている。これにより、「設定６」であって高確率モードである場合に第２特図側の保留情報に対して当否判

定処理が行われた状況における大当たり結果及び小当たり結果の合成確率を好適に高めることが可能となる。

【９０２０】

次に、種別カウンタＣ２について説明する。種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された種別カウンタＣ２の値を利用して種別判定処理が行われる。

【９０２１】

種別カウンタＣ２を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合に行われる。一方、当否判定処理において小当たり結果となった場合には種別判定処理は行われない。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているのに対して小当たり結果は１種類のみ設定されている。当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された種別テーブル４９９及び種別カウンタＣ２を利用して大当たり結果の種類が選択される。以下、各種類の大当たり結果の内容及び小当たり結果の内容について説明する。

【９０２２】

図７４０（ａ）は第１特図側の保留情報又は第２特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される種別テーブル４９９を説明するための説明図である。また、図７４０（ｂ）は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容及び１種類の小当たり結果の内容を説明するための説明図である。

【９０２３】

種別テーブル４９９は第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の種別テーブル４９９が参照される。

【９０２４】

種別テーブル４９９には図７４０（ａ）に示すように、大当たり結果の種類として、６Ｒ通常大当たり結果と６Ｒ高確大当たり結果と１６Ｒ高確大当たり結果とが設定されている。そして、「０～１０」の種別カウンタＣ２の数値情報が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１１～２６」の種別カウンタＣ２の数値情報が６Ｒ高確大当たり結果に対応しており、「２７～２９」の種別カウンタＣ２の数値情報が１６Ｒ高確大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、１１／３０の確率で６Ｒ通常大当たり結果が選択され、１６／３０の確率で６Ｒ高確大当たり結果が選択され、３／３０の確率で１６Ｒ高確大当たり結果が選択される。

【９０２５】

６Ｒ通常大当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が６回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく低確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。但し、この高頻度サポートモードは第１特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が５０回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。

【９０２６】

なお、ラウンド遊技は上記第９６実施形態と同様に、特電入賞装置４１６の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置４１６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施

形態では１回のラウンド遊技において特電入賞装置４１６の開閉が１回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が２９秒に設定されている。また、特電入賞装置４１６への上限入賞個数は１０個に設定されている。発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置４１６に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【９０２７】

６Ｒ高確大当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が６回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び高頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び高頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【９０２８】

１６Ｒ高確大当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が１６回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で１６Ｒ高確大当たり結果は最も有利な大当たり結果となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく低頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び低頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び低頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び低頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【９０２９】

小当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードでは特電入賞装置４１６が１回開放される。この１回の開放回は２秒が経過すること及び特電入賞装置４１６への入賞個数が１０個に到達したことのいずれか一方の条件が成立した場合に終了する。この場合に、既に説明したとおり発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、当該開放回の開放継続期間は遊技球の発射周期と当該開放回の上限入賞個数との積よりも短い時間に設定されていることとなる。よって、当該開放回においては基本的に特電入賞装置４１６に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することはなく、開放継続期間である２秒が経過することで特電入賞装置４１６が閉鎖状態となる。また、小当たり結果が発生したとしても当否抽選モード及びサポートモードは開閉実行モードの開始前におけるモードが維持される。

【９０３０】

既に説明したとおり第１特図側の保留情報を契機とした場合及び第２特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても当否判定処理において小当たり結果が選択され得る。但し、第２特図側の保留情報を契機とした場合の方が第１特図側の保留情報を契機とした場合よりも小当たり結果が選択される確率が高い。より詳細には、第２特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率は大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率であるのに対して、第１特図側の保留情報を

契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率よりも外れ結果が選択される確率の方が高い。したがって、第２作動部４１３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも単位発射個数当たりで小当たり結果となる確率が高くなる。しかしながら、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となった場合に特電入賞装置４１６への入賞が発生する遊技球の期待個数は低頻度サポートモードの方が高頻度サポートモードよりも多い。このような事象が発生する理由について以下に説明する。

【９０３１】

図７４０（ｃ）はサポートモードの内容を説明するための説明図である。低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードのいずれであっても、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選において誘導状態当選となる確率は９５％で同一となっている。但し、これに限定されることはなく誘導状態当選となる確率が低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで略同一である構成としてもよく、高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも誘導状態当選となる確率が高い構成としてもよい。

【９０３２】

誘導状態抽選が実行された場合に実行される普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示の表示継続期間は、低頻度サポートモードである場合には４秒であるのに対して、高頻度サポートモードである場合には０．１秒である。普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われている間は普図保留エリア４５５に普図側の保留情報が保留記憶されていたとしても第２作動部４１３の誘導ユニット４３２は誘導状態とならない。そして、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である場合には、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球が第２作動部４１３の下流側に存在している特電入賞装置４１６の位置に到達し得る。

【９０３３】

誘導状態当選となった場合における誘導ユニット４３２の誘導状態の実行態様は、低頻度サポートモードである場合には誘導ユニット４３２が２秒に亘って１回のみ誘導状態となるのに対して、高頻度サポートモードである場合には誘導ユニット４３２が６秒に亘って１回のみ誘導状態となる。なお、誘導ユニット４３２の誘導状態は第２作動部４１３への入賞個数が上限入賞個数である１０個に到達した場合にも終了することとなるが、既に説明したとおり発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が２秒に亘って誘導状態となるとともに高頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が６秒に亘って誘導状態となる。

【９０３４】

上記構成であることにより高頻度サポートモードにおいては誘導ユニット４３２の誘導状態当選となる確率が９５％という高確率であるとともに普図表示部４２３ａにおける絵柄の表示継続期間が０．１秒という遊技球の発射周期よりも短い時間であり、さらに誘導状態においては６秒に亘って誘導ユニット４３２が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部４１４に入賞するとともに誘導ユニット４３２が誘導状態であれば基本的に第２作動部４１３に入賞する。したがって、高頻度サポートモードにおいては右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射が継続された場合には基本的に誘導ユニット４３２が誘導状態となっているとともに第２作動部４１３への入賞が発生することで第２作動部４１３よりも下流側に遊技球が流入しない。よって、高頻度サポートモードである場合には第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生するものの、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果が発生して特電入賞装置４１６が開放状態となったとしても当該特電入賞装置４１６に入球可能な位置に遊技球が到達しないため特電入賞装置４１６への入賞は基本的に発生しない。ちなみに、第２作動部４１３への入賞が発生したとしても払い出される遊技球の個数は１個であるため、

高頻度サポートモードにおいて第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生したとしても遊技者が所有している遊技球は増加しない。

【９０３５】

一方、低頻度サポートモードにおいては誘導ユニット４３２の誘導状態当選となる確率が９５％という高確率であるとともに普図表示部４２３ａにおける絵柄の表示継続期間が４秒という遊技球の発射周期よりも長い時間であり、さらに誘導状態においては２秒に亘って誘導ユニット４３２が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部４１４に入賞するとともに誘導ユニット４３２が誘導状態であれば基本的に第２作動部４１３に入賞する。したがって、低頻度サポートモードにおいては右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射が継続された場合には誘導ユニット４３２が誘導状態となることで第２作動部４１３への入賞は発生し得るものの第２作動部４１３よりも下流側の特電入賞装置４１６の位置に遊技球が到達し得る。よって、低頻度サポートモードである場合には第２作動部４１３への入賞頻度は高頻度サポートモードよりも低くなるものの、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る。

【９０３６】

低頻度サポートモードにおいては第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る構成において、第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間を当否抽選モードが低確率モードである場合と高確率モードである場合とで相違させることにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように発射操作を行ったとしても単位時間当たりの利益が極端に低くなる一方、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように発射操作を行った場合には単位時間当たりの利益が高くなる構成としている。以下、当該構成について説明する。

【９０３７】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の表示継続期間（すなわち絵柄の変動表示期間）と図柄表示装置４２４における図柄の表示継続期間（すなわち図柄の変動表示期間）とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる（これら表示継続期間を遊技回の表示継続期間ともいう）。変動種別カウンタＣＳは繰り返し更新され、特図表示部４２５，４２６における変動表示の開始時及び図柄表示装置４２４による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。遊技回の表示継続期間の設定態様について図７４１の説明図を参照しながら説明する。なお、図７４１における「０～９９」の数字は変動種別カウンタＣＳの値に対応している。

【９０３８】

低確率モードにおいて第１特図表示部４２５における遊技回の表示継続期間の設定態様は通常設定態様となる。通常設定態様においては、図７４１に示すように、当否判定処理の結果が外れ結果であってリーチ演出が発生しない完全外れ時であれば、第１特図保留エリア４５２に上限個数（具体的には４個）の第１特図側の保留情報が記憶されている状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として２秒が選択され、第１特図保留エリア４５２に上限個数の第１特図側の保留情報が記憶されていない状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として１０秒、２０秒及び３０秒のいずれかが選択される。また、通常設定態様において当否判定処理の結果が外れ結果ではあるもののリーチ演出が発生する外れリーチ時の場合、当否判定処理の結果が大当たり結果である場合及び当否判定処理の結果が小当たり結果である場合のいずれかである場合には、遊技回の表示継続期間として２０秒、３０秒、４０秒、５０秒、１分、１分３０秒及び２分のいずれかが選択される。この場合、大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長い継続期間が選択され易くなっているとともに、選択される平均継続

期間も大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長くなっている。
【９０３９】
一方、低確率モードにおいて第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間の設定態様は長期間設定態様となる。長期間設定態様においては、選択される遊技回の表示継続期間は１種類のみとなっており、対象となる遊技回の当否判定結果及び種別判定結果に関係なくその１種類の遊技回の表示継続期間が選択される。この選択される遊技回の表示継続期間は１０分となっている。当該表示継続期間は、通常選択態様において選択される最長の遊技回の表示継続期間である２分よりも長い時間となっている。これにより、低確率モードにおいては第２特図表示部４２６における遊技回の実行頻度が第１特図表示部４２５における遊技回の実行頻度よりも低くなる。
【９０４０】
高確率モードでは遊技回の表示継続期間の設定態様が低確率モードと異なっている。具体的には、高確率モードにおいて第１特図表示部４２５における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果である場合にはリーチ演出が発生するか否かに関係なく１種類のみが選択対象となり、当否判定結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合にも１種類のみが選択対象となる。この場合、大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間は外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間よりも長く設定されており、具体的には外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間が１０秒であるのに対して大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間が３０秒となっている。
【９０４１】
高確率モードにおいて第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果又は小当たり結果である場合には９／１０の確率で０．５秒が選択され１／１０の確率で１分３０秒が選択される。一方、当否判定結果が大当たり結果である場合には１分３０秒の１種類のみが選択対象となる。
【９０４２】
高確率モードにおいて第２特図表示部４２６にて遊技回が実行される場合であって小当たり結果となる場合には遊技回の表示継続期間が高い確率で０．５秒となることにより、遊技回の最終停止期間を含めて当該遊技回の合計期間は１秒となる。これに対して、既に説明したとおり低頻度サポートモードにおいては普図表示部４２３ａの表示継続期間が４秒であるとともに誘導ユニット４３２の誘導状態が継続する期間が２秒であり、さらに第２作動部４１３への入賞が発生した場合には高い確率で小当たり結果となるとともに小当たり結果となった場合の開閉実行モードにおいて特電入賞装置４１６が開放状態となる期間は２秒である。そうすると高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生する頻度が他の状況よりも高くなる。そして、この入賞頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。
【９０４３】
高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況を生じさせる契機は既に説明したとおり１６Ｒ高確大当たり結果である。また、１６Ｒ高確大当たり結果となった場合にはラウンド遊技が１６回発生する開閉実行モードが行われた後に新たに大当たり結果が発生するまでは高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況が継続する。そして、上記のとおり高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生する頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。したがって、１６Ｒ高確大当たり結果となり開閉実行モードが終了した後は新たに大当

たり結果が発生するまでに実行された第２特図表示部４２６における遊技回の回数が多いほど遊技者が所有する遊技球の個数が増加することとなる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待することとなる。

【９０４４】

大当たり結果が発生したとしてもそれが１６Ｒ高確大当たり結果であれば、ラウンド遊技が１６回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって低頻度サポートモードである状況が再度発生することとなる。よって、遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待しながらも、大当たり結果となるのであれば１６Ｒ高確大当たり結果となることを期待することとなる。

【９０４５】

６Ｒ高確大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が６回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況は大当たり結果が新たに発生するまで継続する。当該状況においては既に説明したとおり右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞は基本的に発生しない。したがって、当該状況においては遊技者が所有する遊技球の個数を増加させることはできないもののあまり減らさないようにしながら次回の大当たり結果を発生させることが可能となる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が早期に発生することを期待することとなる。

【９０４６】

６Ｒ通常大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が６回発生する開閉実行モードが行われた後に低確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況においても右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞は基本的に発生しない。但し、当否抽選モードは低確率モードであるとともに遊技回の実行回数が５０回となることで高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。したがって、当該状況においては、遊技者が所有する遊技球の個数をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる範囲において次回の大当たり結果が発生することを遊技者は期待することとなる。

【９０４７】

低確率モードであって低頻度サポートモードとなった場合には右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間は極端に長い１０分となる。この場合、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても遊技の消化効率が悪くなるため、遊技者は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作を行うこととなる。左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作が行われることで第１特図表示部４２５における遊技回が実行されることとなる。この場合の遊技回の表示継続期間は既に説明したとおり通常設定態様となる。

【９０４８】

＜第１特図特電制御処理及び第２特図特電制御処理＞

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される第１特図特電制御処理及び第２特図特電制御処理について説明する。本実施形態では上記第９６実施形態と異なり、第１特図表示部４２５において遊技回が実行されている状況であっても第２特図表示部４２６において遊技回が開始され得るとともに、第２特図表示部４２６において遊技回が実行されている状況であっても第１特図表示部４２５において遊技回が開始され得る。したがって、第１特図表示部４２５についての特図特電制御処理として第１特図特電制御処理が設定されているとともに、第２特図表示部４２６についての特図特電制御処理として第２特図特電制御処理が設定されている。これら第１特図特電制御処理及び第２特図特電制御処理は上記第９６実施形態における特図特電制御処理の代わりに実行されるものであり、第１タイマ割込み処理（図６３８）におけるステップＳ８９１３にて実行される。

【９０４９】

図７４２は第１特図特電制御処理を示すフローチャートであり、図７４３は第２特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、第１特図特電制御処理におけるステップＳＦ１０１～ステップＳＦ１１１の処理及び第２特図特電制御処理におけるステップＳＦ２０１～ステップＳＦ２１１の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９０５０】

第１特図特電制御処理（図７４２）ではまず第１特図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＦ１０１）。当該取得処理では第１作動部４１２への入賞が発生している場合、第１特図保留エリア４５２に記憶されている第１特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第１特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第１特図側の保留情報として、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄにおける第１特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第１特図側の保留情報を取得した場合には、第１特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第１特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【９０５１】

第２特図特電制御処理（図７４３）ではまず第２特図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＦ２０１）。当該取得処理では第２作動部４１３への入賞が発生している場合、第２特図保留エリア４５３に記憶されている第２特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第２特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第２特図側の保留情報として、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄにおける第２特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第２特図側の保留情報を取得した場合には、第２特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第２特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【９０５２】

第１特図特電制御処理（図７４２）及び第２特図特電制御処理（図７４３）の説明に戻り、保留情報の取得処理（ステップＳＦ１０１又はステップＳＦ２０１）を実行した後は、主側ＲＯＭ６４に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳＦ１０１、ステップＳＦ２０２）。そして、第１特図特電制御処理（図７４２）であれば特図特電アドレステーブルから第１特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＦ１０３）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＦ１０４）。また、第２特図特電制御処理（図７４３）であれば特図特電アドレステーブルから第２特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＦ２０３）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＦ２０４）。

【９０５３】

第１特図特電カウンタは、第１特図特電制御処理（図７４２）におけるステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１１１の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタである。第２特図特電カウンタは、第２特図特電制御処理（図７４３）におけるステップＳＦ２０５～ステップＳＦ２１１の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタである。特図特電アドレ

ステーブルには、第１特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１１１の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されているとともに第２特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップＳＦ２０５～ステップＳＦ２１１の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。

【９０５４】

第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳＦ１０５又はステップＳＦ２０５の特図変動開始処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳＦ１０６又はステップＳＦ２０６の特図変動中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳＦ１０７又はステップＳＦ２０７の特図確定中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳＦ１０８又はステップＳＦ２０８の特電開始処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳＦ１０９又はステップＳＦ２０９の特電開放中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「５」である場合にはステップＳＦ１１０又はステップＳＦ２１０の特電閉鎖中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「６」である場合にはステップＳＦ１１１又はステップＳＦ２１１の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１１１及びステップＳＦ２０５～ステップＳＦ２１１の各処理について個別に説明する。

【９０５５】

＜特図変動開始処理＞

まずステップＳＦ１０５及びステップＳＦ２０５の特図変動開始処理について、図７４４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップＳＦ３０１～ステップＳＦ３１７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９０５６】

特図変動開始処理では、まず今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されているか否かを判定する（ステップＳＦ３０１）。既に説明したとおり第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち一方において遊技回が実行されている状況であっても他方において遊技回が実行され得る。この場合に、ステップＳＦ３０１が実行され、今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されている場合にはステップＳＦ３０２以降の処理が実行されずに新たな遊技回の開始が規制される。これにより、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち一方における遊技回を契機として開閉実行モードが実行されている状況においては、他方における遊技回が新たに開始されないように規制される。よって、開閉実行モードへの遊技者の注目度を高めることが可能となる。なお、今回が第１特図特電制御処理（図７４２）における特図変動開始処理であれば第２特図特電カウンタの値が３以上であるか否かをステップＳＦ３０１にて判定し、３以上である場合にはステップＳＦ３０２以降の処理を実行しない構成である。また、今回が第２特図特電制御処理（図７４３）における特図変動開始処理であれば第１特図特電カウンタの値が３以上であるか否かをステップＳＦ３０１にて判定し、３以上である場合にはステップＳＦ３０２以降の処理を実行しない構成である。

【９０５７】

ステップＳＦ３０１にて否定判定をした場合には、対応する保留個数が１個以上であるか否かを判定する（ステップＳＦ３０２）。今回が第１特図特電制御処理（図７４２）における特図変動開始処理であれば第１特図保留エリア４５２に第１特図側の保留情報が１個以上記憶されているか否かを判定し、今回が第２特図特電制御処理（図７４３）における特図変動開始処理であれば第２特図保留エリア４５３に第２特図側の保留情報が１個以上記憶されているか否かを判定する。

【９０５８】
ステップＳＦ３０２にて肯定判定をした場合には、データ設定処理を実行する（ステップＳＦ３０３）。データ設定処理では、今回が第１特図特電制御処理（図７４２）であれば、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納されたデータを第１特図用の実行エリア４９３に移動する。その後、第１特図保留エリア４５２の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５２ａ～４５２ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５２ｂ→第１エリア４５２ａ、第３エリア４５２ｃ→第２エリア４５２ｂ、第４エリア４５２ｄ→第３エリア４５２ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５２ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第１特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。
【９０５９】
データ設定処理では、今回が第２特図特電制御処理（図７４３）であれば、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに格納されたデータを第２特図用の実行エリア４９４に移動する。その後、第２特図保留エリア４５３の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５３ｂ→第１エリア４５３ａ、第３エリア４５３ｃ→第２エリア４５３ｂ、第４エリア４５３ｄ→第３エリア４５３ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５３ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第２特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。
【９０６０】
データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップＳＦ３０４）。当否判定処理では、今回の遊技回が第１特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値及び当否抽選モードに対応する第１当否テーブル４９５，４９６（図７３９（ａ）及び図７３９（ｂ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第１特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第１当否テーブル４９５，４９６に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。一方、当否判定処理では、今回の遊技回が第２特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値及び当否抽選モードに対応する第２当否テーブル４９７，４９８（図７３９（ｃ）及び図７３９（ｄ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第２特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第２当否テーブル４９７，４９８に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。
【９０６１】
当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップＳＦ３０５：ＹＥＳ）、種別判定処理を実行する（ステップＳＦ３０６）。種別判定処理では、図７４０（ａ）に示す種別テーブル４９９を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、第１特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第１特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２につい

ての数値情報を読み出し、第２特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記種別テーブル４９９において設定されている６Ｒ通常大当たり結果、６Ｒ高確大当たり結果及び１６Ｒ高確大当たり結果のうちいずれの種類の大当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【９０６２】

種別判定処理を実行した後は当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＦ３０７）。この「１」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【９０６３】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＦ３０８）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＦ３０８では、ステップＳＦ３０６にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。なお、各大当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【９０６４】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップＳＦ３０９：ＹＥＳ）、小当たり結果に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＦ３１０）。この「１」がセットされたフラグの状態は開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【９０６５】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＦ３１１）。具体的には、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を主側ＲＯＭ６４から読み出し、その読み出した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【９０６６】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップＳＦ３０５及びステップＳＦ３０９：ＮＯ）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＦ３１２）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【９０６７】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップＳＦ３１３）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得するとともに、現状の状況及び変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応する表示継続期間の情報を図７４１の説明図に示す態様で選択する。

【９０６８】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状の当否抽選モードの種類、

現状のサポートモードの種類、並びにステップＳＦ３１３の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＲＯＭ６４から選択する。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＦ３１４）。音声発光制御装置８１は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【９０６９】

その後、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳＦ３１５）。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側ＣＰＵ６３に参照されるテーブルとして、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における１周分の制御データが設定されている。したがって、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップＳＦ３１３にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【９０７０】

その後、特別表示部４２９の消灯処理を実行する（ステップＳＦ３１６）。特別表示部４２９においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、６Ｒ通常大当たり結果又は６Ｒ高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて６回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、１６Ｒ高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて１６回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて小当たり結果に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップＳＦ３１６にて特別表示部４２９の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部４２９における表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部４２９は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

【９０７１】

その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＦ３１７）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「０」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップＳＦ１０６、ステップＳＦ２０６）に対応する「１」となる。

【９０７２】

＜特図変動中処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０６及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０６にて実行される特図変動中処理について説明する。

【９０７３】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部４２５，４２６の表示内容を更新す

るためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側ＲＡＭ６５には第１特図表示部４２５において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第１表示順序カウンタが設けられている。また、主側ＲＡＭ６５には第２特図表示部４２６において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第２表示順序カウンタが設けられている。

【９０７４】

特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置４２４における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が１周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部４２５，４２６を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【９０７５】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側ＲＡＭ６５に記憶された特図表示部４２５，４２６の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部４２５，４２６において停止表示された絵柄の態様は、開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部４２５，４２６における次回の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタに最終停止期間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

【９０７６】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は、主側ＣＰＵ６３から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８２に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置４２４において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

【９０７７】

その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「１」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップＳＦ１０７、ステップＳＦ２０７）に対応する「２」となる。

【９０７８】

＜特図確定中処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０７及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０７にて実行される特図確定中処理について、図７４５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップＳＦ４０１～ステップＳＦ４０９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９０７９】
最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップＳＦ４０１及びステップＳＦ４０２：ＹＥＳ）、大当たり用の設定処理を実行する（ステップＳＦ４０３）。大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が６Ｒ通常大当たり結果又は６Ｒ高確大当たり結果である場合には６回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が１６Ｒ高確大当たり結果である場合には１６回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。
【９０８０】
最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合（ステップＳＦ４０１及びステップＳＦ４０４：ＹＥＳ）、小当たり用の設定処理を実行する（ステップＳＦ４０５）。小当たり用の設定処理では、小当たり結果に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。
【９０８１】
ステップＳＦ４０３又はステップＳＦ４０５の処理を実行した場合、今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側の特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＦ４０６）。これにより、今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）にて遊技回の実行制御が行われていたとしても当該遊技回が強制的に終了される。つまり、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６の両方にて遊技回が実行されている状況において大当たり結果又は小当たり結果となる一方の遊技回が終了した場合には他方の遊技回も途中で終了することとなる。その後、他方の遊技回の終了処理を実行する（ステップＳＦ４０７）。当該終了処理では、遊技回の強制終了の対象となった側の特図表示部４２５，４２６にて外れ結果に対応する表示が行われるようにする。
【９０８２】
その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＦ４０８）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「２」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳＦ１０８、ステップＳＦ２０８）に対応する「３」となる。
【９０８３】
今回の遊技回が外れ結果である場合（ステップＳＦ４０４：ＮＯ）、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を「０」クリアし、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＦ４０９）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＦ１０５、ステップＳＦ２０５）に対応する「０」となる。
【９０８４】
＜特電開始処理＞
次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０８及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０８にて実行される特電開始処理について説明する。
【９０８５】
特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間（例えば４秒）の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるよ

うに図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。
【９０８６】
特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、今回がいずれかの大当たり結果を契機としているのであれば、主側ＲＡＭ６５に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が１回実行される度にラウンドカウンタの値が１減算される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。一方、今回が小当たり結果を契機としているのであれば、主側ＲＡＭ６５に設けられたラウンドカウンタに「１」をセットする。また、主側ＲＡＭ６５に設けられたタイマカウンタに小当たり結果の開放継続期間の情報（具体的には２秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞カウンタに小当たり結果における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。
【９０８７】
その後、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置４１６が開放状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を開始する。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する。特電開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「３」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＦ１０９、ステップＳＦ２０９）に対応する「４」となる。
【９０８８】
＜特電開放中処理＞
次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０９及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０９にて実行される特電開放中処理について説明する。
【９０８９】
特電開放中処理では、特電入賞装置４１６の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置４１６に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置４１６が閉鎖状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側ＲＡＭ６５のラウンドカウンタの値を１減算する。
【９０９０】
１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報（具体的には２秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「４」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップＳＦ１１０、ステップＳＦ２１０）に対応する「５」となる。
【９０９１】
１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には１０秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部５３

の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を２加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を２加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「４」であるため、２加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップＳＦ１１１、ステップＳＦ２１１）に対応する「６」となる。

【９０９２】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１１０及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２１０にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【９０９３】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５の入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置４１６を開放状態とする。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１減算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１減算する。特電閉鎖中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「５」であるため、１減算されることでその減算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＦ１０９、ステップＳＦ２０９）に対応する「４」となる。

【９０９４】

＜特電終了処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１１１及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２１１にて実行される特電終了処理について説明する。

【９０９５】

エンディング期間が経過している場合、開閉実行モードの終了時の移行処理を実行する。当該移行処理では今回の開閉実行モードの契機が６Ｒ通常大当たり結果であった場合には当否抽選モードを低確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。なお、遊技回の合計回数が５０回に達した場合に当該高頻度サポートモードを終了させるための情報の設定も行う。今回の開閉実行モードの契機が６Ｒ高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。今回の開閉実行モードの契機が１６Ｒ高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを低頻度サポートモードに設定する。一方、今回の開閉実行モードの契機が小当たり結果であった場合には当否抽選モード及びサポートモードを開閉実行モードの開始前から変更させるための処理を実行しない。

【９０９６】

その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を「０」クリアし、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＦ１０５、ステップＳＦ２０５）に対応する「０」となる。

【９０９７】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【９０９８】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【９０９９】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【９１００】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【９１０１】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【９１０２】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【９１０３】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率が最も高くなる状況である設定値が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである状況において、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が０個となる。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率の各設定値における変動分を第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように大当たり結果となる確率が最も高くなる状況において当該大当たり結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

【９１０４】
第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。
【９１０５】
第１特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第２特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理及び第２特図側の保留情報に対する当否判定処理のいずれであっても、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。
【９１０６】
第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率と第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率とは相違している。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第２特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、小当たり結果となる確率を相違させる状況を生じさせることが可能となる。
【９１０７】
なお、上記実施形態の構成に代えて、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。
【９１０８】
また、上記実施形態の構成に代えて、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。
【９１０９】
また、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る構成としたが、これに代えて、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されない構成としてもよい。
【９１１０】
＜第１０２実施形態＞
本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第１０１実施形態と相違している。以下、上記第１０１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１０１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【９１１１】
図７４６（ａ）は低確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第１当否テーブル４９５を説明するための説明図であり、図７４６（ｂ）は高確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第１当否テーブル４９６を説明するための説明図であり、図７４６（ｃ）は低確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第２当否テーブル５０１を説明するための説明図であり、図７４６（ｄ）は高確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第２当否テーブル５０２を説明するための説明図である。

【９１１２】
図７４６（ａ）及び図７４６（ｂ）に示すように低確率時の第１当否テーブル４９５及び高確率時の第１当否テーブル４９６の内容は上記第１０１実施形態と同様である。一方、図７４６（ｃ）に示す低確率時の第２当否テーブル５０１及び図７４６（ｄ）に示す高確率時の第２当否テーブル５０２の内容は上記第１０１実施形態と相違している。これら低確率時の第２当否テーブル５０１及び高確率時の第２当否テーブル５０２について以下に説明する。
【９１１３】
図７４６（ｃ）に示すように低確率時の第２当否テーブル５０１には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。
【９１１４】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４０個が設定されている。
【９１１５】
図７４６（ｄ）に示すように高確率時の第２当否テーブル５０２には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。
【９１１６】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当た

り乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１８０個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１６０個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１４０個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１２０個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１００個が設定されている。

【９１１７】

「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【９１１８】

一方、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる約１／１．０８である。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる１／１．０８となる。つまり、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機とした

場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うと第２特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【９１１９】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９１２０】

上記構成によれば、第２当否テーブル４９７，４９８にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。この場合に、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定６」であって高確率モードである場合において第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況であっても外れ結果となる確率が１／１００となっている。これにより、「設定６」であって高確率モードである場合に第２特図側の保留情報に対して当否判定が行われた状況であっても外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【９１２１】

＜第１０３実施形態＞

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第１０１実施形態と相違している。以下、上記第１０１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１０１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【９１２２】

図７４７（ａ）は低確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第１当否テーブル４９５を説明するための説明図であり、図７４７（ｂ）は高確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第１当否テーブル４９６を説明するための説明図であり、図７４７（ｃ）は低確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第２当否テーブル５０３を説明するための説明図であり、図７４７（ｄ）は高確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第２当否テーブル５０４を説明するための説明図である。

【９１２３】

図７４７（ａ）及び図７４７（ｂ）に示すように低確率時の第１当否テーブル４９５及び高確率時の第１当否テーブル４９６の内容は上記第１０１実施形態と同様である。一方、図７４７（ｃ）に示す低確率時の第２当否テーブル５０３及び図７４７（ｄ）に示す高確率時の第２当否テーブル５０４の内容は上記第１０１実施形態と相違している。これら低確率時の第２当否テーブル５０３及び高確率時の第２当否テーブル５０４について以下に説明する。

【９１２４】

図７４７（ｃ）に示すように低確率時の第２当否テーブル５０３には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであって

も同一となるように設定されている。

【９１２５】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４５０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４８個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４６個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４４個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４２個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。

【９１２６】

図７４７（ｄ）に示すように高確率時の第２当否テーブル５０４には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９１２７】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９８０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９６０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設

定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９２０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は５００個となっている。

【９１２８】

「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【９１２９】

また、「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８２であり高確率モードである場合には約１／１．１１１である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８４であり高確率モードである場合には約１／１．１１３である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８６であり高確率モードである場合には約１／１．１１６である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８９であり高確率モードである場合には約１／１．１１９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５９１であり高確率モードである場合には約１／１．１２１である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５９３であり高確率モードである場合には約１／１．１２４である。

【９１３０】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９１３１】

上記構成によれば第１当否テーブル４９５，４９６にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の値の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の値の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第１特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。

【９１３２】

また、第２当否テーブル５０３，５０４にて外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による小当たり結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第１特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。

【９１３３】

＜第１０４実施形態＞

本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【９１３４】

図７４８は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。

【９１３５】

遊技盤２４には上記第３３実施形態と同様に、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構２７（図５０７参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。また、遊技領域ＰＡには上記第３３実施形態と同様に一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８等がそれぞれ設けられている。

【９１３６】

ここで、本実施形態では可変表示ユニット３６において図柄表示装置４１の周囲を囲むようにして設けられたセンターフレーム５１１に可動体５１２が設けられている。可動体５１２は、図示しないリンク機構を介して可動体用駆動部５１３に連結されており、可動体用駆動部５１３が変位用の状態となることで駆動されて初期位置から所定方向に移動するとともに、可動体用駆動部５１３が復帰用の状態となることで初期位置に復帰するように移動する。そして、当該可動体５１２が動作する様子が窓パネル５２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっている。つまり、可動体５１２が動作する様子は遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から視認可能となっている。

【９１３７】

可動体５１２について詳細には、可動体５１２は初期位置と移動限界位置との間で移動可能となっており、初期位置から移動限界位置に向けて移動することで、表示面４１ａの

前方に配置され、初期位置の場合よりも表示面４１ａに対してその前方にて対向する範囲が広くなる。具体的には、初期位置では、その全体が表示面４１ａよりも外方であってセンターフレーム５１１内に配置されており、表示面４１ａを正面から見た状態では可動体５１２が視認不可又は視認しづらい構成となっている。一方、移動限界位置では、その全体が表示面４１ａに対してその前方から対向し、初期位置の場合よりも可動体５１２の視認性は向上するが、表示面４１ａの視認性を低下させる状態となる。なお、これに限定されることはなく初期位置に配置されている場合及び移動限界位置に配置されている場合のいずれであっても可動体５１２が視認可能である構成としてもよい。

【９１３８】

可動体５１２は、移動限界位置に配置された場合において遊技者が視認可能な面である表面（すなわち遊技機前方を向く面）に装飾が付された可動式の装飾体であり、所定のキャラクタ（例えば「魚」）を模した形態となっているが、具体的な形態は任意である。可動体５１２の初期位置から移動限界位置への移動は、表示面４１ａにおける遊技回用の演出と連動して行われ、所定の演出が終了した場合に初期位置へ復帰する。このように可動体５１２の移動は、表示面４１ａにおける画像演出と一体的な演出を行うために利用される。

【９１３９】

本パチンコ機１０では、遊技回用の演出の途中（例えばリーチ中）で可動体５１２の初期位置からの移動が行われた場合には、当該移動が行われない場合に比べて、開閉実行モードへの移行の期待度が高い構成となっている。但し、これに限定されることはなく、当該構成に加えて又は代えて、開閉実行モード後に当否抽選の確率が高確率となる当否判定の結果となった場合に遊技回用の演出では同一の偶数の数字が付された図柄の組合せといった高確率を明示しない結果を停止表示しながら、開閉実行モード中に高確率への昇格が発生したかのような演出を行う構成において、当該昇格用の演出として可動体５１２の初期位置からの移動が行われる構成としてもよい。

【９１４０】

次に、主制御装置６０及び音声発光制御装置８１の電気的構成について図７４９の説明図を参照しながら説明する。

【９１４１】

主制御装置６０には上記第８１実施形態と同様に主制御基板６１が設けられているとともに、当該主制御基板６１には上記第８１実施形態と同様に主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が内蔵されたＭＰＵ６２が設けられている。また、主制御基板６１には上記第８１実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される表示内容は上記第６７実施形態と同様である。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には初期チェック期間に亘ってチェック用表示が行われるとともに、その後にベース値を報知するための表示が行われる。

【９１４２】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は上記第４３実施形態と同様に主制御基板６１の素子搭載面において横並びで設けられている（図５５８参照）。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容された第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているた

め、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。

【９１４３】

図７４９に示すように音声発光制御装置８１は音声発光制御基板３５１を備えている。音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２が搭載されている。音光側ＭＰＵ３５２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側ＣＰＵ３５３の他に、音光側ＲＯＭ３５４及び音光側ＲＡＭ３５５が内蔵されている。また、音光側ＭＰＵ３５２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【９１４４】

音光側ＲＯＭ３５４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ＲＯＭ３５４は、音光側ＣＰＵ３５３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【９１４５】

音光側ＲＡＭ３５５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側ＲＡＭ３５５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ＲＯＭ３５４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側ＲＡＭ３５５は、音光側ＲＯＭ３５４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【９１４６】

音光側ＭＰＵ３５２の入力側には主制御装置６０のＭＰＵ６２が電気的に接続されており、音光側ＭＰＵ３５２の出力側には表示発光部５３、スピーカ部５４、表示制御装置８２及び可動体用駆動部５１３が電気的に接続されている。音光側ＭＰＵ３５２は主制御装置６０のＭＰＵ６２から受信した各種コマンドに基づいて、表示発光部５３、スピーカ部５４及び可動体用駆動部５１３を駆動制御するとともに、表示制御装置８２を制御する。表示制御装置８２は、音光側ＭＰＵ３５２から受信したコマンドに基づいて図柄表示装置４１の表示制御を実行する。これにより、遊技回や開閉実行モードが実行されている状況において、図柄表示装置４１、表示発光部５３、スピーカ部５４及び可動体５１２にて各種演出や各種報知が実行される。

【９１４７】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理について図７５０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９１４８】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＦ５０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【９１４９】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＦ５０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【９１５０】
つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【９１５１】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【９１５２】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ５０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【９１５３】
立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図７５０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了して残余処理（ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）のうち後述する設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）のうち後述する設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。
【９１５４】
特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）のうち後述する設定確認用処理（図７５１）又

は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムの算出処理（図７５８）を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【９１５５】

ちなみに、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図７５０）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図７５０）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【９１５６】

ステップＳＦ５０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９１５７】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＦ５０４：ＹＥＳ）、停電時処理の場合と同様にチェックサムの算出処理（図７５８）を実行した後に（ステップＳＦ５０５）、その算出したチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＦ５０６）。詳細は後述するが停電時処理及びステップＳＦ５０５のそれぞれにおけるチェックサムの算出処理（図７５８）では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。ステップＳＦ５０６では、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳＦ５０５にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【９１５８】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＦ５０６：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＦ５０７）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパ

チンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＦ５０７では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【９１５９】

ステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５０８）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図７５２）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図７５２）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図７５２）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９１６０】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＦ５０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５０９）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。

【９１６１】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＦ５０９：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５１０）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＦ５１０にて肯定判定をした場合、後述するステップＳＦ５２２及びステップＳＦ５２３の処理を実行する。

【９１６２】

ステップＳＦ５１０にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５１１）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＦ５１１：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＦ５１３）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＦ５１１：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＦ５１２：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＦ５１３）。

【９１６３】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図７５１）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（図７５１）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図７５１）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態は後述するＲＡＭクリア処理（図７５５）が実行されるか、又は設定確認用処理（図７５１）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９１６４】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図７５１）が実行されることにより、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図７５１）が実行されることなくＲＡＭクリア処理（図７５５）及び設定値更新処理（図７５２）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図７５１）よりもＲＡＭクリア処理（図７５５）又は設定値更新処理（図７５２）の実行を優先させることが可能となる。

【９１６５】

ここで、ステップＳＦ５１３にて実行される設定確認用処理について説明する。図７５１は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＦ６０１～ステップＳＦ６０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９１６６】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＦ６０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９１６７】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（

図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９１６８】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ６０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９１６９】

その後、確認開始コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ６０３）。音光側ＣＰＵ３５３は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７５１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７５１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９１７０】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＦ６０４）。具体的には、上記第７７実施形態における設定確認用処理（図６６０）と同様に、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図７５１）が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＦ６０４にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＦ６０４：ＮＯ）、ステップＳＦ６０４の処理を繰り返す。

【９１７１】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（

ステップＳＦ６０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＦ６０５）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【９１７２】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＦ６０６）。これにより、設定確認用処理（図７５１）を終了してメイン処理（図７５０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９１７３】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ６０７）。音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定確認用処理（図７５１）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９１７４】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図７５０）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図７５０）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【９１７５】

メイン処理（図７５０）の説明に戻り、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＦ５１１及びステップＳＦ５１２：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ５１４）。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にてＲＡＭクリア処理（図７５５）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９１７６】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＦ５０９及びステップＳＦ５１５：ＹＥＳ）、又はステップＳＦ５０８にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップＳＦ５１６）。上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作及び設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定値更新処理（図７５２）が実行されることにより、設定値更新処理（図７５２）が実行されている

状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図７５２）が実行される。これにより、設定値更新処理（図７５２）の実行を優先させることが可能となる。

【９１７７】

ここで、ステップＳＦ５１６にて実行される設定値更新処理について説明する。図７５２は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＦ７０１～ステップＳＦ７１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９１７８】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＦ７０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９１７９】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９１８０】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ７０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９１８１】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＦ７０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＦ５０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＦ５０６：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＦ５０７：ＮＯ）、メイン処理（図７５０）のステップＳＦ５２０にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグ

に「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＦ７０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図７５２）が実行された場合に解除することが可能となる。

【９１８２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＦ７０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図７５２）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【９１８３】

ステップＳＦ７０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図７５２）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【９１８４】

その後、更新開始コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ７０５）。音光側ＣＰＵ３５３は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９１８５】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＦ７０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＦ７０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＦ７０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【９１８６】

ステップＳＦ７０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＦ７０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＦ７０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態

からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＦ７０８にて否定判定をする。

【９１８７】

ステップＳＦ７０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＦ７０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＦ７１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＦ７０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＦ７０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＦ７０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＦ７０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【９１８８】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＦ７０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＦ７１１）。これにより、今回の設定値更新処理（図７５２）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【９１８９】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＦ７１２）。これにより、設定値更新処理（図７５２）を終了してメイン処理（図７５０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９１９０】

その後、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＦ７１３）。ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＦ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【９１９１】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ７１４）。音光側ＣＰＵ３５３は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定値更新処理（図７５２）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９１９２】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図７５２）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【９１９３】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図７５１）が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図７５２）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図７５１）よりも設定値更新処理（図７５２）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図７５２）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【９１９４】

メイン処理（図７５０）の説明に戻り、ステップＳＦ５０９にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＦ５１５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５１７）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９１９５】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＦ５１７：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＦ５１８）。ＲＡＭクリア処理の内容は、設定値更新処理（図７５２）におけるステップＳＦ７１３のＲＡＭクリア処理の内容と同一であ

る。
【９１９６】
その後、クリア時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ５１９）。音光側ＣＰＵ３５３はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。
【９１９７】
メイン処理（図７５０）においてステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ５２０）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。
【９１９８】
その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５２１）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＦ５２１：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ５２２）。音光側ＣＰＵ３５３は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図７５２）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。
【９１９９】
その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＦ５２３）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「１」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「０」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異

常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【９２００】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＦ５２１：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５１５）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＦ５１５及びステップＳＦ５２１：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＦ５１６）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図７５２）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図７５２）では既に説明したとおりステップＳＦ７０３にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図７５２）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側ＲＡＭ６５について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【９２０１】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＦ５２１：ＹＥＳ、ステップＳＦ５１５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５１７）。ステップＳＦ５２０にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＦ５１７の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＦ５１７にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＦ５２２にて音光側ＭＰＵ３５２に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＦ５２３にて異常信号を外部出力する。

【９２０２】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしてもＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にもＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図７５２）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７５２）の開始時の初期設定（ステップＳＦ７０３）にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図７５２）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【９２０３】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「ＲＡＭクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップＳＦ５１０又はステップＳＦ５１７にて肯定判定をすることで、ステップＳＦ５２２にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＦ５２３にて異常時の外部出力処

理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図７５２）が実行されない限り、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機１０における異常報知及びパチンコ機１０の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【９２０４】

ステップＳＦ５１３の処理を実行した場合、ステップＳＦ５１４の処理を実行した場合、ステップＳＦ５１６の処理を実行した場合、ステップＳＦ５１９の処理を実行した場合、又はステップＳＦ５２３の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＦ５２４）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）における通常時の設定処理（図６４０）にてステップＳ９１０２の処理が実行されることにより、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【９２０５】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した後であって残余処理（ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２０６】

また、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【９２０７】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＦ５２５）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＦ５２５では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【９２０８】

その後、ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＦ

５２６～ステップＳＦ５２９では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【９２０９】

次に、主側ＲＡＭ６５における各エリアの設定態様について図７５３の説明図を参照しながら説明する。

【９２１０】

主側ＲＡＭ６５には上記第４７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が設けられている。また、主側ＲＡＭ６５において特定制御用のワークエリア２２１のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア２２３のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【９２１１】

これら各エリア２２１～２２４のアドレス範囲について詳細に説明する。主側ＲＡＭ６５のアドレスは２バイトのデータとして設定されている。なお、説明の便宜上、２バイトのアドレスのデータを４桁の１６進数のデータとして説明する。２バイトのデータのアドレスのうち開始アドレスである「００００」～Ｙ（ｋ－１）の範囲内における連続する各アドレスのエリアは未使用のアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｋ）～「００ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア２２１として設定されている。また、アドレスＹ（ｋ）～「００ＦＦ」に連続するアドレス「０１００」～Ｙ（ｌ－１）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｌ）～「０１ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア２２２として設定されている。また、アドレスＹ（ｌ）～「０１ＦＦ」に連続するアドレス「０２００」～Ｙ（ｍ－１）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｍ）～「０２ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア２２３として設定されている。また、アドレスＹ（ｍ）～「０２ＦＦ」に連続するアドレス「０３００」～Ｙ（ｎ－１）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｎ）～「０３ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア２２４として設定されている。

【９２１２】

上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ６５における物理アドレス及び主側ＣＰＵ６３において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。また、特定制御用のワークエリア２２１のアドレス範囲（Ｙ（ｋ）～「００ＦＦ」）と、特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲（Ｙ（ｌ）～「０１ＦＦ」）と、非特定制御用のワークエリア２２３のアドレス範囲（Ｙ（ｍ）～「０２ＦＦ」）と、非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲（Ｙ（ｎ）～「０３ＦＦ」）とは相互に相違している。具体的には、特定制御用のワークエリア２２１のアドレス範囲（Ｙ（ｋ）～「００ＦＦ」）が最も広く、次に非特定制御用のワークエリア２２３のアドレス範囲（Ｙ（ｍ）～「０２ＦＦ」）が広く、次に特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲（Ｙ（ｌ）～「０１ＦＦ」）が広く、非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲（Ｙ（ｎ）～「０３ＦＦ」）が最も狭くなっている。但し、これに限定されることはなく各エリア２２１～２２４のアドレス範囲の広さが相互に同一又は略同一である構成としてもよい。

【９２１３】

上記のように特定制御用のワークエリア２２１と、非特定制御用のワークエリア２２３とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ６５の情報が消去されてしまうとい

った事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア２２１，２２３への情報の書き込み及び各ワークエリア２２１，２２３からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてロード命令が行われる。

【９２１４】

特定制御用のスタックエリア２２２と、非特定制御用のスタックエリア２２４とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア２２２，２２４への情報の書き込みに際しては主側ＣＰＵ６３にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア２２２，２２４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【９２１５】

主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【９２１６】

主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【９２１７】

なお、主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【９２１８】

ここで、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも終了

アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」となり、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位側の１バイト）がオール「１」となるように設定されている。一方、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の終了アドレスは、１６進数であれば上位側の２桁、２進数であれば最上位のビットから続く上位側の８ビット（すなわち上位側の１バイト）が相違していることにより、全体としてはアドレスが相違している。つまり、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲（下位側の１バイト）のアドレスデータが所定データで共通している。

【９２１９】

主側ＣＰＵ６３はＲＡＭクリア処理（図７５５）、非特定制御用のクリア処理（図７５７）及びチェックサムの算出処理（図７５８）などといったように、主側ＲＡＭ６５の所定範囲のエリアからデータを読み出す場合及び主側ＲＡＭ６５の所定範囲のエリアにデータを書き込む場合（以下、データの読み出し及びデータの書き込みをまとめて特定処理という）、まず開始アドレスを対象アドレスとして設定し、その対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。その後、その対象アドレスに対して「１」を加算することで次のアドレスを対象アドレスとしてその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。そして、この対象アドレスに対して「１」を加算することで次のアドレスを対象アドレスに設定するとともにその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行することを、対象アドレスが終了アドレスとなるまで継続する。

【９２２０】

主側ＣＰＵ６３には図７４９に示すようにアドレスカウンタ５１５が設けられている。図７５４（ａ）はアドレスカウンタ５１５の内容を説明するための説明図である。アドレスカウンタ５１５は上記対象アドレスのアドレスデータを設定するためのカウンタである。主側ＣＰＵ６３は特定処理を開始する場合にアドレスカウンタ５１５に開始アドレスのアドレスデータを設定するとともに対象アドレスの更新に際してはアドレスカウンタ５１５に「１」を加算する。そして、主側ＣＰＵ６３はアドレスカウンタ５１５を参照することで対象アドレスを把握する。

【９２２１】

主側ＲＡＭ６５のアドレスが２バイトのアドレスデータとして設定されていることに対応させて、アドレスカウンタ５１５は２バイトのデータ容量となっている。つまり、アドレスカウンタ５１５は１バイトからなる上位バイト５１５ａと１バイトからなる下位バイト５１５ｂとを備えている。対象アドレスを更新するためにアドレスカウンタ５１５が「１」加算される場合には下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることとなる。

【９２２２】

主側ＣＰＵ６３には図７４９に示すようにキャリーフラグ５１６が設けられている。対象アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データである状況において当該対象アドレスに対して「１」を加算することで当該対象アドレスが次のアドレスとなった場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される。具体的には、対象アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位バイト５１５ｂ）がオール「１」である状況において、当該対象アドレスに「１」が加算されることで、１６進数であれば最上位の２桁への桁上がりが発生した場合、２進数であれば最上位のビットから続く上位側の８ビット分（すなわち上位バイト５１５ａ）への桁上がりが発生した場合に、キャリーフラグ５１６に「１」が設定される。

【９２２３】

図７５４（ｂ）～図７５４（ｅ）は対象アドレスが更新された結果、キャリーフラグ５１６に「１」が設定される様子を説明するための説明図である。

【９２２４】

まず対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定されない場

合について説明する。図７５４（ｂ）に示すように下位バイト５１５ｂがオール「１」ではない状況（すなわち下位バイト５１５ｂが最大値ではない状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることで、図７５４（ｃ）に示すように下位バイト５１５ｂのアドレスデータが「１」増加したアドレスデータとなる。この場合、下位バイト５１５ｂがオールゼロになることはなく上位バイト５１５ａへの桁上がりが発生していないため、キャリーフラグ５１６は「０」に維持されるとともに上位バイト５１５ａのアドレスデータは維持される。

【９２２５】

次に、対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される場合について説明する。図７５４（ｄ）に示すように下位バイト５１５ｂがオール「１」である状況（すなわち下位バイト５１５ｂが最大値である状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることで、図７５４（ｅ）に示すように下位バイト５１５ｂがオールゼロとなる。この場合、キャリーフラグ５１６に「１」が設定され、主側ＣＰＵ６３はキャリーフラグ５１６に「１」が設定されていることを確認することで上位バイト５１５ａへの桁上がりが発生したと認識する。したがって、上位バイト５１５ａに「１」が加算される。

【９２２６】

つまり、下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることで当該下位バイト５１５ｂがオールゼロとなった場合には上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要が生じるが、この上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要があるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためにキャリーフラグ５１６が設けられている。そして、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合には上位バイト５１５ａへの「１」の加算が行われることはなく、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合には上位バイト５１５ａへの「１」の加算が行われる。

【９２２７】

このような構成において上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データで共通している。具体的には、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも終了アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」となり、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位バイト５１５ｂ）がオール「１」となるように設定されている。これにより、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれかに対して特定処理を実行している状況において、当該特定処理を実行している対象となっているエリア２２１～２２４の終了アドレスに対応するエリアに対して特定処理が完了して対象アドレスが次のアドレスに更新された場合にはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されることとなる。したがって、主側ＣＰＵ６３はキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを確認することで、特定処理を実行している対象となっているエリア２２１～２２４の終了アドレスに対応するエリアに対して当該特定処理を実行したか否かを特定することが可能となる。よって、各エリア２２１～２２４の終了アドレスか否かの判定に際してアドレスの比較処理を実行する必要がなくなるため、処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２２８】

上記桁上がりの発生に際してキャリーフラグ５１６に「１」を設定する処理は、対象アドレスに「１」を加算することで当該対象アドレスを更新するための処理である対象アドレスの加算処理（図７５６）にて実行される。この場合、対象アドレスの加算処理（図７５６）は、特定制御用のプログラムにおいて共通のサブルーチンとして設定されており、特定制御としていずれの種類の特定処理を実行する場合であっても対象アドレスの加算処理を実行する場合には共通のサブルーチンが呼び出されて実行される。また、対象アドレ

スの加算処理は非特定制御用のプログラムにも設定されている。
【９２２９】
上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも終了アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」となり、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位バイト５１５ｂ）がオール「１」となるように設定されていることにより、これら各エリア２２１～２２４は終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データとなるようにアドレス範囲が設定されていることとなる。これに対して、各エリア２２１～２２４に必要なエリアのアドレス数はいずれも２５６個未満となっている。したがって、アドレスの順番において特定制御用のワークエリア２２１よりも手前のアドレス範囲、特定制御用のワークエリア２２１と特定制御用のスタックエリア２２２との間のアドレス範囲、特定制御用のスタックエリア２２２と非特定制御用のワークエリア２２３との間のアドレス範囲、及び非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４との間のアドレス範囲のそれぞれには未使用のエリアが存在している。
【９２３０】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行されるＲＡＭクリア処理について図７５５のフローチャートを参照しながら説明する。ＲＡＭクリア処理は、メイン処理（図７５０）のステップＳＦ５１８にて実行されるとともに設定値更新処理（図７５２）のステップＳＦ７１３にて実行される。なお、ＲＡＭクリア処理におけるステップＳＦ８０１～ステップＳＦ８１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【９２３１】
まず特定制御用のワークエリア２２１においてＲＡＭクリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＦ８０１）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回のクリア開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回のクリア開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回のクリア開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア３４１が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア３４１に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア３４１をＲＡＭクリア処理の実行対象から除外することが可能となる。なお、ステップＳＦ８０１ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアするとともに主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグを「０」クリアする。その後、主側ＲＡＭ６５における対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアする（ステップＳＦ８０２）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップＳＦ８０３）。
【９２３２】
図７５６は対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。対象アドレスの加算処理ではまず主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における下位バイト５１５ｂに「１」を加算する（ステップＳＦ９０１）。この場合、下位バイト５１５ｂの８ビットがオール「１」である状況において当該下位バイト５１５ｂに「１」が加算されると、下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなる。下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなった場合（ステップＳＦ９０２：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」を設定する（ステップＳＦ９０３）。
【９２３３】
ステップＳＦ９０２にて否定判定をした場合、又はステップＳＦ９０３の処理を実行した場合、ステップＳＦ９０４にて主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＦ９０４：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バ

イト５１５ａに「１」を加算する（ステップＳＦ９０５）。
【９２３４】
ＲＡＭクリア処理（図７５５）の説明に戻り、対象アドレスの加算処理（ステップＳＦ８０３）を実行した後は主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＦ８０４）。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合（ステップＳＦ８０４：ＮＯ）、対象アドレスのクリア処理（ステップＳＦ８０２）及び対象アドレスの加算処理（ステップＳＦ８０３）を再度実行する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＦ８０４：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＦ８０５）。ワーク完了フラグは特定制御用のワークエリア２２１に対するクリア処理が完了したか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【９２３５】
ワーク完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳＦ８０５：ＮＯ）、ワーク完了フラグに「１」を設定した後に（ステップＳＦ８０６）、特定制御用のスタックエリア２２２の開始アドレスであるＹ（ｌ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＦ８０７）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＦ８０７ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアする。
【９２３６】
その後、ステップＳＦ８０２～ステップＳＦ８０４の処理を、ステップＳＦ８０３における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳＦ８０４及びステップＳＦ８０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の初期設定を実行する（ステップＳＦ８０８）。その後、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタを「０」クリアするとともに（ステップＳＦ８０９）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップＳＦ８１０）。この初期設定ではメイン処理（図７５０）におけるステップＳＦ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。
【９２３７】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される非特定制御用のクリア処理について説明する。
【９２３８】
本実施形態では上記第５７実施形態と同様に管理実行処理（図５９９）にて別監視処理（ステップＳ６００９）が実行される。当該別監視処理では非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理及び非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する。非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるステップＳ５４０５と同一であり、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるステップＳ５４０７と同一である。これら監視処理にて異常有りと判定した場合、非特定制御用のクリア処理を実行する。図７５７は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップＳＧ１０１～ステップＳＧ１０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【９２３９】
まず非特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスであるＹ（ｍ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＧ１０１）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＧ１０１ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアするとともに主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグを「０」クリアする。

【９２４０】
その後、主側ＲＡＭ６５における対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアする（ステップＳＧ１０２）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップＳＧ１０３）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ＲＯＭ６４に記憶されている非特定制御用のサブルーチンを呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図７５６に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ５１５における下位バイト５１５ｂに「１」を加算し、加算後に下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなった場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」を設定する。また、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合にはアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａに「１」を加算する。

【９２４１】
その後、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ１０４）。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ１０４：ＮＯ）、対象アドレスのクリア処理（ステップＳＧ１０２）及び対象アドレスの加算処理（ステップＳＧ１０３）を再度実行する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＧ１０４：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ１０５）。ワーク完了フラグは非特定制御用のワークエリア２２３に対するクリア処理が完了したか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９２４２】
ワーク完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ１０５：ＮＯ）、ワーク完了フラグに「１」を設定した後に（ステップＳＧ１０６）、非特定制御用のスタックエリア２２４の開始アドレスであるＹ（ｎ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＧ１０７）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＧ１０７ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアする。

【９２４３】
その後、ステップＳＧ１０２～ステップＳＧ１０４の処理を、ステップＳＧ１０３における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳＧ１０４及びステップＳＧ１０５：ＹＥＳ）、本非特定制御用のクリア処理を終了する。

【９２４４】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行されるチェックサムの算出処理について図７５８のフローチャートを参照しながら説明する。チェックサムの算出処理は停電時処理にて実行されるとともにメイン処理（図７５０）のステップＳＦ５０５にて実行される。なお、チェックサムの算出処理におけるステップＳＧ２０１～ステップＳＧ２０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９２４５】
まず特定制御用のワークエリア２２１においてチャックサムの算出処理の実行に際しての開始アドレスとなる加算開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＧ２０１）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の加算開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の加算開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の加算開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア３４１が設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアには停電時処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶す

るための停電時の合計カウンタが設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアにはメイン処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための復電時の合計カウンタが設定されている。加算開始アドレスは当該復電時の合計カウンタに対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、チェックサムの算出処理におけるチェックサムの算出対象から、設定参照用エリア３４１、停電時の合計カウンタ及び復電時の合計カウンタを除外することが可能となる。なお、ステップＳＧ２０１ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアするとともに主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグを「０」クリアする。

【９２４６】

その後、主側ＲＡＭ６５における対象アドレスのデータを読み出し（ステップＳＧ２０２）、その読み出したデータの数値情報を主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた合計カウンタ（メイン処理（図７５０）におけるチェックサムの算出処理であれば復電時の合計カウンタ、停電時処理におけるチェックサムの算出処理であれば停電時の合計カウンタ）に加算する（ステップＳＧ２０３）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップＳＧ２０４）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ＲＯＭ６４に特定制御用として記憶されている共通のサブルーチンを呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図７５６に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ５１５における下位バイト５１５ｂに「１」を加算し、加算後に下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなった場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」を設定する。また、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合にはアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａに「１」を加算する。

【９２４７】

その後、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ２０５）。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ２０５：ＮＯ）、ステップＳＧ２０２～ステップＳＧ２０４の処理を再度実行する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＧ２０５：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３のワーク完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ２０６）。

【９２４８】

ワーク完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ２０６：ＮＯ）、ワーク完了フラグに「１」を設定した後に（ステップＳＧ２０７）、特定制御用のスタックエリア２２２の開始アドレスであるＹ（ｌ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＧ２０８）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＧ２０８ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアする。

【９２４９】

その後、ステップＳＧ２０２～ステップＳＧ２０５の処理を、ステップＳＧ２０４における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳＧ２０５及びステップＳＧ２０６：ＹＥＳ）、本チェックサムの算出処理を終了する。

【９２５０】

次に、音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理について図７５９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【９２５１】

主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンドを受信している場合（ステップＳＧ３０１：ＹＥ

Ｓ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップＳＧ３０２）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７５２）が開始された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９２５２】

主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＧ３０３：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＧ３０４）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７５１）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７５１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７５１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９２５３】

主側ＣＰＵ６３から異常コマンドを受信している場合（ステップＳＧ３０５：ＹＥＳ）、異常時報知の設定処理を実行する（ステップＳＧ３０６）。異常コマンドは既に説明したとおり動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことが特定された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。異常時報知の設定処理では、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図７５２）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【９２５４】

ステップＳＧ３０１～ステップＳＧ３０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＧ３０７）。通常復帰コマンドはＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドはＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図７５１）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図７５２）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（

ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。
【９２５５】
これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＧ３０７：ＮＯ）、ステップＳＧ３０１の処理に戻る。主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が正常に終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する。この場合に上記のとおり音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＧ３０８以降の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている間は音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となるとともに、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が正常に終了しなかった場合には音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。
【９２５６】
また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図７５２）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図７５１）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、異常コマンドを受信した場合いは既に説明したとおり異常報知が行われるようにする必要がある。この場合に、音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＧ２０６以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。
【９２５７】
主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＧ３０７：ＹＥＳ）、音光側ＲＡＭ３５５に設けられた待機カウンタに待機期間（具体的には２秒）に対応する情報を設定する（ステップＳＧ３０８）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側ＣＰＵ３５３において定期的（具体的には４ミリ秒）に起動される割込み処理にて１減算される。
【９２５８】
その後、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップＳＧ３０９）。具体的には、上記第８１実施形態と同様に、通常復帰コマンドを受信している場合にはＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納させる。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納された状態となる。
【９２５９】
今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドである場合、更新時報知の終了処理を実行する。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７５２）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップＳＧ３０２にて開始した設定値更新処理（図７５２）に対応する報知を終了させる。
【９２６０】
今回受信した復帰コマンドが確認時の復帰コマンドである場合、確認時報知の終了処理を実行する。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７５１）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップＳＧ３０４にて開始した設定確認用処理（図７５１）に対応する報知を終了させる。
【９２６１】
その後、音光側ＲＡＭ３５５の待機カウンタの値が「０」となっているか否かを判定す

ることで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＧ３１０）。待機カウンタの値が「０」となっていない場合（ステップＳＧ３１０：ＮＯ）、ステップＳＧ３１０の処理を再度実行する。これにより、待機期間が経過するまでは演出制御処理（図７５７）におけるステップＳＧ３１１以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップＳＧ３１０の処理が繰り返し実行されている状況であっても割込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が１減算される。

【９２６２】

ステップＳＧ３１０にて肯定判定をした場合、初期動作用処理を実行する（ステップＳＧ３１１）。初期動作用処理では、初期位置に配置されている可動体５１２を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部５１３に駆動信号を出力する。これにより、可動体５１２は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体５１２の当該動作を確認することで可動体５１２が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

【９２６３】

上記のとおり音光側ＣＰＵ３５３は主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に初期動作用処理（ステップＳＧ３１１）を実行する。これにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了してから待機期間が経過してから可動体５１２の初期動作が行われることとなる。ここで、既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示を開始する。

【９２６４】

これに対して、上記のとおり可動体５１２の初期動作は主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に開始されるため、実質的に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示が開始された後に可動体５１２の初期動作が開始されることとなる。したがって、主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合には主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した後にまず第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始され、その後に待機期間が経過した後に可動体５１２にて初期動作が開始されることとなる。よって、パチンコ機１０の工場からの出荷時における動作チェックや遊技ホールにおけるパチンコ機１０の日常的な動作チェックに際しては、まず遊技機本体１２をパチンコ機１０前方に開放させて当該遊技機本体１２の裏側を露出させた状態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常に動作するか否かを確認した後に、遊技機本体１２を閉鎖して遊技機本体１２の表側から可動体５１２が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。

【９２６５】

初期動作用処理（ステップＳＧ３１１）を実行した後は、その他の処理を繰り返し実行する（ステップＳＧ３１２）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、遊技回用の演出の途中で可動体５１２を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体５１２を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出

を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、開閉実行モード用の演出の途中で可動体５１２を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体５１２を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。

【９２６６】

次に、主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されるとともに可動体５１２にて初期動作が実行される様子について、図７６０のタイムチャートを参照しながら説明する。図７６０（ａ）は主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている期間を示し、図７６０（ｂ）は主側ＣＰＵ６３において設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている期間を示し、図７６０（ｃ）は音光側ＣＰＵ３５３にて主側ＣＰＵ６３から送信されたいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングを示し、図７６０（ｄ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行される初期チェック期間の実行期間を示し、図７６０（ｅ）は音光側ＣＰＵ３５３にて待機期間を計測している期間を示し、図７６０（ｆ）は可動体５１２の初期動作が実行されている期間を示す。

【９２６７】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されない場合について説明する。

【９２６８】

ｔ１のタイミングで主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始される。この場合、図７６０（ａ）に示すように当該ｔ１のタイミングで主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が開始される。なお、当該ｔ１のタイミングで図柄表示装置４１において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない。したがって、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されることなくｔ２のタイミングで動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する。この場合、当該ｔ２のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が点滅表示される構成としてもよい。

【９２６９】

また、ｔ２のタイミングで図７６０（ｃ）に示すように主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンドが送信され、当該通常復帰コマンドが音光側ＣＰＵ３５３にて受信される。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信することでｔ２のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている途中であるｔ３のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間が経過することで、図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２の初期動作が開始される。

【９２７０】

その後、ｔ４のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が終了される。また、その後のｔ５のタイミングで図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２における初期動作が終了される。

【９２７１】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行される場合について説明する。

【９２７２】

ｔ６のタイミングで主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始される。この場合、図７６０（ａ）に示すように当該ｔ６のタイミングで主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が開始される。なお、当該ｔ６のタイミングで図柄表示装置４１において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「設定変更操作」又は「設定確認操作」が実行されている。したがって、図７６０（ｂ）に示すようにｔ７のタイミング～ｔ８のタイミングに亘って設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行される。

【９２７３】

ｔ８のタイミングで図７６０（ｂ）に示すように設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のうち今回の実行対象である設定関連処理が終了することで図７６０（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する。この場合、当該ｔ８のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が点滅表示される構成としてもよい。

【９２７４】

また、ｔ８のタイミングで図７６０（ｃ）に示すように主側ＣＰＵ６３から確認時の復帰コマンド又は更新時の復帰コマンドが送信され、当該復帰コマンドが音光側ＣＰＵ３５３にて受信される。音光側ＣＰＵ３５３は当該復帰コマンドを受信することでｔ８のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている途中であるｔ９のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間が経過することで、図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２の初期動作が開始される。

【９２７５】

その後、ｔ１０のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が終了される。また、その後のｔ１１のタイミングで図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２における初期動作が終了される。

【９２７６】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【９２７７】

ＲＡＭクリア処理（図７５５）、非特定制御用のクリア処理（図７５６）及びチェックサムの算出処理（図７５７）を実行する場合には対象アドレスが順次更新されるとともに、更新された後の対象アドレスに対応する主側ＲＡＭ６５のエリアを対象として「０」クリア処理又はチェックサムの算出処理が実行される（これらの処理を以下、特定処理ともいう）。これにより、主側ＲＡＭ６５における複数のエリアを順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが基準アドレス（特定アドレス）となる場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定され、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき主側ＲＡＭ６５のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際してはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２７８】

基準アドレスが複数存在している構成において、いずれの基準アドレスも、当該基準ア

ドレスに対して直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることでキャリーフラグ５１６に「１」が設定されることとなるアドレスとなっている。これにより、いずれの基準アドレスを基準とする場合であっても、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２７９】

対象アドレスは主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５に設定される。アドレスカウンタ５１５は上位バイト５１５ａと下位バイト５１５ｂとを備えている。対象アドレスの更新が行われる場合には下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることとなるが、下位バイト５１５ｂに最大値としてオール「１」が設定されている状況において下位バイト５１５ｂに「１」が加算された場合には、下位バイト５１５ｂは最小値であるオールゼロが設定された状態となるとともに上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要がある。この場合に、下位バイト５１５ｂが最大値から最小値に変更される場合にはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるため、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要があるか否かを特定することが可能となる。当該構成においてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき主側ＲＡＭ６５のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき主側ＲＡＭ６５のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２８０】

特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも、主側ＲＡＭ６５のアドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト５１５ｂは最大値となっている。これにより、各エリア２２１～２２４のいずれについても主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを確認することで、特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。よって、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２８１】

特定処理として、ＲＡＭクリア処理（図７５５）、非特定制御用のクリア処理（図７５６）及びチェックサムの算出処理（図７５７）が設定されている構成において、これら特定処理のいずれが実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の終了契機を特定することが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【９２８２】

動作電力の供給が開始された場合に可動体５１２にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して可動体５１２が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、可動体５１２における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。

【９２８３】

動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるため、動作電力の供給の開始に際して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はパチンコ機１０の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して可動体５１２はパチンコ機１０の前面側から視認可能となるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示及び可動体５１２の初期動作のそれぞれを確認するためにはパチンコ機１０の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要があ

る。この場合に、可動体５１２における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、パチンコ機１０の背面側を露出させて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示を確認した後に、遊技機本体１２を閉鎖状態として可動体５１２における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【９２８４】

待機期間を計測することにより可動体５１２の初期動作が遅延される。これにより、可動体５１２の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【９２８５】

主側ＣＰＵ６３から送信された復帰コマンドを受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３における制御の進行状況を基準として可動体５１２の初期動作を遅延させることが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したタイミングを基準として可動体５１２の初期動作を遅延させることが可能となる。

【９２８６】

主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）の実行内容に応じて異なる種類の復帰コマンドを送信するため、音光側ＣＰＵ３５３は主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の復帰コマンドが送信された場合であっても可動体５１２の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）の実行内容に関係なく可動体５１２の初期動作を遅延させることが可能となる。

【９２８７】

主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行された場合に送信された復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３が受信した後に可動体５１２にて初期動作が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行された後に可動体５１２にて初期動作が行われるようにすることが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したタイミングを基準として可動体５１２にて初期動作を行わせることが可能となる。

【９２８８】

なお、対象アドレスの更新が加算式で行われる構成に限定されることはなく減算式で行われる構成としてもよい。この場合、対象アドレスの更新が行われる場合にはアドレスカウンタ５１５の下位バイト５１５ｂの値が「１」減算されることとなる。そして、下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロである状況（すなわち下位バイト５１５ｂの数値情報が最小値である状況）において下位バイト５１５ｂの値が「１」減算された場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるとともに上位バイト５１５ａの値が「１」減算される。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト５１５ｂがオールゼロとなる構成とすることで、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【９２８９】

また、対象アドレスの更新が行われる場合に下位バイト５１５ｂに対して加算又は減算

される更新用数値は「１」に限定されることはなく、「２」であってもよく、「３」であってもよく、「４」であってもよい。

【９２９０】

また、下位バイト５１５ｂの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成に代えて、上位バイト５１５ａの最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【９２９１】

また、主側ＲＡＭ６５のアドレスは２バイトに限定されることはなく１バイト、３バイト又は４バイト以上である構成としてもよい。３バイトである場合には下位２バイトから上位１バイトへの桁上がりが発生する場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に下位２バイトから上位１バイトへの桁上がりが発生することとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【９２９２】

また、１バイトである場合には当該１バイトの最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成とする。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。

【９２９３】

また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１に対する特定処理と特定制御用のスタックエリア２２２に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９４】

また、非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４とに特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア２２３に対する特定処理と非特定制御用のスタックエリア２２４に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９５】

また、主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１と特定制御用のスタッ

クエリア２２２との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１と特定制御用のスタックエリア２２２とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるアドレスとすることで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９６】

また、主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるアドレスとすることで、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９７】

また、特定制御用のワークエリア２２１に割り当てられているアドレスの数が２５７個以上である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における最後の順番のアドレスだけではなく途中の順番のアドレスも下位側の８ビットがオール「１」が設定されたアドレスとなる。当該構成においてはキャリーフラグ５１６に「１」が設定された回数を計測するとともに、その計測回数が、特定制御用のワークエリア２２１において下位側の８ビットがオール「１」となるアドレスの数である終了基準数となった場合に特定制御用のワークエリア２２１に対する特定処理の実行が完了したと特定する構成とする。これにより、キャリーフラグ５１６を利用して特定処理の終了契機を特定することが可能となる。

【９２９８】

また、主側ＣＰＵ６３にてプログラムを利用して対象アドレスの加算処理（図７５６）が実行される構成に代えて、専用回路により対象アドレスの更新が行われる構成としてもよい。この場合、当該専用回路による対象アドレスの更新に際しても、下位バイト５１５ｂが最小値及び最大値のうち一方から他方に変更された場合にはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるとともに上位バイト５１５ａが更新される構成とする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９９】

また、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４における最後の順番のアドレスが、下位側の８ビットが最大値となるように設定されている構成に限定されることはなく、下位側の８ビットが最小値となるように設定されている構成としてもよい。この場合、最後の順番のアドレスに対して直前のアドレスから最後の順番のアドレスへの更新が行われた場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定されることとなるため、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていることを特定した場合にはその時点における対象アドレスのエリアに対して特定処理を実行した後に当該特定処理を終了させる構成とする。

【９３００】

また、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていることを契機として特別処理を実

行する構成を、対象アドレスの全てにのエリアに対して特定処理が実行されたか否かを特定するため以外に利用してもよい。

【９３０１】

例えば、複数バイトからなる乱数カウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるとともにキャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ５１６に「１」が設定された場合には上記乱数カウンタとは別の乱数カウンタの更新が開始される構成としてもよい。この場合、複数の乱数カウンタを同時に更新する場合において乱数カウンタの更新開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ５１６を確認するだけでよいため処理負荷を軽減することが可能となる。

【９３０２】

例えば、複数バイトからなるタイマカウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ５１６に「１」を設定するとともにキャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ５１６に「１」が設定された場合には上記タイマカウンタとは別のタイマカウンタによる期間の計測が開始される構成としてもよい。この場合、複数のタイマカウンタを利用して複数の期間を計測する場合において各期間の計測開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ５１６を確認するだけでよいため処理負荷を軽減することが可能となる。

【９３０３】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始された後に可動体５１２における初期動作が開始される構成に限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示の開始タイミングが遅延されることで可動体５１２における初期動作が開始された後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始される構成としてもよい。

【９３０４】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始された後に可動体５１２における初期動作が開始される構成において、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が終了したタイミング以降で可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。

【９３０５】

また、可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されない構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されて復帰コマンドが送信された場合には当該復帰コマンドを受信したタイミングで可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。この場合、可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されないものの、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したタイミングで可動体５１２の初期動作を開始することが可能となる。当該構成においては主側ＣＰＵ６３の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されるか否かに応じて可動体５１２の初期動作が開始されるタイミングが相違することとなる。つまり、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されない場合には動作電力の供給が開始された場合に即座に可動体５１２における初期動作が開始されるのに対して、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行された場合には動作電力の供給が開始されたタイミングに対して遅れたタイミングで可動体５１２に

おける初期動作が開始される。
【９３０６】
　また、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される対象又は主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に初期動作が実行される対象は可動体５１２に限定されることはなく任意である。例えば可動体５１２に加えて又は代えて、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１のいずれかであってもよい。また、音光側ＣＰＵ３５３により制御される全ての制御対象が、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される又は主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に初期動作が実行される構成としてもよい。
【９３０７】
　＜第１０５実施形態＞
　本実施形態では音光側ＣＰＵ２５３にて実行される演出制御処理の処理内容が上記第１０４実施形態と相違している。以下、上記第１０４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１０４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【９３０８】
　図７６１は本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。
【９３０９】
　ステップＳＧ４０１～ステップＳＧ４０６では上記第１０４実施形態における演出制御処理（図７５９）のステップＳＧ３０１～ステップＳＧ３０６と同一の処理を実行する。ステップＳＧ４０１～ステップＳＧ４０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＧ４０７）。これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＧ４０７：ＮＯ）、ステップＳＧ４０１の処理に戻る。
【９３１０】
　主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＧ４０７：ＹＥＳ）、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップＳＧ４０８）。当該処理の処理内容は上記第１０４実施形態における演出制御処理（図７５９）のステップＳＧ３０９の処理と同一である。
【９３１１】
　その後、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドとは異なる復帰コマンド、すなわちクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかであることを条件として（ステップＳＧ４０９：ＮＯ）、音光側ＲＡＭ３５５に設けられた待機カウンタに待機期間（具体的には２秒）に対応する情報を設定する（ステップＳＧ４１０）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側ＣＰＵ３５３において定期的（具体的には４ミリ秒）に起動される割込み処理にて１減算される。
【９３１２】
　その後、音光側ＲＡＭ３５５の待機カウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＧ４１１）。待機カウンタの値が「０」となっていない場合（ステップＳＧ４１１：ＮＯ）、ステップＳＧ４１１の処理を再度実行する。これにより、主側ＣＰＵ６３からクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合には待機期間が経過するまでは演出制御処理（図７６１）におけるステップＳＧ４１２以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップＳＧ４１１の処理を繰り返し実行されている状況であっても割込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が１減算される。
【９３１３】

ステップＳＧ４０９にて肯定判定をした場合、又はステップＳＧ４１１にて肯定判定をした場合、初期動作用処理を実行する（ステップＳＧ４１２）。初期動作用処理では、初期位置に配置されている可動体５１２を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部５１３に駆動信号を出力する。これにより、可動体５１２は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体５１２の当該動作を確認することで可動体５１２が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

【９３１４】

その後、その他の処理を実行する（ステップＳＧ４１３）。その他の処理の処理内容は上記第１０４実施形態における演出制御処理（図７５９）のステップＳＧ３１２の処理と同一である。

【９３１５】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれかが実行された場合に音光側ＣＰＵ３５３にて待機期間が計測された後に可動体５１２の初期動作が行われ、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されなかった場合には音光側ＣＰＵ３５３にて待機期間が計測されることなく可動体５１２の初期動作が行わる。遊技ホールにおいて営業が開始される場合にはパチンコ機１０の電源をＯＮ操作した状態のまま各パチンコ機１０に動作電力を供給するための主電源をＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り換えることが行われる場合がある。このような電源ＯＮ操作が行われた場合には遊技機本体１２が開放されることなくパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されることとなる。そして、このような状況においては主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されないため、待機期間が計測されることなく可動体５１２の初期動作が開始される。これにより、可動体５１２の初期動作を即座に確認することが可能となる。

【９３１６】

その一方、「ＲＡＭクリア操作」、「設定確認操作」及び「設定変更操作」のいずれかが行われる場合には遊技機本体１２を開放させた状態で行われる。そして、このような状況においては主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれかが実行されるため、待機期間が計測された後に可動体５１２の初期動作が開始される。これにより、遊技機本体１２が閉鎖された後に可動体５１２の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。

【９３１７】

なお、可動体５１２の初期動作の開始タイミングを遅延させるために待機期間が計測される構成に限定されることはなく、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったことを開閉検知センサにて検知したことを条件として可動体５１２の初期動作を開始させる構成とすることで可動体５１２の初期動作の開始タイミングを遅延させる構成としてもよい。この場合、遊技機本体１２が閉鎖状態となってから可動体５１２の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。

【９３１８】

また、当該構成においては遊技機本体１２が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には可動体５１２の初期動作が行われないこととなるが、これに限定されることはなく、遊技機本体１２が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了して復帰コマンドが送信された場合に可動体５１２の初期動作が開始され

る構成としてもよい。
【９３１９】
　また、上記構成において遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったとしてもその時点で主側ＣＰＵ６３から復帰コマンドを受信していない場合には可動体５１２の初期動作が開始されることはなく、復帰コマンドを受信した後に可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３６３から復帰コマンドを受信しているとともに遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となった場合に可動体５１２の初期動作が開始されることとなる。
【９３２０】
　また、上記実施形態の構成において通常復帰コマンドを受信した場合には可動体５１２の初期動作が行われない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの営業開始時に可動体５１２の初期動作が行われないようにすることが可能となる。
【９３２１】
　＜第１０６実施形態＞
　本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【９３２２】
　図７６２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【９３２３】
　まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＧ５０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【９３２４】
　その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＧ５０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【９３２５】
　つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【９３２６】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【９３２７】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ５０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９３２８】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図７６２）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了して残余処理（ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）のうち後述する設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）のうち後述する設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【９３２９】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）のうち後述する設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムの算出処理を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【９３３０】

ちなみに、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込

んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図７６２）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図７６２）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【９３３１】

ステップＳＧ５０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９３３２】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＧ５０４：ＹＥＳ）、停電時処理の場合と同様にチェックサムを算出し、そのチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＧ５０５）。停電時処理及びステップＳＧ５０５のそれぞれでは、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。ステップＳＧ５０５では、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、当該ステップＳＧ５０５にて算出したチェックサムと比較することで、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【９３３３】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＧ５０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＧ５０６）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＧ５０６では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【９３３４】

ステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５０７）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図７６４）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図

７６４）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図７６４）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図７６４）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９３３５】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＧ５０７にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５０８）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。

【９３３６】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＧ５０８：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５０９）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＧ５０９にて肯定判定をした場合、後述するステップＳＧ５２０及びステップＳＧ５２１の処理を実行する。

【９３３７】

ステップＳＧ５０９にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５１０）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＧ５１０：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＧ５１２）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＧ５１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＧ５１１：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＧ５１２）。

【９３３８】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図７６３）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（図７６３）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図７６３）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確

認用処理（図７６３）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態は後述するＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されるか、又は設定確認用処理（図７６３）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９３３９】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図７６３）が実行されることにより、設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図７６３）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図７６３）が実行されることなくＲＡＭクリア処理（図７６５）及び設定値更新処理（図７６４）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図７６３）よりもＲＡＭクリア処理（図７６５）又は設定値更新処理（図７６４）の実行を優先させることが可能となる。

【９３４０】

ここで、ステップＳＧ５１２にて実行される設定確認用処理について説明する。図７６３は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＧ６０１～ステップＳＧ６０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３４１】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＧ６０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９３４２】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）において設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９３４３】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ６０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ

割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９３４４】

その後、確認開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ６０３）。音光側ＣＰＵ３５３は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７６３）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７６３）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９３４５】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＧ６０４）。具体的には、上記第７７実施形態における設定確認用処理（図６６０）と同様に、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図７６３）が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＧ６０４にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＧ６０４：ＮＯ）、ステップＳＧ６０４の処理を繰り返す。

【９３４６】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＧ６０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＧ６０５）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【９３４７】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＧ６０６）。これにより、設定確認用処理（図７６３）を終了してメイン処理（図７６２）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９３４８】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ６０７）。音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０

１～ステップＳＧ５２１）にて設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３４９】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図７６２）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図７６２）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図７６３）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【９３５０】

メイン処理（図７６２）の説明に戻り、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＧ５１０及びステップＳＧ５１１：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ５１３）。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にてＲＡＭクリア処理（図７６５）、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【９３５１】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＧ５０８及びステップＳＧ５１４：ＹＥＳ）、又はステップＳＧ５０７にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップＳＧ５１５）。上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作及び設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定値更新処理（図７６４）が実行されることにより、設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図７６４）が実行される。これにより、設定値更新処理（図７６４）の実行を優先させることが可能となる。

【９３５２】

ここで、ステップＳＧ５１５にて実行される設定値更新処理について説明する。図７６４は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＧ７０１～ステップＳＧ７１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３５３】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＧ７０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９３５４】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理

（図７６４）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）において設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９３５５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ７０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９３５６】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＧ７０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＧ５０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＧ５０５：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＧ５０６：ＮＯ）、メイン処理（図７６２）のステップＳＧ５１８にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＧ７０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図７６４）が実行された場合に解除することが可能となる。

【９３５７】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＧ７０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図７６４）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されて

いる場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【９３５８】

ステップＳＧ７０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図７６４）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【９３５９】

その後、更新開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ７０５）。音光側ＣＰＵ３５３は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９３６０】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＧ７０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＧ７０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＧ７０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【９３６１】

ステップＳＧ７０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＧ７０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＧ７０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＧ７０８にて否定判定をする。

【９３６２】

ステップＳＧ７０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＧ７０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＧ７１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＧ７０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＧ７０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＧ７０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＧ７０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【９３６３】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＧ７０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設

定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＧ７１１）。これにより、今回の設定値更新処理（図７６４）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【９３６４】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＧ７１２）。これにより、設定値更新処理（図７６４）を終了してメイン処理（図７６２）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９３６５】

その後、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＧ７１３）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＦ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。ＲＡＭクリア処理の詳細については後に説明する。

【９３６６】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図７６４）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図７６３）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【９３６７】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図７６３）が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図７６４）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図７６３）よりも設定値更新処理（図７６４）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図７６４）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【９３６８】

メイン処理（図７６２）の説明に戻り、ステップＳＧ５０８にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＧ５１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５１６）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイ

マ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９３６９】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＧ５１６：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＧ５１７）。ＲＡＭクリア処理の内容は、設定値更新処理（図７６４）におけるステップＳＧ７１３のＲＡＭクリア処理の内容と同一である。つまり、メイン処理（図７６２）のステップＳＧ５１７及び設定値更新処理（図７６４）のステップＳＧ７１３では同一のサブルーチンを呼び出してＲＡＭクリア処理を実行する。

【９３７０】

図７６５はメイン処理（図７６２）のステップＳＧ５１７及び設定値更新処理（図７６４）のステップＳＧ７１３にて実行されるＲＡＭクリア処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭクリア処理におけるステップＳＧ８０１～ステップＳＧ８０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３７１】

まず特定制御用のワークエリア２２１においてＲＡＭクリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＧ８０１）。特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア３４１が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア３４１に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア３４１をＲＡＭクリア処理の実行対象から除外することが可能となる。

【９３７２】

その後、クリア処理を実行する（ステップＳＧ８０２）。ステップＳＧ８０２のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１において現状の対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のワークエリア２２１における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「０」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のワークエリア２２１における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。

【９３７３】

その後、特定制御用のスタックエリア２２２の開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＧ８０３）。その後、クリア処理を実行する（ステップＳＧ８０４）。ステ

ップＳＧ８０４のクリア処理では、特定制御用のスタックエリア２２２において現状の対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「０」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のスタックエリア２２２における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。

【９３７４】

その後、主側ＲＡＭ６５の初期設定を実行する（ステップＳＧ８０５）。また、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタを「０」クリアするとともに（ステップＳＧ８０６）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップＳＧ８０７）。この初期設定ではメイン処理（図７６２）におけるステップＳＧ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【９３７５】

その後、クリア完了コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ８０８）。音光側ＣＰＵ３５３はクリア完了コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にて、ステップＳＧ５１７のＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理（図７６４）のステップＳＧ７１３のＲＡＭクリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア完了コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３７６】

メイン処理（図７６２）においてステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ５１８）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９３７７】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５１９）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＧ５１９：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ５２０）。音光側ＣＰＵ３５３は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図７６４）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【９３７８】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＧ５２１）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「１」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「０」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【９３７９】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＧ５１９：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５１４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＧ５１４及びステップＳＧ５１９：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＧ５１５）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図７６４）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図７６４）では既に説明したとおりステップＳＧ７０３にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側ＲＡＭ６５について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【９３８０】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＧ５１９：ＹＥＳ、ステップＳＧ５１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５１６）。ステップＳＧ５１８にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＧ５１６の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＧ５１６にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＧ５２０にて音光側ＣＰＵ３５３に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＧ５２１にて異常信号を外部出力する。

【９３８１】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしてもＲＡＭクリア処理（ステップＳＧ５１７）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にもＲＡＭクリア処理（ステップＳＧ５１７）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図７６４）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７６４）

の開始時の初期設定（ステップＳＧ７０３）にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図７６４）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【９３８２】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「ＲＡＭクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップＳＧ５０９又はステップＳＧ５１６にて肯定判定をすることで、ステップＳＧ５２０にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＧ５２１にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図７６４）が実行されない限り、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機１０における異常報知及びパチンコ機１０の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【９３８３】

ステップＳＧ５１２の処理を実行した場合、ステップＳＧ５１３の処理を実行した場合、ステップＳＧ５１５の処理を実行した場合、ステップＳＧ５１７の処理を実行した場合、又はステップＳＧ５２１の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＧ５２２）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）における通常時の設定処理（図６４０）にてステップＳ９１０２の処理が実行されることにより、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【９３８４】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了した後であって残余処理（ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【９３８５】

また、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【９３８６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＧ５２３）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ

８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＧ５２３では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【９３８７】

その後、ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【９３８８】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される開閉監視処理について図７６６のフローチャートを参照しながら説明する。開閉監視処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）における入力状態監視処理（ステップＳ８９１２）の一部の処理として実行される。なお、開閉監視処理におけるステップＳＧ９０１～ステップＳＧ９０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３８９】

まず遊技機本体１２の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０１）。本実施形態においても上記第３３実施形態と同様に裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ９６が設けられている（図５０７参照）。この場合に、本実施形態では本体開放センサ９６の検知結果が払出側ＣＰＵ９２ではなく主側ＣＰＵ６３に入力される。そして、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。ステップＳＧ９０１では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９０】

遊技機本体１２の開放操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０１：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に本体開放コマンドを送信する（ステップＳＧ９０２）。音光側ＣＰＵ３５３は本体開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９１】

開閉監視処理ではさらに遊技機本体１２の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０３）。当該ステップＳＧ９０３では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９２】

遊技機本体１２の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０３：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドを送信する（ステップＳＧ９０４）。音光側ＣＰＵ３５３は本体閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９３】

開閉監視処理ではさらに前扉枠１４の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０５）。本実施形態においても上記第３３実施形態と同様に内枠１３の前面部には前扉開放センサ９５が設けられている（図５０７参照）。この場合に、本実施形態では前扉開放センサ９５の検知結果が払出側ＣＰＵ９２ではなく主側ＣＰＵ６３に入力される。そして、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合には前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。ステップＳＧ９０５では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９４】

前扉枠１４の開放操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０５：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に前扉開放コマンドを送信する（ステップＳＧ９０６）。音光側ＣＰＵ３５３は前扉開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９５】

開閉監視処理ではさらに前扉枠１４の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０７）。当該ステップＳＧ９０７では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９６】

前扉枠１４の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０７：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に前扉閉鎖コマンドを送信する（ステップＳＧ９０８）。音光側ＣＰＵ３５３は前扉閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９７】

次に、音声発光制御装置８１にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置８１の電気的構成について図７６７の説明図を参照しながら説明する。

【９３９８】

音声発光制御装置８１は上記第８１実施形態と同様に音声発光制御基板３５１を備えている。音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２が搭載されている。音光側ＭＰＵ３５２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側ＣＰＵ３５３の他に、音光側ＲＯＭ３５４及び音光側ＲＡＭ３５５が内蔵されている。また、音光側ＭＰＵ３５２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【９３９９】

音光側ＲＯＭ３５４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ＲＯＭ３５４は、音光側ＣＰＵ３５３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【９４００】

音光側ＲＡＭ３５５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側ＲＡＭ３５５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ＲＯＭ３５４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音

光側ＲＡＭ３５５は、音光側ＲＯＭ３５４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【９４０１】

なお、上記第８１実施形態では音声発光制御基板３５１にＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７が設けられていたが、本実施形態ではこれらＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７は音声発光制御基板３５１に設けられていない。

【９４０２】

ここで、既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３はメイン処理（図７６２）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にて確認時の復帰コマンド及びクリア完了コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信し得るとともに、開閉監視処理（図７６６）にて本体開放コマンド、本体閉鎖コマンド、前扉開放コマンド及び前扉閉鎖コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信し得る。これらコマンドのいずれかを受信した場合、音光側ＣＰＵ３５３は受信したコマンドに対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるようにするための処理を実行する。これら報知の実行に際しては、音光側ＲＯＭ３５４に予め記憶されている各種報知用テーブル５２１～５２６を利用する。

【９４０３】

各種報知用テーブル５２１～５２６として、確認時の復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される確認後報知用テーブル５２１と、クリア完了コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照されるクリア後報知用テーブル５２２と、本体開放コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体開放報知用テーブル５２３と、本体閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体閉鎖報知用テーブル５２４と、前扉開放コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉開放報知用テーブル５２５と、前扉閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉閉鎖報知用テーブル５２６とが存在している。

【９４０４】

これら各種報知用テーブル５２１～５２６には、報知期間の各更新タイミングのそれぞれに対応させて、表示発光部５３を所定の態様で発光制御するための発光制御用データ、及びスピーカ部５４を所定の態様で音出力制御するための音出力制御用データが設定されている。各種報知用テーブル５２１～５２６のデータ構成について確認後報知用テーブル５２１を例に挙げて説明する。図７６８は確認後報知用テーブル５２１の内容を説明するための説明図である。

【９４０５】

図７６８に示すように確認後報知用テーブル５２１には報知期間における報知内容の各更新タイミングのそれぞれに対応させて複数のポインタ情報が設定されている。また、これら複数のポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。複数のポインタ情報は連番の数値情報として配列されており、予め設定されている４０ミリ秒の更新周期が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新される。そして、その更新後における参照対象のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データを利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。なお、更新周期は４０ミリ秒に限定されることはなく任意である。

【９４０６】

確認後報知用テーブル５２１を利用して表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御が行われる場合、まず「０」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（０））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに、当該「０」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ（Ｙ（０））

を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。これにより、設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを示す確認後報知が開始される。

【９４０７】

その後、報知内容の更新周期である４０ミリ秒が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新され、その新たに参照対象となったポインタ情報に対応させて設定された発光制御用データを利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。例えば、「０」のポインタ情報が参照対象となっている状況において４０ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「１」のポインタ情報に更新され、当該「１」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（１））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに、当該「１」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ（Ｙ（１））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。また、「１」のポインタ情報が参照対象となっている状況において４０ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「２」のポインタ情報に更新され、当該「２」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（２））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに、当該「２」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ（Ｙ（２））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。そして、確認後報知用テーブル５２１において最後の順番である「ｋ」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（ｋ））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに音出力制御用データ（Ｙ（ｋ））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われることで、確認後報知用テーブル５２１を利用した報知の実行制御が終了されて、確認後報知が終了されることとなる。

【９４０８】

つまり、確認後報知用テーブル５２１が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル５２１に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで、当該確認後報知用テーブル５２１が利用対象として維持される。そして、詳細は後述するが確認後報知は同時期に実行され得る他の報知よりも実行優先度が高く設定されている。したがって、確認後報知用テーブル５２１が利用対象となった場合には当該確認後報知用テーブル５２１に対応させて設定されている報知期間が経過するまで確認後報知が継続されることとなる。

【９４０９】

クリア後報知用テーブル５２２、本体開放報知用テーブル５２３、本体閉鎖報知用テーブル５２４、前扉開放報知用テーブル５２５及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６についても、発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は相違するものの基本的なデータ構成は図７６８に示す確認後報知用テーブル５２１と同様となっている。つまり、各種報知用テーブル５２１～５２６はいずれも複数のポインタ情報が設定されているとともに、各ポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。また、ポインタ情報の更新周期はいずれの報知用テーブル５２１～５２６であっても同一となっているが、これに限定されることはなく報知用テーブル５２１～５２６の種類に応じてポインタ情報の更新周期が相違している構成としてもよい。発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は各種報知用テーブル５２１～５２６のそれぞれにおいて相違している。したがって、確認後報知用テーブル５２１を利用して実行される確認後報知、クリア後報知用テーブル５２２を利用して実行されるクリア後報知、本体開放報知用テーブル５２３を利用して実行される本体開放報知、本体閉鎖報知用テーブル５２４を利用して実行される本体閉鎖報知、前扉開放報知用テーブル５２５を利用して実行される前扉開放報知、及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６を利用して実行される前扉閉鎖報知の内容は相互に相違している。したがって、表示発光部５３の発光内容及びスピーカ部５４からの音出力内容を確認することでいずれの種類の報知が実行されているのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【９４１０】

上記のとおり確認後報知用テーブル５２１が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル５２１に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで当該確認後報知用テーブル５２１が利用対象として維持されるとともに、最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合には当該確認後報知用テーブル５２１が利用対象から解除される。このように最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される報知用テーブルは、確認後報知用テーブル５２１以外にも、クリア後報知用テーブル５２２、本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６が存在している。

【９４１１】

一方、本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象となった場合、これら報知用テーブル５２３，５２５に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となったとしても所定の利用解除条件が成立していない場合には参照対象が最初の順番のポインタ情報に復帰されることで当該報知用テーブル５２３，５２５が利用対象として維持される。また、これら報知用テーブル５２３，５２５が利用対象となっている場合には参照対象のポインタ情報がいずれであったとしても所定の利用解除条件が成立した場合には利用対象から解除される。当該所定の利用解除条件について詳細には、本体開放報知用テーブル５２３が利用対象に設定されている場合には遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該本体開放報知用テーブル５２３が利用対象から解除される。また、前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象に設定されている場合には前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象から解除される。

【９４１２】

上記各種報知用テーブル５２１～５２６は、音光側ＲＡＭ３５５に設けられた各種実行エリア５３１～５３３に読み出されることで利用対象として設定される。各種実行エリア５３１～５３３として、第１実行エリア５３１と、第２実行エリア５３２と、第３実行エリア５３３とが設けられている。これら各種実行エリア５３１～５３３のそれぞれは１種類の報知用テーブル５２１～５２６を読み出すことが可能な記憶容量となっているものの、複数種類の報知用テーブル５２１～５２６を同時に読み出すことが不可である記憶容量となっている。

【９４１３】

各種実行エリア５３１～５３３には制御実行対象について予め優先度が設定されている。具体的には、第１実行エリア５３１が最も高い優先度に設定されており、第２実行エリア５３２が２番目に高い優先度に設定されており、第３実行エリア５３３が最も低い優先度に設定されている。第１実行エリア５３１、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第１～第３実行エリア５３１～５３３のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第１実行エリア５３１に設定されている報知用テーブルから読み出され、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のそれぞれに設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第２，第３実行エリア５３２，５３３のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第２実行エリア５３２に設定されている報知用テーブルから読み出され、第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第３実行エリア５３３のみに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第３実行エリア５３３に設定されている報知用テ

ーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるとともに、発光制御用データ及び音出力制御用データは第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブルから読み出される。

【９４１４】

上記のように第１～第３実行エリア５３１～５３３が設けられていることにより、複数の報知用テーブルを同時に利用対象として設定することを可能としながら、それら複数の報知用テーブルのうち優先度が高い報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。

【９４１５】

また、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が実行されている場合であっても、優先度が高くない側の報知用テーブルについても更新タイミングとなった場合には参照対象のポインタ情報が更新される。そして、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了した場合において優先度が高くない側の報知用テーブルが未だ利用対象として設定されている場合には、当該優先度が高くない側の報知用テーブルにおいて現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データ及び音出力制御用データが読み出されて表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御が行われる。これにより、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了したタイミングで優先度が高くない側の報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。また、優先度が高くない側の報知用テーブルの実行期間のうち、当該報知用テーブルが利用対象となってから優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了するまでの期間が経過した後の残りの期間に亘って、優先度が高くない側の報知用テーブルに対応する報知が実行されるため、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知に続けて優先度が高くない側の報知用テーブルに対応する報知が実行される場合であってもそれら報知が実行されている合計期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【９４１６】

各種報知用テーブル５２１～５２６のそれぞれは読み出し対象となる実行エリア５３１～５３３の種類が予め定められている。図７６９は各種報知用テーブル５２１～５２６と読み出し対象となる実行エリア５３１～５３３の種類との関係を説明するための説明図である。

【９４１７】

図７６９に示すように、確認後報知用テーブル５２１及びクリア後報知用テーブル５２２は最も優先度が高い第１実行エリア５３１に読み出される。この場合、確認後報知用テーブル５２１は主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７６３）が実行された場合に利用対象となり、クリア後報知用テーブル５２２は主側ＣＰＵ６３にてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行された場合に利用対象となる。設定確認用処理（図７６３）及びＲＡＭクリア処理（図７６５）の両方が１回のメイン処理（図７６２）にて実行されることはない。また、音声発光制御装置８１への動作電力の供給が停止された場合には音光側ＲＡＭ３５５に記憶された情報は消去される。したがって、確認後報知用テーブル５２１及びクリア後報知用テーブル５２２のうち一方が第１実行エリア５３１に設定されている状況において他方が第１実行エリア５３１に設定されることはない。

【９４１８】

本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５は２番目に優先度が高い第２実行エリア５３２に読み出される。この場合、本体開放報知用テーブル５２３は遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となり、前扉開放報知用テーブル５２５は前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体１２と前扉枠１４との両方が開放状態となっている場合には本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５の両方が第２実行エリア５３２への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった開放報知用テーブル５２３，５２５が第２実行エリア５３２に読み出された状態となる。これにより、第２実行エリア５３２に複数種類の開放報知用テーブル５２３，５２５が同時に

設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の開放報知用テーブル５２３，５２５のみが設定される構成であっても、本体開放報知用テーブル５２３が利用対象となった場合には遊技機本体１２が開放状態となったことを示す本体開放報知が実行され、前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象となった場合には前扉枠１４が開放状態となったことを示す前扉開放報知が実行されるため、いずれの開放報知用テーブル５２３，５２５が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態となっていることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【９４１９】

本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６は最も優先度が低い第３実行エリア５３３に読み出される。この場合、本体閉鎖報知用テーブル５２４は遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となり、前扉閉鎖報知用テーブル５２６は前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体１２と前扉枠１４との両方が開放状態から閉鎖状態となった場合には本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６の両方が第３実行エリア５３３への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった閉鎖報知用テーブル５２４，５２６が第３実行エリア５３３に読み出された状態となる。これにより、第３実行エリア５３３に複数種類の閉鎖報知用テーブル５２４，５２６が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の閉鎖報知用テーブル５２４，５２６のみが設定される構成であっても、本体閉鎖報知用テーブル５２４が利用対象となった場合には遊技機本体１２が閉鎖状態となったことを示す本体閉鎖報知が実行され、前扉閉鎖報知用テーブル５２６が利用対象となった場合には前扉枠１４が閉鎖状態となったことを示す前扉閉鎖報知が実行されるため、いずれの閉鎖報知用テーブル５２４，５２６が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【９４２０】

ここで、既に説明したとおり確認後報知用テーブル５２１、クリア後報知用テーブル５２２、本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６は、最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される。つまり、これら報知用テーブル５２１，５２２，５２４，５２６が利用対象となる期間は固定の期間となる。当該固定の期間は報知用テーブル５２１，５２２，５２４，５２６の種類に応じて相違している。具体的には、図７６９に示すように確認後報知用テーブル５２１及びクリア後報知用テーブル５２２は固定の期間として第１固定期間（特定関連期間、第１報知期間）である３０秒が設定されており、本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６は固定の期間として上記第１固定期間よりも長い第２固定期間（所定対象関連期間、第２報知期間）である３３秒が設定されている。なお、本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５には利用対象となる期間は定められておらず、本体開放報知用テーブル５２３は遊技機本体１２が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となり、前扉開放報知用テーブル５２５は前扉枠１４が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となる。

【９４２１】

次に、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係について、図７７０のタイムチャートを参照しながら説明する。図７７０（ａ）は遊技機本体１２が開放状態となっている期間を示し、図７７０（ｂ）は設定確認用処理（図７６３）が実行されている期間を示し、図７７０（ｃ）は設定値更新処理（図７６４）が実行されている期間を示し、図７７０（ｄ）は第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１又はクリア後報知用テーブル５２２が設定されている期間を示し、図７７０（ｅ）は第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されている期間を示し、図７７０（ｆ）は確認後報知が実行されている期間を示し、図７７０（ｇ）はクリア後報知が実行されている期間を示し、図７７０（ｈ）は本体閉鎖報知が実行されている期間を

示す。
【９４２２】
まず設定確認用処理（図７６３）が実行される場合について説明する。
【９４２３】
ｔ１のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態とされることで設定キー挿入部６８ａがパチンコ機１０前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作された状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで、主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図７６２）が開始されるとともに、ｔ２のタイミングで図７７０（ｂ）に示すように設定確認用処理（図７６３）が開始される。なお、遊技機本体１２が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側ＣＰＵ６３における開閉監視処理（図７６６）にて遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体１２を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。但し、これに限定されることはなく、この状況であっても本体開放報知が実行される構成としてもよい。
【９４２４】
設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況においては遊技機本体１２が開放状態とされることでパチンコ機１０前方から視認可能となった第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値が表示される。その後、ｔ３のタイミングで図７７０（ｂ）に示すように設定確認用処理（図７６３）が終了する。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドが送信されることで、当該ｔ３のタイミングで図７７０（ｄ）に示すように確認後報知用テーブル５２１が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込まれる。これにより、当該ｔ３のタイミングで図７７０（ｆ）に示すように表示発光部５３及びスピーカ部５４にて確認後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該確認後報知を確認することで設定値の確認が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。
【９４２５】
その後、ｔ４のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該ｔ４のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように本体閉鎖報知用テーブル５２４が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込まれる。但し、当該ｔ４のタイミングでは図７７０（ｄ）に示すように報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に未だ確認後報知用テーブル５２１が設定されているため、図７７０（ｆ）に示すように確認後報知が継続され、図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定されていたとしても第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報は更新タイミングとなる度に更新される。
【９４２６】
その後、ｔ５のタイミングでｔ３のタイミングから確認後報知の報知期間である３０秒が経過する。したがって、当該ｔ５のタイミングで図７７０（ｄ）に示すように第１実行エリア５３１から確認後報知用テーブル５２１が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｆ）に示すように確認後報知が終了される。また、当該ｔ５のタイミングではｔ４のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過していないため、図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定された状態が維持されている。したがって、ｔ５のタイミングで図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が開始される。
【９４２７】
当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ４のタイミング～ｔ５のタイミングの期間）を引いた残りの期間

となる。第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報の更新はｔ４のタイミング～ｔ５のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、ｔ５のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

【９４２８】

ｔ６のタイミングでｔ４のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過する。したがって、当該ｔ６のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３から本体閉鎖報知用テーブル５２４が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が終了される。

【９４２９】

ここで、設定確認用処理（図７６３）が実行された場合、当該設定確認用処理（図７６３）が終了した後に遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後に確認後報知が開始されるといった事象が発生しない。

【９４３０】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル５２４に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側である確認後報知用テーブル５２１に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。これにより、確認後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

【９４３１】

また、確認後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ４のタイミング～ｔ５のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。これにより、確認後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、確認後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【９４３２】

次に、設定値更新処理（図７６４）が実行される場合について説明する。

【９４３３】

ｔ７のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態とされることで設定キー挿入部６８ａがパチンコ機１０前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作されるとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで、主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図７６２）が開始されるとともに、ｔ８のタイミングで図７７０（ｃ）に示すように設定値更新処理（図７６４）が開始される。なお、遊技機本体１２が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側ＣＰＵ６３における開閉監視処理（図７６６）にて遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体１２を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。

【９４３４】

設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては遊技機本体１２が開放状態とされることでパチンコ機１０前方から視認可能となった第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新途中の設定値が表示される。その後、ｔ９のタイミングで図７７０（ｃ）に示すように設定値更新処理（図７６４）が終了する。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信されることで、当該ｔ９のタイミン

グで図７７０（ｄ）に示すようにクリア後報知用テーブル５２２が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込まれる。これにより、当該ｔ９のタイミングで図７７０（ｇ）に示すように表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該クリア後報知を確認することで設定値更新処理（図７６４）が行われた後の状況又は設定値更新処理（図７６４）の実行を伴わない主側ＲＡＭ６５のクリア処理が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

【９４３５】

その後、ｔ１０のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該ｔ１０のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように本体閉鎖報知用テーブル５２４が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込まれる。但し、当該ｔ１０のタイミングでは図７７０（ｄ）に示すように報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に未だクリア後報知用テーブル５２２が設定されているため、図７７０（ｇ）に示すようにクリア後報知が継続され、図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定されていたとしても第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報は更新タイミングとなる度に更新される。

【９４３６】

その後、ｔ１１のタイミングでｔ９のタイミングからクリア後報知の報知期間である３０秒が経過する。したがって、当該ｔ１１のタイミングで図７７０（ｄ）に示すように第１実行エリア５３１からクリア後報知用テーブル５２２が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｇ）に示すようにクリア後報知が終了される。また、当該ｔ１１のタイミングではｔ１０のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過していないため、図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定された状態が維持されている。したがって、ｔ１１のタイミングで図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が開始される。

【９４３７】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報の更新はｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、ｔ１１のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

【９４３８】

ｔ１２のタイミングでｔ１０のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過する。したがって、当該ｔ１２のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３から本体閉鎖報知用テーブル５２４が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が終了される。

【９４３９】

ここで、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合、当該設定値更新処理（図７６４）が終了した後に遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後にクリア後報知が開始されるといった事象が発生しない。

【９４４０】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル５２４に定められてい

る報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側であるクリア後報知用テーブル５２２に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。これにより、クリア後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

【９４４１】

また、クリア後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。これにより、クリア後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、クリア後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【９４４２】

次に、音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理について図７７１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に比較的短い周期（例えば５ミリ秒）で繰り返し実行される。

【９４４３】

主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０１：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＨ１０２）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７６３）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７６３）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７６３）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９４４４】

主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０３：ＹＥＳ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップＳＨ１０４）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７６４）が開始された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９４４５】

主側ＣＰＵ６３から確認時の復帰コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０５：ＹＥＳ）、確認時報知の終了処理を実行する（ステップＳＨ１０６）。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７６３）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップＳＨ１０２にて開始した設定確認用処理（図７６３）に対応する報知を終了させる。その後、確認

後報知用テーブル５２１を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込む（ステップＳＨ１０７）。これにより、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて確認後報知が開始される。

【９４４６】

主側ＣＰＵ６３からクリア完了コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０８：ＹＥＳ）、更新時報知の終了処理を実行する（ステップＳＨ１０９）。クリア完了コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７６４）が終了される場合又は設定値更新処理（図７６４）の実行を伴わない主側ＲＡＭ６５のクリア処理が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップＳＨ１０４にて更新時報知の設定処理が実行された後である状況であれば、当該更新時報知の設定処理にて開始した設定値更新処理（図７６４）に対応する報知を終了させる。その後、クリア後報知用テーブル５２２を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込む（ステップＳＨ１１０）。これにより、表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が開始される。

【９４４７】

主側ＣＰＵ６３から本体開放コマンド又は前扉開放コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１１１：ＹＥＳ）、今回受信した開放コマンドに対応する開放報知用テーブル５２３，５２５を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第２実行エリア５３２に書き込む（ステップＳＨ１１２）。具体的には、本体開放コマンドを受信している場合には本体開放報知用テーブル５２３を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第２実行エリア５３２に書き込む。また、前扉開放コマンドを受信している場合には前扉開放報知用テーブル５２５を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第２実行エリア５３２に書き込む。これにより、第１実行エリア５３１に報知用テーブル５２１，５２２が設定されていないことを条件として、第２実行エリア５３２に設定された開放報知用テーブル５２３，５２５に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開始される。

【９４４８】

主側ＣＰＵ６３から本体閉鎖コマンド又は前扉閉鎖コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１１３：ＹＥＳ）、今回受信した閉鎖コマンドに対応する閉鎖報知用テーブル５２４，５２６を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込む（ステップＳＨ１１４）。具体的には、本体閉鎖コマンドを受信している場合には本体閉鎖報知用テーブル５２４を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込む。また、前扉閉鎖コマンドを受信している場合には前扉閉鎖報知用テーブル５２６を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込む。これにより、第１実行エリア５３１に報知用テーブル５２１，５２２が設定されていないこと及び第２実行エリア５３２に報知用テーブル５２３，５２５が設定されていないことを条件として、第３実行エリア５３３に設定された閉鎖報知用テーブル５２４，５２６に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開始される。

【９４４９】

演出制御処理では上記各処理以外にもステップＳＨ１１５にてその他の処理を実行し、ステップＳＨ１１６にてタスク処理を実行する。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を開始させる

ための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

【９４５０】

上記各種演出を実行させる場合、当該演出を実行させるために参照される演出実行用テーブルが音光側ＲＡＭ３５５に設けられた演出実行用エリア５３４に読み出される（図７６７参照）。演出実行用エリア５３４は第１実行エリア５３１、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３よりも実行優先度が低いエリアに設定されている。したがって、演出実行用エリア５３４に設定された演出実行用テーブルに対応する演出が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されている状況において第１実行エリア５３１、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のいずれかに報知用テーブル５２１～５２６が設定された場合には、表示発光部５３及びスピーカ部５４においてはその報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知が演出よりも優先して実行される。

【９４５１】

その一方、演出実行用エリア５３４に設定された演出実行用テーブルに対応する演出は図柄表示装置４１においても行われ、当該図柄表示装置４１における表示演出は報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知が優先して実行されている状況であっても継続して実行される。これにより、報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知の実行に伴って全ての演出の実行が停止されてしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【９４５２】

また、報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知が演出よりも優先して実行されている状況であっても演出実行用エリア５３４に設定された演出演出用テーブルにおける参照対象のポインタ情報の更新は更新タイミングとなる度に実行される。したがって、優先して実行されている報知が終了して表示発光部５３及びスピーカ部５４における演出の実行が再開された場合に、図柄表示装置４１におけるその時点の表示演出に対応する演出を表示発光部５３及びスピーカ部５４にて再開させることが可能となる。

【９４５３】

次に、ステップＳＨ１１６にて実行されるタスク処理について図７７２のフローチャートを参照しながら説明する。

【９４５４】

第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１又はクリア後報知用テーブル５２２が設定されている場合（ステップＳＨ２０１：ＹＥＳ）、第１実行エリア５３１のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０２）。当該ポインタ更新処理では、第１実行エリア５３１に設定されている報知用テーブル５２１，５２２における参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該報知用テーブル５２１，５２２における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が報知用テーブル５２１，５２２における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第１実行エリア５３１から報知用テーブル５２１，５２２を消去する。

【９４５５】

ステップＳＨ２０１にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０２の処理を実行した場合、第２実行エリア５３２に本体開放報知用テーブル５２３又は前扉開放報知用テーブル５２５が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０３）。ステップＳＨ２０３にて肯定判定をした場合、第２実行エリア５３２のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０４）。当該ポインタ更新処理では、第２実行エリア５３２に設定されている報知用テーブル５２３，５２５における参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該開放報知用テーブル５２３，

５２５における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が開放報知用テーブル５２３，５２５における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には参照対象のポインタ情報を最初の順番のポインタ情報に修正する。また、第２実行エリア５３２に本体開放報知用テーブル５２３が設定されている状況であれば主側ＣＰＵ６３から本体閉鎖コマンドを受信している場合には第２実行エリア５３２から本体開放報知用テーブル５２３を消去し、第２実行エリア５３２に前扉開放報知用テーブル５２５が設定されている状況であれば主側ＣＰＵ６３から前扉閉鎖コマンドを受信している場合には第２実行エリア５３２から前扉開放報知用テーブル５２５を消去する。

【９４５６】

ステップＳＨ２０３にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０４の処理を実行した場合、第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４又は前扉閉鎖報知用テーブル５２６が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０５）。ステップＳＨ２０５にて肯定判定をした場合、第３実行エリア５３３のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０６）。当該ポインタ更新処理では、第３実行エリア５３３に設定されている閉鎖報知用テーブル５２４，５２６における参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該閉鎖報知用テーブル５２４，５２６における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が閉鎖報知用テーブル５２４，５２６における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第３実行エリア５３３から報知用テーブル５２４，５２６を消去する。

【９４５７】

ステップＳＨ２０５にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０６の処理を実行した場合、演出実行用エリア５３４に演出実行用テーブルが設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０７）。ステップＳＨ２０７にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア５３４のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０８）。当該ポインタ更新処理では、演出実行用エリア５３４に設定されている演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が演出実行用テーブルにおける最後の順番のポインタ情報を超えた場合には演出実行用エリア５３４から演出実行用テーブルを消去する。

【９４５８】

ステップＳＨ２０７にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０８の処理を実行した場合、第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１又はクリア後報知用テーブル５２２が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０９）。ステップＳＨ２０９にて肯定判定をした場合、第１実行エリア５３１に設定されている報知用テーブル５２１，５２２における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１０）。ステップＳＨ２１０の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【９４５９】

ステップＳＨ２０９にて否定判定をした場合、第２実行エリア５３２に本体開放報知用テーブル５２３又は前扉開放報知用テーブル５２５が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２１１）。ステップＳＨ２１１にて肯定判定をした場合、第２実行エリア５３２に設定されている報知用テーブル５２３，５２５における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１２）。ステップＳＨ２１２の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【９４６０】
ステップＳＨ２１１にて否定判定をした場合、第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４又は前扉閉鎖報知用テーブル５２６が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２１３）。ステップＳＨ２１３にて肯定判定をした場合、第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブル５２４，５２６における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１４）。ステップＳＨ２１４の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。
【９４６１】
ステップＳＨ２１３にて否定判定をした場合、演出実行用エリア５３４に演出実行用エリアが設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２１５）。ステップＳＨ２１５にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア５３４に設定されている演出実行用テーブルにおける現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１６）。ステップＳＨ２１５にて否定判定をした場合又はステップＳＨ２１６の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。
【９４６２】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【９４６３】
設定値更新処理（図７６４）が実行された場合にはＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されることで特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化される。これにより、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように初期化対象のエリアが初期化される場合であっても現状の設定値の情報が記憶された設定参照用エリア３４１は初期化の対象から除外される。これにより、設定値に変動を与えないようにしながら、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。
【９４６４】
設定値更新処理（図７６４）が実行されてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信されることでクリア後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこのクリア後報知が実行されていることを確認することでＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されたことを把握することが可能となるとともに設定値更新処理（図７６４）が実行された可能性があることを把握することが可能となる。
【９４６５】
クリア後報知は表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体１２の開放操作を要することなくクリア後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者はＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されたことを把握し易くなるとともに設定値更新処理（図７６４）が実行された可能性があることを把握し易くなる。
【９４６６】
クリア後報知は設定値更新処理（図７６４）が実行された後に３０秒が経過するまで実行されるため、クリア後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。
【９４６７】
クリア後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながらクリア後報知を実行することが可能とな

る。
【９４６８】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない状況であってもリセットボタン６８ｃを押圧操作しながら電源のＯＮ操作が行われた場合には、設定値更新処理（図７６４）が実行されない状況においてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される。この場合に、設定値更新処理（図７６４）においてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される場合及び設定値更新処理（図７６４）が実行されない状況でＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される場合のいずれであっても同一のサブルーチンが呼び出されることで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化されるとともにクリア後報知を実行させるための処理が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら、上記各状況において、初期化対象のエリアを初期化するための処理及びクリア後報知を実行させるための処理を実行することが可能となる。
【９４６９】
遊技機本体１２を開放状態として設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作するとともにリセットボタン６８ｃを押圧操作した状態で電源のＯＮ操作を行うことで設定値更新処理（図７６４）が実行される構成において、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定値更新処理（図７６４）を不正に実行させるべく遊技機本体１２を開放状態とした後に実際には設定値更新処理（図７６４）を不正に実行させることなく遊技機本体１２が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。
【９４７０】
クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら、設定値更新処理（図７６４）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。
【９４７１】
本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体１２が閉鎖状態となってから３３秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行された場合であって遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後に３３秒が経過する前にクリア後報知が終了した場合、当該３３秒の残り期間に亘ってクリア後報知が実行される。これにより、クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、クリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このようにクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後にクリア後報知が終了するまでに要した期間を３３秒から減算した残りの期間となる。これにより、クリア後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【９４７２】
本体閉鎖報知の実行期間はクリア後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行される場合であってもクリア後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。
【９４７３】
設定確認用処理（図７６３）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ５３に確認時の復帰コマンドが送信されることで確認後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこの確認後報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを把握することが可能となる。
【９４７４】
確認後報知は表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体１２の開放操作を要することなく確認後報知を確認することが可能とな

る。よって、遊技ホールの管理者は設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを把握し易くなる。

【９４７５】

確認後報知は設定確認用処理（図７６３）が実行された後に３０秒が経過するまで実行されるため、確認後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【９４７６】

確認後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら確認後報知を実行することが可能となる。

【９４７７】

遊技機本体１２を開放状態として設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作した状態で電源のＯＮ操作を行うことで設定確認用処理（図７６３）が実行される構成において、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定確認用処理（図７６３）を不正に実行させるべく遊技機本体１２を開放状態とした後に実際には設定確認用処理（図７６３）を不正に実行させることなく遊技機本体１２が閉鎖状態とされた場合であっても当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【９４７８】

確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。

【９４７９】

本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体１２が閉鎖状態となってから３３秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行された場合であって遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後に３３秒が経過する前に確認後報知が終了した場合、当該３３秒の残り期間に亘って確認後報知が実行される。これにより、確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後に確認後報知が終了するまでに要した期間を３３秒から減算した残りの期間となる。これにより、確認後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【９４８０】

本体閉鎖報知の実行期間は確認後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行される場合であっても確認後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。

【９４８１】

なお、設定確認用処理（図７６３）が実行された場合にもＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われて設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された場合にＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されることで特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１以外のエリアが初期化されるとともに特定制御用のスタックエリア２２２が初期化され、さらにクリア完了コマンドが送信されることで表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が行われることとなる。当該構成においてはクリア後報知が実行されるため確認後報知が実行されない。つまり、当該構成においては設定確認用処理（図７６３）、設定値更新処理（図７６４）及びＲＡＭクリア処理（図７６５）のいずれが実行された場合であっても共通の報知が実行されることとなる。

【９４８２】

また、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合及びＲＡＭクリア処理（図７６５）が単独で実行された場合のいずれであっても共通のクリア後報知が実行される構成とし

たが、これに限定されることはなく、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合とＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行された場合とで異なる報知が実行される構成としてもよい。

【９４８３】

また、本体閉鎖報知の報知期間は３３秒に限定されることはなく３３秒よりも長い期間としてもよく３３秒よりも短い期間としてもよい。また、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間である３０秒よりも長い期間である構成に限定されることはなく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間と同一である構成としてもよく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間よりも短い構成としてもよい。

【９４８４】

また、本体開放報知の報知期間は遊技機本体１２が開放状態となってから閉鎖状態となるまでである構成に限定されることはなく、遊技機本体１２が開放状態となってから予め定められた固定期間に亘って本体開放報知が実行される構成としてもよい。この場合、確認後報知及びクリア後報知の方が本体開放報知よりも報知の実行優先度が高く設定されているため、確認後報知又はクリア後報知が終了した段階において本体開放報知の報知期間が残っている場合にはその残り期間に亘って本体開放報知が実行されることとなる。

【９４８５】

また、遊技機本体１２を開放状態としながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合には本体開放報知が行われない構成に代えて、遊技機本体１２を開放状態としながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合であっても本体開放報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図７６３）や設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況であっても表示発光部５３及びスピーカ部５４にて本体開放報知の実行が継続されることとなる。また、確認後報知又はクリア後報知を実行すべき状況となった場合には報知実行の優先度の関係で本体開放報知が終了される。確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体１２が閉鎖された場合にはそのまま本体開放報知は実行されないことになる。この場合、確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が当該本体閉鎖報知の実行期間の残り期間に亘って実行されることとなる。一方、確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体１２が閉鎖されなかった場合には確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体開放報知が再開される。

【９４８６】

また、設定値更新処理（図７６４）では開始時の初期設定（ステップＳＧ７０３）に代えてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されることでステップＳＧ７１３ではＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されない構成としてもよい。この場合、当該ＲＡＭクリア処理（図７６５）にてクリア完了コマンドが送信される構成としてもよく、当該ＲＡＭクリア処理（図７６５）ではクリア完了コマンドが送信されることなくその代わりにステップＳＧ７０８にて肯定判定をした後にクリア完了コマンドが送信される構成としてもよい。

【９４８７】

また、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドが送信される場合には設定確認用処理（図７６３）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホールの管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。また、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信される場合にはＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホールの管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。

【９４８８】

＜他の実施形態＞

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用して

もよい。

【９４８９】

（１）上記第３３～第４６実施形態では、開閉実行モードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、開閉実行モードの発生回数を遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第１作動口３３への入球個数と第２作動口３４への入球個数との合計個数で開閉実行モードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９０】

（２）上記第３３～第４６実施形態では、高頻度サポートモードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、高頻度サポートモードの発生回数を遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第１作動口３３への入球個数と第２作動口３４への入球個数との合計個数で高頻度サポートモードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９１】

（３）開閉実行モードの発生契機となる遊技結果として大当たり結果だけではなく小当たり結果が存在している構成としてもよい。小当たり結果となった場合には開閉実行モードが発生するものの開閉実行モードの前後で当否抽選モード及びサポートモードが変更されない。また、小当たり結果となった開閉実行モードでは低頻度入賞モードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果が発生した場合には大当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶され、小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される構成としてもよい。また、当該構成において、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用することにより大当たり結果の発生頻度を示すパラメータと小当たり結果の発生頻度を示すパラメータとが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９２】

また、小当たり結果に当選する確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変化する構成としてもよく、変化しない構成としてもよい。小当たり結果に当選する確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変化する構成の場合、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が高い構成としてもよく、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が低い構成としてもよい。

【９４９３】

また、小当たり結果が存在している構成において、第１作動口３３に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第２作動口３４に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とで大当たり結果となった場合における大当たり結果の種類の振分割合が相違する構成とするとともに、第１作動口３３への入球を狙う場合には遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット３６よりも左側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われ、第２作動口３４への入球を狙う場合には遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット３６よりも右側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われる構成とし、さらに第１作動口３３に遊技球が入球した場合に取得された保留情報に基づき小当たり結果が発生し得る構成としてもよい。

【９４９４】

当該構成において遊技履歴の管理結果として、以下の第５１パラメータが存在している構成としてもよい。なお、第１作動口３３への入球に基づく小当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行期間と、開閉実行モードではなく低頻度サポートモードである実行期

間とを合計した期間を通常期間とする。また、通常期間におけるアウト口２４ａへの入球個数を入球個数Ｋ５１と、通常期間における一般入賞口３１への入球個数を入球個数Ｋ５２とし、通常期間における特電入賞装置３２への入球個数を入球個数Ｋ５３とし、通常期間における第１作動口３３への入球個数を入球個数Ｋ５４とし、通常期間における第２作動口３４への入球個数を入球個数Ｋ５５とする。

・第５１パラメータ：通常期間における遊技球の合計払出個数（Ｋ５２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／通常期間において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ５１＋Ｋ５２＋Ｋ５３＋Ｋ５４＋Ｋ５５）の割合

上記第５１パラメータが演算される構成において、小当たり結果の当選確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する場合にはパチンコ機１０の設定状態に応じて第５１パラメータの正常値は変動することとなる。したがって、第５１パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合には消去されることが好ましい。一方、小当たり結果の当選確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない場合にはパチンコ機１０の設定状態に応じて第５１パラメータの正常値は変動しない。したがって、第５１パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機１０の設定状態が変更されたとしても消去されないことが好ましい。

【９４９５】

（４）上記第３３～第４６実施形態において、いずれの種類の大当たり結果が発生した場合であっても開閉実行モードの発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される構成に代えて、大当たり結果の種類に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される構成としてもよい。この場合、大当たり結果の各種類のそれぞれについて発生頻度を示すパラメータが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９６】

（５）上記第３３～第４６実施形態では、定期的に各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータ）が演算される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数が演算契機個数（例えば１００００個）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、遊技回の実行回数が演算契機回数（例えば１０００回）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、各種パラメータが演算されたタイミングで履歴用メモリ１１７が「０」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９７】

（６）上記第３３～第４６実施形態では、各種パラメータの演算タイミングとなる度に、第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータの全てが演算される構成としたが、これに限定されることはなく、１回の演算タイミングでは上記各種パラメータのうちの一部のみが演算対象となり、演算タイミングとなる度に演算対象のパラメータグループが順次変更される構成としてもよい。例えば、一の演算タイミングでは第１～第８パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第１１～第１８パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第２１～第２６パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータが演算され、その後は演算タイミングとなる度に上記順序による演算対象の変更が繰り返される構成としてもよい。これにより、一の演算タイミングとなった場合にパラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９８】

（７）上記第３３～第４６実施形態において、遊技が行われている状況であることを条件として履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。例えば遊技領域ＰＡに遊技球が供給されていることを条件として各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。これにより、遊技が行われていないにも関わらず各種パラメータの演算が無駄に繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９４９９】

（８）上記第３３～第４６実施形態において、主側ＣＰＵ６３とは別に管理用ＩＣ６６が設けられている構成に限定されることはなく、管理用ＩＣ６６の機能が主側ＣＰＵ６３にて果たされる構成としてもよい。この場合、対応関係情報は主側ＲＯＭ６４に予め記憶されることとなる。また、主側ＲＡＭ６５とは別に履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１が設けられている構成としてもよく、主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１の機能が果たされる構成としてもよい。主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１の機能が果たされる構成においては主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行された場合に、履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアの一部又は全部が「０」クリアされる構成としてもよく、履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアは「０」クリアの対象から除外され、上記各実施形態における対応するクリア条件が成立した場合に「０」クリアされる構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアとそれ以外のエリアとでクリア処理を実行させるための手動操作内容が異なる構成としてもよい。また、管理用ＩＣ６６の機能が音声発光制御装置８１にて果たされる構成としてもよい。

【９５００】

（９）上記第３３～第４６実施形態においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７における履歴情報は消去されることなく記憶保持される一方、演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータが消去される構成としてもよい。これにより、設定状態の新たな設定が行われた後に、当該設定が行われる前に演算された各種パラメータの報知が行われないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５０１】

（１０）上記第３５～第３７実施形態において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても（すなわち主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理が実行されたとしても）、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には履歴用メモリ１１７のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【９５０２】

本構成において、主側ＲＡＭ６５における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理（ステップＳ１１７）が実行されたとしても「０」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理（ステップＳ１１８）の前後で設定値が変更されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定することが可能となる。この場合、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行い、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行う構成としてもよい。

【９５０３】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側ＣＰＵ

６３から受信した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されていないことを特定した場合には履歴用メモリ１１７のクリア処理を実行しないようにし、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されたことを特定した場合には履歴用メモリ１１７のクリア処理を実行するようにすることが可能となる。

【９５０４】

（１１）上記第３５～第３７実施形態において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても（すなわち主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理が実行されたとしても）、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には当該設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず、設定状態の新たな設定を契機として各種パラメータが演算されてしまわないようにすることが可能となる。

【９５０５】

本構成において、主側ＲＡＭ６５における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理（ステップＳ１１７）が実行されたとしても「０」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理（ステップＳ１１８）の前後で設定値が変更されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定することが可能となる。この場合、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行い、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行う構成としてもよい。

【９５０６】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側ＣＰＵ６３から受信した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されていないことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行しないようにし、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されたことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行するようにすることが可能となる。

【９５０７】

（１２）第３５～第３７実施形態において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点で各種演算処理（ステップＳ１８０７）にて各種パラメータが演算されるのではなく、その時点で演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに記憶させるとともに、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報を「０」クリアする構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた状況下において各種パラメータを演算する必要がないため、別保存用メモリ１７１への各種パラメータの記憶を早期に完了させることが可能となる。

【９５０８】

（１３）第３５～第３７実施形態において、別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータの内容が、所定の表示開始操作が行われることにより第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ又は他の表示装置にて表示される構成としてもよい。所定の表示開始操作は、専用の操作部が操作されることとしてもよく、他の操作を行うための操作部に対して予め定められた専用の操作が行われることとしてもよい。これにより、別保存用メモリ１７１に記憶された各種パラメータを簡易的に確認することが可能となる。

【９５０９】

（１４）アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４の全てが履歴情報（又は入球履歴）の格納対象となる構成としたが、これに

限定されることはなく、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のうちの一部のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。例えば、一般入賞口３１、特電入賞装置３２及び第２作動口３４のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよく、一般入賞口３１のみが履歴情報の格納対象となっている構成としていもよい。この場合であっても、履歴情報の格納対象となっている入球部について所定の期間における遊技球の入球態様を把握することが可能となる。

【９５１０】

（１５）第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ及び第３入賞口検知センサ４４ａのそれぞれに対応させて、遊技球の入球結果に対応する情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｃが設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、同一種類の入球部についての入球結果に対応する情報は、同一種類の入球部が複数存在しているとともにそれに合わせて入球検知センサが複数存在している構成であっても、１種類の情報として送信される構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類数を抑えることが可能となる。

【９５１１】

（１６）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報が、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報が管理用ＩＣ６６において予め記憶されている構成としてもよい。この場合、対応関係情報を管理用ＩＣ６６に認識させるための処理を実行する必要がなくなるため、主側ＣＰＵ６３の処理負荷を軽減することが可能となる。

【９５１２】

（１７）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給開始時に行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば主側ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とを双方向通信可能とし、管理用ＩＣ６６から対応関係情報の送信を要求する信号を受信した場合に主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に対応関係情報が送信される構成としてもよい。この場合、対応関係用メモリ１１６を不揮発性メモリとして設けるとともに読み書き両用として利用する構成とし、パチンコ機１０の出荷後において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に提供された対応関係情報は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても対応関係用メモリ１１６に記憶保持される構成とする。これにより、対応関係情報が送信される頻度を少なくすることが可能となる。

【９５１３】

（１８）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｇを利用して行われる構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報を主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信するための専用の信号経路が設けられている構成としてもよい。これにより、管理用ＩＣ６６は、いずれの種類の情報を主側ＣＰＵ６３から受信しているのかを、その情報を受信するバッファ１２２ａ～１２２ｏの種類によって把握することが可能となる。

【９５１４】

（１９）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６には情報が送信される一方、管理用ＩＣ６６から主側ＣＰＵ６３に情報が送信されない構成としたが、これに限定されることはなく、管理用ＩＣ６６から主側ＣＰＵ６３に情報が送信される構成としてもよい。例えば、履歴情報に基づいて管理側ＣＰＵ１１２にて算出された各種パラメータが主側ＣＰＵ６３に送信される構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３はその受信した各種パラメータの内容に対応する報知が行われるようにするために報知手段の報知制御を直接的に実行する構成としてもよく、主側ＣＰＵ６３がその受信した各

種パラメータの内容に対応するコマンドを音声発光制御装置８１に送信することで、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４を利用して各種パラメータの内容に対応する報知が実行されるようにする構成としてもよい。

【９５１５】

（２０）上記第３３～第４６実施形態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報に基づいて主側ＣＰＵ６３又は管理側ＣＰＵ１１２にて各種パラメータが算出され、その算出した各種パラメータの内容が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４などを利用して報知される構成としてもよい。この場合、遊技ホールの営業開始時に直前の営業日における遊技領域ＰＡの遊技球の入球態様が正常であったか否かを確認することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５１６】

（２１）上記第３３～第４６実施形態において履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報に基づいて算出された各種パラメータが異常な結果である場合、禁止解除操作が行われるまでそのパチンコ機１０にて遊技を開始することができない構成としてもよい。遊技を開始することができないようにする構成としては、例えば遊技球の発射が禁止される構成としてもよく、各入球検知センサ４２ａ～４９ａが無効化される構成としてもよく、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生したとしても当否判定処理が実行されない構成としてもよい。また、禁止解除操作としては、リセットボタン６８ｃが押圧操作された状態でパチンコ機１０の電源を再投入する操作としてもよく、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放させた場合に操作可能となる操作手段の操作としてもよい。これにより、遊技領域ＰＡの遊技球の入球態様が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、開閉実行モードの発生頻度が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５１７】

（２２）上記第３３～第４６実施形態において入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるものの、その履歴情報を利用した各種パラメータの演算は主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２のいずれにおいても実行されない構成としてもよい。この場合、読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置にて履歴情報が読み取られ、当該読み取り作業の作業者によってその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよく、外部装置においてその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２の処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５１８】

（２３）上記第３３～第４６実施形態において管理用ＩＣ６６には主側ＣＰＵ６３とは別電源が設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても、管理用ＩＣ６６において履歴情報を利用した各種パラメータの演算や、履歴情報又は各種パラメータの情報出力を行うことが可能な構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であっても、履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取ることが可能となる。

【９５１９】

（２４）上記第３３～第４６実施形態では主側ＲＯＭ６４からプログラムを読み取るために利用される読み取り用端子６８ｄが、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子として兼用される構成としたが、これに限定されることはなく、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子が、主側ＲＯＭ６４からプログラムを読み取るための読み取り用端子６８ｄとは別に設けられている構成としてもよい。この場合、履歴情報又は各種パラメータを読み取るために利用される端子は、ＭＰＵ６２に設けられていてもよく、主制御基板６１におけるＭＰＵ６２とは

別の位置に設けられている構成としてもよい。
【９５２０】
（２５）上記第３３～第４６実施形態において対応関係用メモリ１１６、履歴用メモリ１１７及び演算結果用メモリ１３１がフラッシュメモリなどの不揮発性記憶手段として設けられている構成に限定されることはなく、例えばこれらメモリ１１６，１１７，１３１のいずれかが情報の記憶保持に電力の供給を要する揮発性記憶手段として設けられており、そのメモリに対してバックアップ電力が供給されることで、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても情報が記憶保持される構成としてもよい。この場合、そのメモリに対して専用のバックアップ電力装置が設けられている構成としてもよく、主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力を供給する電源・発射制御装置７８からそのメモリにバックアップ電力が供給される構成としてもよい。
【９５２１】
（２６）上記第３３～第４６実施形態において管理用ＩＣ６６が汎用ＣＰＵとして管理側ＣＰＵ１１２を備え、管理側ＲＯＭ１１３に記憶されたプログラム及びデータに基づき履歴情報の記憶処理や各種パラメータの演算処理を実行する構成に限定されることはなく、これら機能を有するように回路設計されたハード回路が管理用ＩＣ６６に形成されている構成としてもよい。当該構成について具体的には、例えば上記第３３実施形態であれば当該ハード回路は、主側ＣＰＵ６３からいずれかの検知センサ４２ａ～４８ａにて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応する対応関係情報が対応関係用メモリ１１６から履歴用メモリ１１７に記憶されるようにするとともに、その時点におけるＲＴＣ１１５の情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるようにする。また、例えば上記第３８実施形態であれば当該ハード回路は、主側ＣＰＵ６３からいずれかの検知センサ４２ａ～４８ａにて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応するカウンタの値が１加算されるようにする。また、当該ハード回路は、上記第３３実施形態などにおける演算契機が発生した場合にはその時点における履歴情報を利用して各種パラメータを演算する。また、当該ハード回路は、読み取り用端子６８ｄへの外部出力契機が発生した場合には、演算結果である各種パラメータを外部出力するとともに履歴情報を外部出力する。
【９５２２】
（２７）上記第３３～第４６実施形態において主側ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とが別チップとして設けられている構成としてもよく、別基板として設けられている構成としてもよく、別の制御装置として設けられている構成としてもよい。
【９５２３】
（２８）アウト口２４ａへの遊技球の入球に関してはその入球個数が計測される一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４といった遊技球の賞球の払い出しや当否判定処理の契機となる特典契機入球部への入球に関してはＲＴＣ情報を含む履歴情報が格納される構成としてもよい。これにより、特典契機入球部への遊技球の入球履歴を抽出可能としながら、遊技球の総排出個数に対する各特典契機入球部への遊技球の入球頻度を算出することが可能となる。
【９５２４】
（２９）履歴情報を記憶させる契機となる所定事象として上記各実施形態におけるもの以外のものが含まれている構成としてもよい。例えば、下皿５６ａが満タン状態となったこと、満タン状態が開始されたタイミング及び満タン状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、タンク７５が球無状態となったこと、球無状態が開始されたタイミング及び球無状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、払出装置７６が異常状態となったこと、払出装置７６の異常状態が開始されたタイミング及び払出装置７６の異常状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよい。この場合、これら事象の発生頻度を把握することが可能となる。
【９５２５】

（３０）上記第３３実施形態では管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１６バッファ１２２ｐが出力指示信号に対応していることが管理用ＩＣ６６の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第１６バッファ１２２ｐが出力指示信号に対応していることも、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用ＩＣ６６にて認識される構成としてもよい。また、上記第３３実施形態では管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏが設定値更新信号に対応していることが管理用ＩＣ６６の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第１５バッファ１２２ｏが設定値更新信号に対応していることも、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用ＩＣ６６にて認識される構成としてもよい。この場合、各バッファ１２２ａ～１２２ｐとそれらバッファ１２２ａ～１２２ｐに入力される信号の種類との対応関係を管理用ＩＣ６６に事前に設定しておく必要がなくなる。

【９５２６】

（３１）上記第３３～第４６実施形態において管理用ＩＣ６６は正常に動作している場合には主側ＣＰＵ６３に正常動作信号を送信する構成としてもよい。この場合、管理用ＩＣ６６が正常に動作しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて監視することが可能となる。

【９５２７】

（３２）設定値更新処理にて更新途中の設定値を表示する表示装置は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に限定されることはなく、図柄表示装置４１であってもよく、専用の表示装置であってもよい。また、設定確認用処理にて設定値を表示する表示装置は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に限定されることはなく、図柄表示装置４１であってもよく、専用の表示装置であってもよい。

【９５２８】

（３３）設定値更新処理にて設定値を更新させるために操作される操作部は更新ボタン６８ｂに限定されることはなく、リセットボタン６８ｃであってもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【９５２９】

（３４）上記第３３～第４２，第４７～第５３実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃが横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下２段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第４３～第４６，第５４～第１０６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下２段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第４７～第５３実施形態において遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が利用される構成としてもよい。

【９５３０】

（３５）上記第３３～第４６実施形態においてパチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動することとなるパラメータを算出するために利用される履歴情報（以下、変動対象の履歴情報という）と、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータを算出するために利用される履歴情報（以下、非変動対象の履歴情報という）とが、履歴用メモリ１１７においてそれぞれ異なるエリアに記憶される構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合には、履歴用メモリ１１７において変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「０」クリアされる一方、履歴用メモリ１１７において非変動対象の履歴情報が記

憶されるエリアは「０」クリアされない構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動するパラメータの演算を設定値の変更後においても正確に行うことができるとともに、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータの演算の精度を高めることができる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５３１】

（３６）上記第４７～第５３実施形態において、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が主側ＲＡＭ６５において予め指定されていない構成としてもよい。この場合であっても、これらスタックエリア２２２，２２４に相当するエリアがパチンコ機１０の設計段階において主側ＲＡＭ６５に指定されることとなるが、当該エリアの記憶容量を超えて当該エリアを指定した情報の記憶処理が実行された場合には本来予定していないエリアに本来予定していない情報が書き込まれることとなるため主側ＲＡＭ６５を「０」クリアする構成としてもよい。

【９５３２】

（３７）上記第４７～第５３実施形態では主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は「０」クリアされるが、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない構成としたが、これに代えて、主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も「０」クリアされる構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は「０」クリアされるものの、演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【９５３３】

（３８）上記第４７～第５７実施形態において、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするための操作と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするための操作とがそれぞれ異なる操作となる構成としてもよい。例えばリセットボタン６８ｃを操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされ、更新ボタン６８ｂを操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、それぞれの情報を選択的に消去することが可能となる。また、当該構成において更新ボタン６８ｂ及びリセットボタン６８ｃの両方を操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の全てが「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、上記のように選択的な消去を可能とした構成において、各エリア２２１～２２４の情報をまとめて消去する場合の作業性を向上させることが可能となる。

【９５３４】

（３９）上記第４７～第５０，第５２実施形態において第５１実施形態と同様に、非特定制御に対応する処理の開始に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されるとともに特定制御に対応する処理への復帰に際してその退避された情報が主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処

理が終了した場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの状態を当該非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【９５３５】

（４０）上記第４７～第５７実施形態において非特定制御に対応する処理として遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理が実行される構成としたが、これらの処理の一部のみが非特定制御に対応する処理として実行され、それ以外は特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。また、遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理に加えて又は代えて、これら処理以外の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。例えば不正監視及び監視結果の報知のうち少なくとも一方の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【９５３６】

（４１）上記第４７～第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのいずれも主側ＲＡＭ６５に退避されない構成としたが、これに代えて、主側ＣＰＵ６３にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合に、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのうち少なくとも一部の情報が主側ＲＡＭ６５に退避され、その退避された情報が非特定制御に対応する処理が再度開始される場合に主側ＣＰＵ６３の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理において利用される主側ＣＰＵ６３の情報についても持ち越して利用することが可能となる。

【９５３７】

（４２）上記第４７～第５７実施形態では遊技領域から排出された遊技球の合計個数が６０００個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としたが、当該演算の契機となる遊技球の合計個数は６０００個よりも多い数としてもよく少ない数としてもよい。例えば遊技領域から排出された遊技球の合計個数が６００００個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、遊技履歴の情報を記憶するために必要な記憶容量が増大化することとなるが、上記第５３実施形態のようにＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１にて遊技履歴の情報を記憶する構成とすることで、当該記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【９５３８】

（４３）上記第４７～第５７実施形態において遊技履歴の管理結果として第６１～第６８パラメータを演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、上記第３３実施形態における第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの少なくとも一部が演算される構成としてもよい。

【９５３９】

（４４）上記第４７～第５７実施形態においてパチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も「０」クリアされる構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合に、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が「０」クリアされることとなる。

【９５４０】

また、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウ

ンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は「０」クリアされるものの、演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【９５４１】

また、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は「０」クリアされるものの非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【９５４２】

また、上記（４３）の構成を備えている場合には、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合に、上記第３３実施形態における第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータを演算するための履歴情報は消去されるものの、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。

【９５４３】

（４５）上記第３３～第１０６実施形態において、各種パラメータを演算するために遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計排出個数が利用される構成に代えて、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計供給個数が利用される構成としてもよい。この場合、例えば遊技球発射機構２７から発射されて遊技領域ＰＡに到達した遊技球を検知するように検知センサを設け、当該検知センサの検知結果に基づいて遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数を計測する構成としてもよい。当該構成においてはアウト口２４ａから排出された遊技球の個数を計測する必要がないため、アウト口検知センサ４８ａが設けられていない構成としてもよい。

【９５４４】

（４６）上記第４７～第１０６実施形態において、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタ及びスタックポインタの情報の少なくとも一部が、特定制御用のスタックエリア２２２又は非特定制御用のスタックエリア２２４に対してロード命令により退避される構成としてもよい。この場合、スタックエリア２２２，２２４への情報の退避に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。また、スタックエリア２２２，２２４に退避された情報がロード命令により主側ＣＰＵ６３の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。この場合も、スタックエリア２２２，２２４からの情報の復帰に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。

【９５４５】

（４７）上記各実施形態において設定値更新処理が実行されている場合にはそれに対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４のいずれかにて行われる構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理が実行されていることを明確に把握することが可能となる。

【９５４６】

（４８）上記各実施形態において設定値が新たに設定されたことの履歴が主側ＲＡＭ６５に記憶される構成としてもよい。また、設定値が新たに設定されたことの履歴が音声発光制御装置８１に設けられたＲＡＭにて記憶される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が完了する度に当該設定値更新処理にて設定された設定値の情報を含むコマンドが主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に送信されるようにし、音声発光制御装置８１はそのコマンドを受信する度に、設定値が新たに設定されたことを示す情報とその際の設定値を示す情報とを音声発光制御装置８１のＲＡＭに累積的に記憶させる構成とする。当該構成において所定の操作が行われた場合には音声発光制御装置８１のＲＡＭに累積的に記憶されている設定値の設定履歴が図柄表示装置４１にて表示される構成としてもよい

。
【９５４７】
（４９）上記各実施形態では設定値更新処理にて設定値が新たに設定される場合には払出制御装置７７に記憶されている払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されない構成としたが、これに代えて、当該払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。また、設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されずに、設定値が変更された場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。
【９５４８】
（５０）上記各実施形態において設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４が「０」クリアされることはなく、設定値が変更された場合には主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４のうち少なくとも一部が「０」クリアされる構成としてもよい。例えば、設定値が変更された場合には特定制御用のワークエリア２２１において設定値カウンタ以外のエリアが「０」クリアされる構成としてもよい。
【９５４９】
（５１）上記第５４～第１０６実施形態において主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図５９２）にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても遊技の利益に関与する可動物の動作が継続される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいて入球可能となる入球手段にＶゾーンと非Ｖゾーンとが設けられているとともに入球手段に入球した遊技球をＶゾーン及び非Ｖゾーンのうちいずれかに振り分ける振分部材を備えた構成において、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても当該振分部材の動作が継続される構成としてもよい。この場合、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況を不正に発生させて振分部材の動作を停止させようとしてもそれを不可とすることが可能となる。なお、、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況であっても動作が継続される可動物としては上記振分部材以外にも、入球手段に入球した遊技球が入球することによりその後にラウンド遊技を発生させることとなる有利口と、入球手段に入球した遊技球を有利口に入球させることなく排出させる排出口とのいずれに遊技球を振り分ける振分部材が考えられる。
【９５５０】
（５２）上記第５４～第１０６実施形態において非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の少なくとも一方は情報異常の監視対象とならない構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していることが特定されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされない構成とすることで、情報異常の発生に基づいて非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる状況を発生させないようにすることが可能となる。
【９５５１】
（５３）上記第５４～第１０６実施形態において特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生しているか否かの監視が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、情報異常が発生した場合における各エリア２２１～２２４を「０」クリアするための処理が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。
【９５５２】
（５４）上記各実施形態において主側ＲＡＭ６５は情報を記憶保持するために電力供給が必要であるとともに、パチンコ機１０の電源がＯＦＦである状況であってもバックアップ電力が主側ＲＡＭ６５に供給される構成としたが、主側ＲＡＭ６５は情報の記憶保持に

電力供給を必要としない不揮発性のメモリである構成としてもよい。
【９５５３】
（５５）上記各実施形態において主側ＲＡＭ６５の各種クリア処理では主側ＲＡＭ６５の対象エリアに対して「０」クリアする処理と初期設定する処理とを実行することで当該対象エリアを初期化する構成に代えて、「０」クリアする処理を実行することなく初期設定する処理を実行することで上記対象エリアを初期化する構成としてもよい。
【９５５４】
（５６）上記各実施形態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される場合に設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。また、設定キーによりＯＮ・ＯＦＦ操作される設定キー挿入部６８ａに代えて、手によって直接ＯＮ・ＯＦＦ操作される設定スイッチが設けられている構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａが設けられておらず、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される場合にリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。この場合、リセットボタン６８ｃを覆う閉状態と覆わない開状態とに切り換え配置可能となるようにカバー部材が設けられている構成としてもよく、このカバー部材を閉状態の位置にて施錠する施錠装置が設けられている構成としてもよい。
【９５５５】
（５７）設定値更新処理において設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ位置に操作された状態が所定期間に亘って保持された場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理が開始されてから終了基準期間（例えば５分）が経過した場合には選択中の設定値が自動的に確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもい。また、設定値更新処理において更新ボタン６８ｂ又はリセットボタン６８ｃが終了基準期間（例えば１０秒）以上に亘って長押しされた場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。
【９５５６】
（５８）設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成において、設定キー挿入部６８ａがＯＮ位置に操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ位置に操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン６８ｂ又はリセットボタン６８ｃが押圧操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該ボタンの押圧操作が解除された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりＯＮ・ＯＦＦ操作される設定キー挿入部６８ａに代えて、手によって直接ＯＮ・ＯＦＦ操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがＯＮ操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該設定スイッチがＯＦＦ操作された場合又はＯＦＦ操作の後にＯＮ操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりＯＮ・ＯＦＦ操作される設定キー挿入部６８ａに代えて、手によって直接ＯＮ・ＯＦＦ操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがＯＮ操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、リセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。
【９５５７】
（５９）上記各実施形態において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、その手順に対応する画像が図柄表示装置４１にて行われる構成としてもよく、それを補助するように手順に対応する音声がスピーカ部５４から出力される構成としてもよい。例えば上記第６５実施形態における設定値更新処理においてはリセットボタン６８ｃを

押圧操作することで設定値が１段階変更されること及び設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作することで設定値更新処理が終了されることが報知される構成としてもよい。これにより、設定値の更新作業を行い易くなる。なお、図柄表示装置４１の表示制御及びスピーカ部５４の音出力制御は音声発光制御装置８１にて行われるため、設定確認用処理又は設定値更新処理が開始される場合にはそれに対応するコマンドが主側ＣＰＵ６３から送信され、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了される場合にはそれに対応するコマンドが主側ＣＰＵ６３から送信されるようにする必要がある。

【９５５８】

（６０）上記各実施形態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了されるのではなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン６８ｃが操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃ以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示が継続されることとなるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【９５５９】

（６１）上記各実施形態において動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン６８ｂやリセットボタン６８ｃといった所定の操作部が操作された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【９５６０】

（６２）上記各実施形態において更新ボタン６８ｂといったリセットボタン６８ｃ以外の特定の操作部が操作された状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

【９５６１】

（６３）上記各実施形態において遊技機本体１２が開放状態であるか否かに関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示されるのではなく、遊技機本体１２が開放状態となっていることが本体開放センサ９６の検知結果に基づき特定されている場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体１２が開放状態となった場合にはまず第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、その後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【９５６２】
（６４）上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【９５６３】
（６５）上記各実施形態において設定値更新処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【９５６４】
（６６）上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【９５６５】
（６７）上記各実施形態においてチェック用表示では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持されるのではなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて各表示用セグメント３２１～３２４が１個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント３２１～３２４が少なくとも１回は発光状態となる構成としてもよい。
【９５６６】
（６８）上記各実施形態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行されるのではなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。
【９５６７】
（６９）上記各実施形態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が主側ＣＰＵ６３により行われるのではなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置８１により行われる構成としてもよく、表示制御装置８２により行われる構成としてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。
【９５６８】
（７０）上記各実施形態において停電フラグに「１」がセットされていない又はチェッ

クサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「１」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態となる構成としてもよい。

【９５６９】

（７１）上記各実施形態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合だけではなく、動作電力の供給開始時の処理が終了した後において設定変更契機が発生した場合には設定値更新処理が実行される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理の開始に際してパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作及びＯＮ操作を必要としないようにすることが可能となる。

【９５７０】

（７２）上記各実施形態において「設定変更操作」と「設定確認操作」とが逆の関係である構成としてもよい。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合に「設定確認操作」が行われていると特定され、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていなくて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合に「設定変更操作」が行われていると特定される構成としてもよい。また、「設定変更操作」と「設定確認操作」とで操作が一切重複していない構成としてもよい。

【９５７１】

（７３）上記各実施形態においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定値更新処理が開始されるとともに、設定値更新処理においてはリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に選択対象の設定値が変更される構成とするのではなく、設定値更新処理を開始させるために操作される操作部と設定値更新処理において選択対象の設定値を変更させるために操作される操作部とが一致していない構成としてもよい。

【９５７２】

（７４）上記第８１～第１０６実施形態では設定値更新処理において設定更新用エリア３４２の情報を設定参照用エリア３４１に設定する処理、すなわち使用対象となる設定値を設定する処理を行った後に第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、使用対象となる設定値を設定する処理を行う前に第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理において開始時の初期設定を行う代わりに第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成としてもよい。

【９５７３】

また、設定値更新処理においては開始時の初期設定及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されないことにより、設定値更新処理にて使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもクリア対象エリア３７１の初期化が実行されない構成としてもよい。当該構成を上記第８７～第９５実施形態に適用した場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われることで第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはクリア対象エリア３７１の初期化が実行される一方、設定値更新処理が実行された場合にはクリア対象エリア３７１の初期化が実行されないことになる。また、上記構成を上記第８８実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる構成としてもよく、当該初期表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第８９～第９０実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第９１～第９２実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示又は当たり表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第９３実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａの各発光部及び普図表示部３８ａの各発光部に対して点灯抽選処理が実行される構成としてもよく、当該点灯抽選処理が

実行されない構成としてもよい。また、上記構成を上記第９４～第１０６実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても表示開始処理（図７１１、図７１３）における初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ４０５、ステップＳＤ４１０、ステップＳＤ５０２）が実行される構成としてもよく、当該初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ４０５、ステップＳＤ４１０、ステップＳＤ５０２）が実行されない構成としてもよい。

【９５７４】

（７５）上記第８１～第１０６実施形態において特図表示部３７ａに表示を行わせるための表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給を必要とする主側ＲＡＭ６５に記憶される構成に代えて、当該表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給が不要であって読み書き両用として利用されるメモリに記憶される構成としてもよい。この場合、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理に際して当該メモリに記憶された表示データが消去されない構成としてもよく、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理に際してクリア対象エリア３７１が初期化されるとともに上記メモリに記憶された表示データも消去される構成としてもよい。また、当該構成を普図表示部３８ａに表示を行わせるための表示データに対して適用してもよい。

【９５７５】

（７６）上記第８７～第１０６実施形態において第１作動口３３への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報と第２作動口３４への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報とが区別して記憶されるとともに、第２作動口３４側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、これとは逆に第１作動口３３側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、第１作動口３３であるか第２作動口３４であるかに関係なく取得順序で消化される構成を適用してもよい。また、上記構成において、複数の作動口が上下に並設されているのではなく、第１作動口３３と、第２作動口３４とが左右に並設された構成としてもよく、これら両作動口が斜めに並設された構成としてもよい。さらにまた、発射操作装置２８の操作態様に応じて、第１作動口３３への入賞のみ又は第２作動口３４への入賞のみを狙えるように、両作動口３３，３４を離間して配置する構成としてもよい。また、第１作動口３３への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合と、第２作動口３４への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合とで、遊技者が得られる利益が異なる構成としてもよい。

【９５７６】

また、上記構成において、特図表示部３７ａとして、第１作動口３３への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第１特図表示部と、第２作動口３４への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第２特図表示部とを個別に設けてもよい。この場合、第１作動口３３への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第１特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る１遊技回の変動表示が終了される。また、第２作動口３４への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第２特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る１遊技回の変動表示が終了される。

【９５７７】

上記のように第１特図表示部及び第２特図表示部が設けられた構成においては、上記第８７～第９５実施形態における動作電力の供給が開始された場合の特図表示部３７ａの表示内容の構成を第１特図表示部及び第２特図表示部のそれぞれに対して適用してもよく、第１特図表示部及び第２特図表示部のうち一方にのみ適用してもよい。

【９５７８】

なお、上記のように第１特図表示部と第２特図表示部とが個別に設けられた構成においては第１特図表示部及び第２特図表示部のうち一方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が

実行されている場合には他方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されない構成としてもよい。また、第１特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回と第２特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回とが重複して実行され得る構成としてもよい。このように遊技回が重複して実行され得る構成においては第２特図表示部における遊技回の結果として、開閉実行モードにおける特電入賞装置３２への遊技球の入賞期待個数が大当たり結果の場合よりも少なくなる小当たり結果が設定されているとともに、その小当たり結果の当選確率が大当たり結果よりも高く設定されている構成としてもよい。当該構成においては動作電力の供給が停止された場合において特図表示部３７ａにて大当たり結果及び小当たり結果のいずれかの当たり結果に対応する当たり表示が行われている可能性が高くなる。したがって、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には上記第９１実施形態のように特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データのいずれかが選択される構成とすることが好ましい。

【９５７９】

（７７）上記第８７～第１０６実施形態において動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの両方に対して適用される構成に限定されることはなく、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａのうち一方にのみ適用される構成としてもよい。例えば動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部３７ａに対してのみ適用される構成としてもよく、普図表示部３８ａに対してのみ適用される構成としてもよい。

【９５８０】

（７８）上記第８７～第１０６実施形態においては主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「１」がセットされるまでは特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始されない構成としたが、これに限定されることはなく、表示開始フラグが不具備となっており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおける表示が開始される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されるのであれば、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて動作電力の供給が停止される直前の表示が開始された後に、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたことに対応する表示に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が切り換わることとなる。

【９５８１】

（７９）上記各実施形態においてベース値の情報が表示される表示装置は、電子ペーパーなどのように、表示内容の書き換えに際して動作電力の供給が必要であり、表示内容の記憶保持に際して動作電力の供給が不要である表示装置としてもよい。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても当該表示装置を視認することでベース値の情報を把握することが可能となる。

【９５８２】

（８０）主制御装置６０から送信されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置８１により表示制御装置８２が制御される構成に代えて、主制御装置６０から送信されるコマンドに基づいて、表示制御装置８２が音声発光制御装置８１を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置８１と表示制御装置８２とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置６０に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置６０に集約されていてもよい。また、主制御装置６０から音声発光制御装置８１に送信されるコマンドの構成や、音声発光制御装置８１から表示制御装置８２に送信されるコマンドの構成も任意である。

【９５８３】

（８１）上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に

遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【９５８４】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【９５８５】

また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【９５８６】

スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機に本発明を適用する場合、例えばスタートレバーの操作に基づき１ゲームを開始する場合に実行された役の抽選処理の結果を履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して各役の実際の当選確率を演算する構成としてもよく、ボーナスゲームといった特別遊技状態への移行が発生した場合にそれを履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して特別遊技状態への実際の移行確率を演算する構成としてもよく、消化された総ゲーム数に対する特別遊技状態の滞在ゲーム数の割合を演算する構成としてもよい。そして、それら履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取り可能としたり、各種パラメータの演算結果に対応する報知が遊技機自身にて行われる構成としてもよい。また、「設定１」～「設定６」といったように複数段階の設定状態が存在する構成とし、当該設定状態に応じて役の抽選処理における当選確率を変動させる構成としてもよい。この場合、設定状態の設定が新たに設定された場合又は設定値が変更された場合における履歴情報の扱い、各種パラメータの演算、繰り返し変更の扱いに関して上記各実施形態における構成を適用してもよい。

【９５８７】

（８２）上記第３３～第１０６実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第３３実施形態の特徴的な構成と、上記第３８実施形態の特徴的な構成と、上記第４２実施形態の特徴的な構成と、上記第６２実施形態の特徴的な構成と、上記第７７実施形態の特徴的な構成と、上記第８７実施形態の特徴的な構成と、上記第９６実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３４実施形態の特徴的な構成と、上記第３６実施形態の特徴的な構成と、上記第４０実施形態の特徴的な構成と、上記第４３実施形態の特徴的な構成と、上記第６５実施形態の特徴的な構成と、上記第７５実施形態の特徴的な構成と、上記第９０実施形態の特徴的な構成と、上記第９７実施形態の特徴的な構成と、上記第１０６実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３３実施形態の特徴的な構成と、上記第４７実施形態の特徴的な構成と、上記第５３実施形態の特徴的な構成と、上記第６１実施形態の特徴的な構成と、上記第６６実施形態の特徴的な構成と、上記第８１実施形態の特徴的な構成と、上記第９２実施形態の特徴的な構成と、上記第１０１実施形態の特徴的な構成と、上記第１０４実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３４実施形態の特徴的な構成と、上記第４８実施形態の特徴的な構成と、上記第５４実施形態の特徴的な構成と、上記第６７実施形態の特徴的な構成と、上記第７１実施形態の特徴的な構成と、上記第８５実施形態の特徴的な構成と、上記第９４実施形態の特徴的な構成と、上記第１０３実施形態の特徴的な構成と、上記第１０５実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよい。また、上記第３３～第１０６実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。

【９５８８】

＜第Ｚ１実施形態＞

次に、図７７３から図７９６を参照して、第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した各実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり当選時の遊技の状況によらず、同一の種別の大当たりに当選した場合は、毎回ほぼ同等の利益（例えば、賞球の払い出し、大当たり終了後に設定される遊技状態等）を受けることが可能となるように構成していた。

【９５８９】

これに対して本第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技の状況に応じて、同一の種別の大当たりに当選したとしても、遊技者が獲得可能な利益（特典）の量（例えば、払い出される賞球数、大当たり終了後に設定される遊技状態等）や、利益を獲得するための獲得効率（大当たり遊技に要する期間）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、所定の監視期間（例えば、遊技球が遊技領域に３０００個発射されるまで）の間における特典の付与量に応じた情報を判別して、当該判別の判別結果に応じて、大当たり当選時に遊技者が獲得可能な利益（特典）の量（払い出される賞球数）や、利益を獲得するための獲得効率（大当たり遊技に要する期間）等を可変させるように制御する構成としている。

【９５９０】

ここで、一般的な遊技機においては、大当たりに当選した場合に、当該大当たりにおいて獲得可能な利益（例えば、払い出される賞球、大当たり終了後に設定される遊技状態等）が大当たり種別毎に固定化されている仕様が通常であった。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技者の運次第で比較的短い期間の間に多量の利益が遊技者に付与され得るため、遊技者の射幸心を刺激し過ぎてしまう可能性があった。また、当たり遊技の間に特定の払出条件が成立する毎に特定数の遊技媒体（遊技球や遊技メダル等）を払い出すことにより遊技者に特典（利益）を付与する仕様の遊技機においては、短時間に特典（遊技媒体）が多量に付与されすぎてしまうと、遊技機の内部に格納されている遊技媒体が不足してしまい、遊技機に対して遊技媒体が新たに供給されるまで遊技不能になってしまう（当たり遊技が中断されてしまう）虞があるという問題点があった。更に、ホールの一部の遊技機において特典（遊技媒体）が短時間に付与されすぎてしまうと、当該一部の遊技機に対して多量の遊技媒体を補充しなければならないため、ホールの他の遊技機において遊技を行うための遊技媒体が足りなくなってしまう虞があった。また、遊技媒体が不足することのないようにするためには、ホールにおいて予備の遊技媒体を多量に用意しておく方法が考えられるが、予備の遊技媒体を保管しておくためのスペースが余計に必要となったり、予備の遊技媒体を準備するための金銭的な負担が必要となってしまうという問題点もある。

【９５９１】

これに対して本第Ｚ１実施形態では、所定の監視期間の間における特典の付与量に応じて、大当たりのラウンド数（得られる特典の量）や大当たり遊技に要する期間（オープニング期間やインターバル期間の長さ）、次に大当たりとなるまでに要する期間（大当たり終了後に設定される変動パターンシナリオ）等を可変させることを可能とし、所定の監視期間の間における特典の付与量が多くなるほど、特典の付与が抑制されるように構成している。このように構成することで、遊技者の射幸心を過剰に刺激しすぎてしまうことを抑制（防止）することができる。また、遊技機の内部に格納されている遊技球が不足してしまうことを抑制することができるので、遊技球が不足している間遊技が不能となってしまう状況を発生し難くできると共に、予備の遊技媒体（遊技球）を過剰に用意しておく必要がなくなるため、ホールの金銭的及び空間的な負担を低減することができる。

【９５９２】

まず、図７７３を参照して、本第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明する。図７７３は本第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図７７３に示すように、本第Ｚ１実施形態における遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール７６，７７、一般入球口６３、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、スルーゲート

６７、可変表示装置ユニット８０、振分装置７００等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠４（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は薄い板材を張り合わせた木材からなり、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成される。一般入球口６３、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０、振分装置７００は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側からタッピングネジ等により固定されている。また、詳細については後述するが、振分装置７００の内部には、球が入球し得る第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒが設けられている。詳細は図７７４を参照して後述するが、振分装置７００の開口部７１０ａへと入球した球は、振分装置７００によって第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒのいずれかに振り分けられる（図７７４参照）。

【９５９３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール７７が植立され、その外レール７７の内側位置には外レール７７と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール７６が植立される。この内レール７６と外レール７７とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール７６，７７とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【９５９４】

２本のレール７６，７７は、球発射ユニット１１２ａ（図７７５参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール７６の先端部分（図７７３の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール７７の先端部（図７７３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【９５９５】

遊技領域の正面視左側下部（図７７３左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤおよび７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、主制御装置１１０（図７７５参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第Ｚ１実施形態では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、球が、第１入球口６４へ入賞したか、第２入球口６４０または右第２入球口６４０ｒへ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入球口６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０または右第２入球口６４０ｒへ入賞した場合には、第１図柄表示装置３７ｂが作動するように構成されている。

【９５９６】

また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たり（大当たりＡ１～Ｄ１）に対応した図柄か通常大当たり（大当たりＥ１）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【９５９７】

なお、本パチンコ機１０では、第１入球口６４，第２入球口６４０，右第２入球口６４

０ｒのいずれかに入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１０Ｒ確変大当たり（大当たりＡ１）、１０Ｒ確変大当たり（大当たりＢ１）、５Ｒ確変大当たり（大当たりＣ１）、２Ｒ確変大当たり（大当たりＤ１）、１０Ｒ時短１００回大当たり（大当たりＥ１）が用意されている。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【９５９８】

「１０Ｒ確変大当たり」（大当たりＡ１）とは、第３図柄が同一図柄のぞろ目で停止表示することで大当たりであることが報知された後に、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、確変状態が設定される大当たりのことである。ここで、確変状態とは特別図柄抽選により大当たり当選する確率が通常状態（低確率状態）よりも高い状態（特別図柄の高確率状態）となり、さらに、特別図柄抽選が通常状態よりも実行され易い状態（普通図柄の高確率状態）となる遊技状態のことである。つまり、確変状態は、特別図柄抽選が実行され易く、且つ、特別図柄抽選で大当たり当選し易い遊技状態であり、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。「１０Ｒ確変大当たり」（大当たりＢ１）とは、上述した（大当たりＡ１）と同一の大当たりであり、「５Ｒ確変大当たり」（大当たりＣ１）とは、上述した（大当たりＡ１）に対して、大当たり遊技の最大ラウンド数が５ラウンドに規定されている点でのみ相違する大当たりであり、「２Ｒ確変大当たり」（大当たりＤ１）とは、上述した（大当たりＡ１）に対して、大当たり遊技の最大ラウンド数が２ラウンドに規定されている点でのみ相違する大当たりである。そして、「１０Ｒ時短１００回大当たり」（大当たりＥ１）とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態が設定される大当たりのことである。ここで、時短状態とは特別図柄抽選により大当たり当選する確率は通常状態（低確率状態）であるが、特別図柄抽選が通常状態よりも実行され易い状態（普通図柄の高確率状態）となる遊技状態のことである。つまり、時短状態は、通常状態よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態であり、遊技者にとって、通常状態よりは有利となり、且つ、確変状態よりは不利となる遊技状態である。

【９５９９】

本第Ｚ１実施形態では、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合には、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成しており、時短状態が設定された場合には、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数が１００回（所定回数）に到達するまで継続するように構成している。なお、各遊技状態が継続する期間はこれに限ること無く、例えば、確変状態が設定された場合において、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が１００回（所定回数）に到達するまで確変状態が継続するように構成しても良いし、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで時短状態が継続するように構成しても良い。また、確変状態が設定された場合において、特別図柄の高確率状態が終了する条件と、普通図柄の高確率状態が終了する条件と、を異ならせても良く、例えば、特別図柄の高確率状態が終了する条件として特別図柄抽選の実行回数が５０回、普通図柄の高確率状態が終了する条件として特別図柄抽選の実行回数が１００回と規定しても良い。

【９６００】

このように構成することで、確変状態が設定されてから特別図柄抽選が５０回実行されるまでは、確変状態中の遊技が実行され、その後、特別図柄抽選が５０回実行されるまでは、時短状態中の遊技が実行され、その後、通常状態中の遊技が実行される。これにより、遊技者に対して有利度合いが段階的に低下するように複数の遊技状態で遊技を行わせることができるため、確変状態が設定された場合に、いち早く大当たり当選することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【９６０１】

また、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選の回数が増加するほど遊技

者に対する有利度合いが高まるように段階的に遊技状態が変更するように構成しても良い。これにより、大当たり当選しない期間が長時間継続してしまい、遊技者の遊技に対する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【９６０２】

また、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面を用いて実行される演出（大当たり中演出）として、上述した各大当たり種別（大当たりＡ１～大当たりＥ１）に応じて異なる演出を実行するように構成している。具体的には、大当たり種別が大当たりＢ１，Ｃ１，Ｄ１の何れかである場合には、大当たり中演出として、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定されることを予め報知した上で、大当たり遊技が何ラウンド継続するのかを遊技者に楽しませるための大当たり中演出（ランクアップ演出）が実行される。また、大当たり種別が大当たりＡ１，Ｅ１である場合には、大当たり遊技が１０ラウンド継続することを予め報知した上で、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を大当たり遊技中に遊技者に報知可能な大当たり中演出（確変昇格演出）が実行される。

【９６０３】

このように構成することで、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に実行される大当たり中演出に対して、遊技者が様々な期待感を持つことができるため、大当たり中演出の演出効果を高めることができる。

【９６０４】

ここで、本実施形態におけるパチンコ機１０において設定される遊技状態の種別について説明をする。本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。

【９６０５】

「特別図柄の高確率状態」とは、大当たり遊技終了後の付加価値として、その後の大当たり確率がアップした状態をいう。換言すれば、遊技者に有利な大当たり遊技状態（特別遊技状態）へ移行し易い状態のことである。また、「普通図柄の高確率状態」とは、第２図柄抽選の当たり当選確率が高く設定され、第２図柄の変動時間も短く設定される状態をいう。第２図柄抽選で当たり当選した場合には、第２入球口６４０へと球が入球し易い状態（第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される状態）となる普図当たり遊戯が実行される。つまり、「普通図柄の高確率状態」とは、第２入球口６４０へと球が入球し易くなることにより、特別図柄抽選が実行され易くなる状態のことである。

【９６０６】

一方、「特別図柄の低確率状態」とは、大当たり確率が通常の状態、即ち、「特別図柄の高確率状態」より大当たり確率が低い状態をいう。また、「普通図柄の低確率状態」とは、第２図柄抽選（普通図柄抽選）の当たり確率が通常の状態、即ち、「普通図柄の高確率状態」より当たり確率が低い状態をいう。

【９６０７】

「普通図柄の高確率状態」では、第２図柄抽選の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、「普通図柄の低確率状態」と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、「普通図柄の高確率状態」が設定される確変状態中や時短状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。

【９６０８】

なお、「普通図柄の高確率状態」中の普図当たり遊技における電動役物６４０ａに対する制御内容としては、「普通図柄の低確率状態」中の普図当たり遊技よりも、第２入球口６４０へと球が入球し易くなるように制御されていれば良く、例えば、第２入球口６４０

に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、１回の普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放される回数を「普通図柄の低確率状態」よりも増やすように構成しても良いし、普図当たり遊技中に電動役物６４０ａが開放されるタイミングを変更することにより「普通図柄の低確率状態」中の普図当たり遊技よりも、第２入球口６４０へと球が入球し易くなるように構成してもよい。また、第２図柄抽選の当たり確率を変更することなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数はせず、第２図柄抽選の当たり確率を「普通図柄の低確率状態」と比してアップするよう変更したり、第２図柄抽選の変動時間を「普通図柄の低確率状態」と比して短縮するよう変更したりしてもよい。

【９６０９】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４、第２入球口６４０、右第２入球口６４０ｒのいずれかの入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。

【９６１０】

また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。このセンターフレーム８６の中央に開口される開口部から第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。また、センターフレーム８６は、遊技盤１３の前面側に突出して第３図柄表示装置８１の周囲を囲んでおり、第３図柄表示装置８１に遊技球が当接することを防止している。

【９６１１】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図７７５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中および下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図７７５参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【９６１２】

第２図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球がスルーゲート６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【９６１３】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【９６１４】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の

場合よりも、確変状態や時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、確変状態や時短状態は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、普図当たり抽選を通常状態よりも多く行うことができる。よって、普図当たり抽選において当たり当選となる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変状態や時短状態は、特別図柄抽選を実行させる観点において遊技者に有利な遊技状態となる。

【９６１５】

なお、確変状態や時短状態において、普図当たり確率を高める、１回に普図当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変状態や時短状態中に第２入球口６４０へと球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変状態や時短状態において通常状態よりも短く設定する場合は、普図当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【９６１６】

スルーゲート６７は、可変表示装置ユニット８０の両側の領域において遊技盤に組み付けられる。スルーゲート６７は、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤１３を流下する球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【９６１７】

球のスルーゲート６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【９６１８】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートの組み付け数は２つに限定されるものではなく、３つ以上の複数であっても良い。また、スルーゲートの組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左右両側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【９６１９】

可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入賞し得る振分装置７００が配設されている。この振分装置７００に対して、開口部７１０ａを介して球が入賞（入球）すると、その入球した球が第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒへと交互に振り分けられる。球が第１入球口６４へ入賞（入球）すると、遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７７５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。また、球が第２入球口６４０ｒへ入賞すると、第２入球口６４０の場合と同様に、遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７７５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３

７ｂで示される。
【９６２０】
一方、振分装置７００の正面視下方には、球が入賞し得る第２入球口６４０が配設されている。第２入球口６４０へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図７７５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ｂで示される。この第２入球口６４０は、通常時は羽根形状で構成された左右の電動役物６４０ａが直立した状態で遊技球が入球することを規制することにより遊技球が入球しない（し難い）構成とされ、後述する普通図柄の当たりとなった場合に、一定の動作パターンで電動役物６４０ａが開放動作として外側方向に約４５度回動して逆八の字となることで、第２入球口６４０へと遊技球を誘導して、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易く構成している。
【９６２１】
また、第１入球口６４および右第２入球口６４０ｒは、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出され、第２入球口６４０は、２個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と、右第２入球口６４０ｒへ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数に構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と右第２入球口６４０ｒへ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じ数として構成してもよい。
【９６２２】
また、本実施形態では、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が第１入球口６４および右第２入球口６４０ｒへと入賞した場合に賞球が払い出されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１入球口６４に球が入賞した場合と、右第２入球口６４０ｒに球が入賞した場合と、で同一数の賞球が払い出されるように構成している場合には、開口部７１０ａへと球が流入したことを検知するための検知スイッチを開口部７１０ａの近傍に設け、その検知スイッチが球を検知した場合に賞球を払い出すように構成しても良い。このように構成することで、振分装置７００の開口部７１０ａへと球が流入してから実際に賞球が払い出されるまでのタイムラグを軽減することができる。さらに、上述した検知スイッチが球を検知してから、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒへと球が入賞するまでの流下期間を計測することで振分装置７００内の球流路の状況を判別可能に構成しても良い。
【９６２３】
さらに、その流下期間を用いた演出を実行するように構成しても良い。この場合、本実施形態のように振分装置７００へと流入した球が第１入球口６４と、右第２入球口６４０ｒとに交互に振り分けられる構成よりも、振分装置７００へと流入した球が何れの入球口へと入球するのかを遊技者が把握困難な構成を採用したり、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が第１入球口６４へと入賞するのに要する期間（第１球流下期間）と、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が右第２入球口６４０ｒへと入賞するのに要する期間（第２球流下期間）と、が異なるように構成したりすると良い。これにより、振分装置７００へと流入した球の流下期間を用いた演出によって、次に入球する入球口の種別を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、この場合、流下期間が長いほど遊技者に有利となる入球口へと球が入球し易くなるように振分装置７００を構成すると良い。
【９６２４】
加えて、本実施形態では、振分装置７００へと流入した球が第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒの何れかに必ず入球する構成、即ち、振分装置７００へと球が流入することで、賞球が払い出され、且つ、特別図柄抽選が実行されるという特典が付与される構成としているが、これに限ること無く、振分装置７００内の球の流下結果に応じて、賞球

が払い出される特典以外の特典（例えば、特別図柄抽選の実行）が付与される場合と、付与されない場合と、が発生するように構成しても良い。このように構成することで、振分装置７００へと球が流入した場合において遊技者に付与される特典の有利度合いを大きく異ならせることができるため、振分装置７００へと流入した球の流下状況に対して遊技者により興味を持たせることができる。

【９６２５】

第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入球口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。

【９６２６】

上述した通り、確変状態や時短状態は、通常状態と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変状態や時短状態は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態より長くなる。よって、確変状態や時短状態は、通常状態と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【９６２７】

よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０に入賞しづらいので、基本的に開口部７１０ａへと球が入球し、その入球した球が第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒへと振り分けられることで大当たり抽選（特別図柄抽選）が実行される。

【９６２８】

一方、確変状態や時短状態は、左右どちらかのスルーゲート６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０に入賞しやすい状態であるので、開口部７１０ａへと入球した球が第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒへと振り分けられることに加えて、第２入球口６４０へと入球したことに伴う大当たり抽選も実行され易くなる。従って、通常状態よりも大当たり抽選（特別図柄抽選）の実行機会が多くなるので、通常状態に比較して遊技者に有利となる。

【９６２９】

このように、遊技盤１３に設けられた遊技領域のうち、可変表示ユニット８０の下方位置に振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５を配設しており、左側の遊技領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（左打ち遊技）を行った場合も、右側の遊技領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（右打ち遊技）を行った場合も、振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと到達する球の割合が同一となるように構成している。よって、どのような遊技方法で遊技を行ったとしても遊技者に対して同一の有利度合いを付与することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【９６３０】

なお、本実施形態では、図７７３に示した通り、遊技盤１３に設けられた遊技領域のうち、可変表示ユニット８０の下方位置に振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５を配設しており、左側の遊技領域（可変表示ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（左打ち遊技）を行った場合も、右側の遊技領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される遊技領域）に向けて球を発射する遊技（右打ち遊技）を行った場合も、振分装置７００、第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと到達する球の割合が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を行った場合のほうが、右打ち遊技を行った場合よりも振分装置７００へと球を流入させ

易く、且つ、右打ち遊技を行った場合のほうが、左打ち遊技を行った場合よりも第２入球口６４０、可変入賞装置６５へと球を到達させ易くなるように構成しても良い。つまり、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に対して有利となる遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）が切り替わるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

【９６３１】

振分装置７００の下側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４、第２入球口６４０、右第２入球口６４０ｒのいずれかの入賞に起因して行われた大当たり抽選（特別図柄抽選）で大当たり当選すると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７ａ又は第１図柄表示装置３７ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【９６３２】

この特定入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【９６３３】

可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【９６３４】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も振分装置７００の正面視下側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【９６３５】

遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前扉５の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【９６３６】

遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入球口６３，６４，６５ａ，６４０，６４０ｒにも入賞しなかった球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路（アウト経路）へと案内される。アウト口６６は、振分装置７００の下方に配設される。なお、入球口６３，６４，６５ａ，６４０，６４０ｒへと入賞した遊技球も、入賞スイッチを通過した後、球排出路（アウト経路）に案内されてパチンコ機１０の外部へと排出される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整

等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。

【９６３７】

次いで、図７７４を参照して、振分装置７００について説明する。図７７４は、振分装置７００の部分拡大正面図である。図７７４に示すように、振分装置７００は、遊技盤１３の可変表示装置ユニット８０の下側に配設される。遊技盤１３に形成された貫通孔に開口部７１０ａに入球した遊技球が流下する流路部と、第２入球口６４０に入球した遊技球が流下する流路部とが納められて振分装置７００のベース部材により遊技盤１３に前面側よりビス留めされるように構成されている。

【９６３８】

入賞部材７３０は、正面視横長矩形に形成されると共に、左右方向中央上部に位置する上述した開口部７１０ａと、開口部７１０ａの下側に位置する電動役物６４０ａと、その電動役物６４０ａの左右方向両側に位置し前後方向に貫通形成される貫通孔（図示せず）と、その貫通孔の下側に位置し前後方向に貫通形成される下側挿通孔（図示せず）と、を主に備えて形成される。

【９６３９】

振分け部材７６０は、正面視横長矩形に形成されると共に、正面側が開放された箱状体に形成される。また、振分け部材７６０は、正面視において左右方向略中央位置で屈曲されており、左右方向略中央位置から左右方向外側に向かうに従って下側に傾斜して形成される。また、振分け部材７６０の左右方向の両端部は、上述した入賞部材７３０の貫通孔と対向する位置に設定される。

【９６４０】

振分け部材７６０は、正面視における左右方向中央位置から左右両側へ向けて下方傾斜する一対の傾斜面７６１と、その互いの傾斜面７６１の中央に配置される振分部材７６２と、振分部材７６２の上方に形成される送球口と、を主に備えて形成される。

【９６４１】

振分部材７６２は、円環形状に形成されると共に、その外縁部から軸周りに９０度の間隔を隔てて外側に突設される３つの突起７６２ａと、円環形状の内側に挿通される軸部７６２ｂと、を備えて形成される。

【９６４２】

軸部７６２ｂは、振分部材７６２を軸周りに回転させるための軸支部であり、円柱形状に形成されると共に、振分部材７６２の円環内側に挿通される。この状態で、軸部７６２ｂが、介設部材と振分部材７６０との間に挟持されることで、振分部材７６２は軸部７６２ｂを軸に回転可能に配置される。

【９６４３】

突起７６２ａは、開口部７１０ａを通過した球が送球される際に、球を左右の傾斜面７６１に交互に一球ずつ振り分けるための突起であり、中央部の突起７６２ａの先端が位置する方向と左右方向反対側に球が送球される。即ち、中央部の突起７６２ａにより開口部７１０ａより送球される球を左右方向に送球することができる。両端に突設される突起７６２ａは、振分部材７６２の変位を規制すると共に、球の通過した際にかかる重みにより、中央部の突起７６２ａの先端が位置する方向を変位させる（振分部材７６２を回転させる）部材であり、突起７６２ａの先端面と傾斜面とが当接することで振分部材７６２の回転が規制される。一方、傾斜面と当接していない突起７６２ａは、球が中央部の突起７６２ａに案内されると、案内された球がその突起７６２ａと衝突して下方に押し下げられる。これにより反対側の突起７６２ａが上方に変位されると共に、下方に変位された突起７６２ａの先端が傾斜面と当接してその変位が規制される。

【９６４４】

傾斜面は、上述した振分部材７６２によって左右に振り分けられた球が転動して送球される経路（以下、「第３送球経路ＫＲ３」と称す）の転動面であり、振分け部材７６０の左右方向中央位置から外側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、振分け部材

７６０の振分部材７６２によって左右に振り分けられた球は、傾斜面７６１上を転動されて、傾斜面７６１の下降側の端部に送球（転動）される。

【９６４５】

傾斜面７６１の下降側の端部には、その端部に向かうに従って、背面側の側面が前方に厚みを増すように介設部材へ近接する方向へ傾斜して形成される。これにより、傾斜面７６１を転動してその端部まで送球された球を、振分け部材７６０の前方に配設される介設部材の第１入球口６４、または右第２入球口６４０ｒに送球することができる。より具体的には、振分部材７６２によって正面視左側に振り分けられ、傾斜面７６１を転動した球が、第１入球口６４へと送球される（入球する）。一方、振分部材７６２によって正面視右側に振り分けられ、傾斜面７６１を転動した球が、右第２入球口６４０ｒへと送球される（入球する）。

【９６４６】

第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒは、それぞれ振分け部材７６０の左右両端部の正面側に形成されると共に、入賞部材７３０の貫通孔の背面側に形成される。よって、振分け部材７６０の左右両端部の空間と、入賞部材７３０の貫通孔の内部空間とが第１入球口６４、および右第２入球口６４０ｒを介して連結される。従って、上述した振分け部材７６０の傾斜面７６１の上部を転動する球を、第１入球口６４を通過させて、入賞部材７３０の貫通孔に送球する経路と、右第２入球口６４０ｒを通過させて、入賞部材７３０の貫通孔に送球する経路とを形成することができる。

【９６４７】

さらに、本実施形態では、振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が、振分部材４６２ａによって左右方向へと振り分けられ、左右いずれかの第３送球経路ＫＲ３を転動し、第１入球口６４、或いは右第２入球口６４０ｒへと入球するまでの球の転動状況を遊技者が視認可能となるように構成している。具体的には、振分装置７００の一部を透過性の高い材料（例えば、ポリカーボネート）で構成しており、振分装置７００の内部を視認可能に構成している。これにより、振分装置７００の内部を転動する球の状況を遊技者に把握させ易くすることができる。加えて、振分装置７００の内部構造を破壊することで振分装置７００の開口部７１０ａへと流入した球が遊技者に有利となる領域に向けてのみ転動するように不正行為が行われた場合、例えば、振分部材７６２ａを破壊し、一方の第３送球経路ＫＲ３のみに球を転動させるように不正行為が行われた場合において、遊技場の店員がその破壊状況を容易に確認することができるため不正行為によって発生し得る被害を最低限に抑え易くすることができる。

【９６４８】

以上のように構成される振分装置７００は、次のように送球される。開口部７１０ａから入る球は、振分け部材７６０に送球されて振分け部材７６０の振分部材７６２により左右方向どちらか一方の第３送球経路ＫＲ３に送球される。左方向の第３送球経路ＫＲ３を送球される球は、その第３送球経路ＫＲ３の端部まで送球されると第１入球口６４に送球される。ここで、第１入球口６４に入球した遊技球は、検出スイッチ（センサ）により検出されて、第１入球口６４に遊技球が入球したことが検出される。

【９６４９】

一方、左方向の第３送球経路ＫＲ３を送球される球は、その第３送球経路ＫＲ３の端部まで送球されると右第２入球口６４０ｒに送球される。ここで、第２入球口６４０に入球した遊技球は、検出スイッチ（センサ）により検出されて、右第２入球口６４０ｒに遊技球が入球したことが検出される。

【９６５０】

このように、開口部７１０ａに入球した遊技球は、振分部材７６２により交互に第１入球口６４と右第２入球口６４０とに振分けられるので、均等に第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとに遊技球を入球させて、保留球を均一に発生させることが可能となる。これにより、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを均等に発生させることができ、一方の保留球数が上限となり、保留球として記憶されないオーバーフローを抑制でき

る。
【９６５１】
なお、本実施形態では、特定の流路（振分装置７００の開口部７１０ａから振分部材７６２ａまでの流離）を流下した球が振分手段（振分部材７６２ａ）によって２つの流路（左側の第３送球経路ＫＲ３と、右側の第３送球経路ＫＲ３）に向けて交互に振り分けられる構成を用いているが、特定の流路を流下した球を振り分ける構成はこれに限ること無く、例えば、３つ以上の流路に振り分け可能な構成を用いても良い。さらに、各流路に対して球を均等に振り分けることの無い構成を用いても良く、例えば、振分部材７６２ａが電気的駆動源により駆動される構成を用いることにより、球が振分手段へと到達したタイミングによって振り分け先が切り替わるように構成しても良い。
【９６５２】
次に、図７７５を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７７５は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【９６５３】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。
【９６５４】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【９６５５】
ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【９６５６】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図７９２参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図７９１参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図７９０参照）が即座に実行される。
【９６５７】
主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、

第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【９６５８】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチ２０８、各種入賞口やアウト口６６へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出するための図示しないアウト経路を通過した遊技球を検出するためのアウトセンサ２０８Ｚ、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、アウトセンサ２０８Ｚから出力される信号、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【９６５９】

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

【９６６０】

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

【９６６１】

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

【９６６２】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【９６６３】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置

であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【９６６４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、タッチセンサ２９０、発射センサ２９３、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【９６６５】

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

【９６６６】

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

【９６６７】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３および第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【９６６８】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【９６６９】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ

２０１および払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０および払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【９６７０】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【９６７１】

次に、図７７６（ａ）を参照して、本第Ｚ１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図７７６（ａ）は、本第Ｚ１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図７７６（ａ）に示した通り、本第Ｚ１実施形態におけるＲＯＭ２０２は、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａと、変動パターン選択テーブル２０２ｂと、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃと、大当たり種別選択テーブル２０２ｄと、監視レベル選択テーブル２０２ｆと、大当たり態様選択テーブル２０２ｇと、で少なくとも構成されている。

【９６７２】

まず、図７７７（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が、特別図柄の状態、および設定値毎に規定されている。図７７７（ａ）は、この特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。

【９６７３】

図７７７（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「１」に対して「０～２４９」の２５０個が設定され、設定値「２」に対して「０～２７４」の２７５個が設定され、設定値「３」に対して、「０～２９９」の３００個が設定されている。一方、図７７７（ａ）に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「１」に対して「０～９９９」の１０００個が設定され、設定値「２」に対して「０～１０９９」の１１００個が設定され、設定値「３」に対して「０～１１９９」の１２００個が設定されている。

【９６７４】

次に、図７７７（ｂ）を参照して、上述した普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。図７７７（ｂ）は、この普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。図７７７（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５，６」が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。一方、普通図柄の高確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。

【９６７５】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄

の抽選で当たりとなる確率が低確率（１／１２０）に設定されている。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高確率（１／１．２）に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【９６７６】

次に、図７７８を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。図７７８は、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄの規定内容を示した図である。図７７８に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲に対して、大当たりＡ１（１０Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「４０，４１」の範囲に対して、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「４２～４７」の範囲に対して、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「４８～５９」の範囲に対して、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）が対応付けて規定され、「６０～９９」の範囲に対して、大当たりＥ１（１０Ｒ通常大当たり、時短１００回）が対応付けて規定されている。よって、６０％の割合で確変大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変遊技状態に設定され、４０％の割合で通常大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態よりも有利度合いが低い時短遊技状態に設定される。

【９６７７】

次に、図７７９（ａ）を参照して、本第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図７７９（ａ）は、本第Ｚ１実施形態における変動パターンテーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。図７７９（ａ）に示した通り、本第Ｚ１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常遊技状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じて変動パターンを選択するために参照される通常用変動パターン選択テーブル２０２ｂ１と、高確率遊技状態および時短遊技状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じて変動パターンを選択するために参照される時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２と、所定の監視期間の間における賞球の払出個数が予め設定されている特定の閾値を超えている状態で特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じて変動パターンを選択するために参照される遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４と、で少なくとも構成されている。

【９６７８】

まず、図７７９（ｂ）を参照して、上述した通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１の詳細について説明する。図７７９（ｂ）は、この通常用変動パターン選択テーブル２０２ｂ１の内容を模式的に示したデータテーブルである。通常用変動パターン選択テーブル２０２ｂ１では、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ設定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲が対応付けて規定されている。

【９６７９】

より具体的には、図７７９（ｂ）に示すように、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の当たり変動Ａが対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動時間が９０秒間の当たり変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において大当たりに当選した場合は、約２５％の割合（５０／１９９）で変動時間が２０秒間に設定され、約２５％の割合（５０／１９９）で変動時間が６０秒に設定され、約５０％の割合（９９／１９９）で変動時間が９０秒間に設定される。

【９６８０】

一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が５秒間の外れ変動Ａが対応付けて規定され、「１５０～１９４」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１

９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において特別図柄の抽選で外れとなった場合は、約７５％の割合（１５０／１９９）で変動時間が５秒間に設定され、約２３％の割合（４５／１９９）で変動時間が２０秒に設定され、約２％の割合（４／１９９）で変動時間が６０秒間に設定される。

【９６８１】

このように、当否判定結果が当たりである場合は、外れである場合に比較して長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されているため、第１図柄や第３図柄が長く変動表示を行っているほど、大当たりに対する期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【９６８２】

次に、図７７９（ｃ）を参照して、上述した時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２の詳細について説明する。図７７９（ｃ）は、この時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２の内容を模式的に示したデータテーブルである。図７７９（ｃ）に示したように、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の当たり変動Ａが対応付けて規定され、「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において大当たりに当選した場合は、約２５％の割合（５０／１９９）で変動時間が２０秒間に設定され、約７５％の割合（１４９／１９９）で変動時間が６０秒に設定される。

【９６８３】

一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の外れ変動Ｄが対応付けて規定され、「１８０～１９７」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１９８」に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。このため、通常遊技状態において特別図柄の抽選で外れとなった場合は、約９０％の割合（１５０／１９９）で変動時間が３秒間に設定され、約９％の割合（１８／１９９）で変動時間が２０秒に設定され、約０．５％の割合（１／１９９）で変動時間が６０秒間に設定される。

【９６８４】

このように、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２が参照された場合は、通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１が参照された場合に比較して短い変動時間が選択され易くなる。よって、普通図柄の時短状態に設定される高確率遊技状態や時短遊技状態における遊技効率を向上させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができる。

【９６８５】

次に、図７８０を参照して、上述した遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４の詳細について説明する。図７８０は、本第Ｚ１実施形態における遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４の規定内容を示した図である。図７８０に示した通り、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１００秒間の遅延変動Ａが対応付けて規定されている。一方で、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動時間が１００秒間の遅延変動Ｂが対応付けて規定されている。このため、この遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４が参照された場合には、特別図柄の種別や特別図柄の抽選結果、変動種別カウンタＣＳ１の値等によらず、必ず変動時間が１００秒間に設定される。

【９６８６】

ここで、上述した通り、この遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４は、所定の監視期間の間における賞球の払出個数が予め設定されている特定の閾値を超えている状態で特別図柄の抽選が実行された場合に参照されるデータテーブルである。より具体的には、例え

ば、最初に大当たりに当選してから（所謂、初当たりに当選してから）３０００個以上の遊技球が発射される（アウト球としてアウトセンサ２０８Ｚに検出される）までの間において、発射球数（アウト球数）に対する払い出された賞球数の割合（出玉率）が特定割合以上（例えば、２２１％以上）となっている場合に、賞球を払い出すペースが速すぎる（短時間に多量の賞球が付与され過ぎている）と判別して、この遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４を参照する特殊な状態に切り替えるように構成している。このように構成することで、次に大当たりに当選するまでの間、特別図柄の抽選が実行される毎に１００秒間という長い変動時間が選択されるので、次に大当たりに当選するまでに要する期間を長期化することができる。よって、賞球が払い出されるペースを落とすことができるので、賞球が極めて短時間で多量に払い出される状況が長く（例えば、１時間に渡って）継続してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の射幸心を過剰に刺激してしまうことを抑制することができる。

【９６８７】

ここで、一般的な遊技機においては、大当たりに当選した場合に、当該大当たりにおいて獲得可能な利益（例えば、払い出される賞球、大当たり終了後に設定される遊技状態等）が大当たり種別毎に固定化されている仕様が通常であった。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技者の運次第で比較的短い期間の間に多量の利益が遊技者に付与され得るため、遊技者の射幸心を刺激し過ぎてしまう可能性があった。また、当たり遊技の間に特定の払出条件が成立する毎に特定数の遊技媒体（遊技球や遊技メダル等）を払い出すことにより遊技者に特典（利益）を付与する仕様の遊技機においては、短時間に特典（遊技媒体）が多量に付与されすぎてしまうと、遊技機の内部に格納されている遊技媒体が不足してしまい、遊技機に対して遊技媒体が新たに供給されるまで遊技不能になってしまう（当たり遊技が中断されてしまう）虞があるという問題点があった。更に、ホールの一部の遊技機において特典（遊技媒体）が短時間に付与されすぎてしまうと、当該一部の遊技機に対して多量の遊技媒体を補充しなければならないため、ホールの他の遊技機において遊技を行うための遊技媒体が足りなくなってしまう虞があった。また、遊技媒体が不足することのないようにするためには、ホールにおいて予備の遊技媒体を多量に用意しておく方法が考えられるが、予備の遊技媒体を保管しておくためのスペースが余計に必要となったり、予備の遊技媒体を準備するための金銭的な負担が必要となってしまうという問題点もある。

【９６８８】

これに対して本第Ｚ１実施形態では、所定の監視期間の間における発射球数（アウト球数）に対する払い出された賞球数の割合（出玉率）が特定割合以上となった場合に、出玉率が所定値以下となるまで、特別図柄の抽選が実行される毎に１００秒間という長い変動時間が必ず選択されるように構成した。このように構成することで、次に大当たりになるまでに要する期間を長期化することができるので、短時間に連続して賞球が払い出される状況を終了させることができる。よって、遊技者の射幸心を過剰に刺激しすぎてしまうことを抑制（防止）することができる。また、遊技機の内部に格納されている遊技球が不足してしまうことを抑制することができるので、遊技球が不足している間遊技が不能となってしまう状況を発生し難くできると共に、予備の遊技媒体（遊技球）を過剰に用意しておく必要がなくなるため、ホールの金銭的及び空間的な負担を低減することができる。

【９６８９】

なお、本第Ｚ１実施形態では、出玉率が所定割合以上となった場合に、出玉率が所定値以下になるまで、常に、遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４を参照して変動パターンを選択するように構成していたが、これに限られるものではない、例えば、遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４を参照して特定回数（例えば、５０回）の変動パターンを設定したことに基づいて、遊技状態に対応する変動パターンを参照する状態に切り替えてもよい。また、例えば、所定期間（例えば、３０分間）が経過したことに基づいて、遊技状態に対応する変動パターンを参照する状態に切り替えてもよい。このように構成することで、１００秒に１回しか特別図柄の抽選結果が示されない（遊技効率が悪い）期間が際限な

く続いてしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制できる。

【９６９０】

次に、図７８１を参照して、上述した監視レベル選択テーブル２０２ｆの詳細について説明する。この監視レベル選択テーブル２０２ｆは、出玉率を抑制するための各種制御（大当たり遊技中に獲得可能となる賞球数の削減や、大当たり遊技の実行期間の長期化制御、次回大当たりまでに要する期間の長期化制御等）をどの程度行うかを決定するための指標となる監視レベルを特定するために参照されるデータテーブルである。ここで、本第Ｚ１実施形態では、監視レベルとして、監視レベル１～５の５段階のレベルを設けており、監視レベルが高くなる（監視レベルの数字が大きくなる）ほど出玉率の抑制の度合いが高くなる制御を実行する構成としている。より具体的には、監視レベル１が設定された状態は、出玉率の監視（アウト球数（発射球数）や賞球の払出個数のカウント）自体を行わない状態で構成されている。また、監視レベル２が設定された状態は、出玉率の監視自体は行うものの、出玉率を抑制する制御は行わない状態である。また、監視レベル３が設定された状態は、出玉率の監視を行うと共に、大当たり遊技の実行期間を通常（監視レベル１や２の状態）よりも引き延ばす（オープニング期間やインターバル期間を長くする）ことにより、相対的に単位時間（例えば、１時間）あたりの払出個数が少なくなるように制御する状態である。また、監視レベル４が設定された状態は、出玉率の監視を行うと共に、大当たり当選時に獲得可能な賞球数を削る（ラウンド数を通常よりも減少させると共に、特定入賞口６５ａの開放期間を通常よりも短くする）制御、大当たり遊技の実行期間を監視レベル３よりも引き延ばす制御、および特別図柄の抽選が実行された場合に極めて長い（１００秒間の）変動時間を設定する（遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４を参照して変動パターンを決定する）制御が行われる状態である。言い換えれば、監視レベル４が設定されている状態は、監視レベル３が設定されている状態よりも、更に、単位時間あたりの賞球の払い出し個数が少なくなり易くなる状態である。更に、監視レベル５が設定された状態は、大当たり当選時のラウンド数を大当たり種別によらず強制的に最低限のラウンド数（例えば、２ラウンド）にすると共に、大当たり終了後の遊技状態を大当たり種別によらず強制的に通常遊技状態に設定するという、出玉率を極めて厳しく制限する制御が実行される。

【９６９１】

図７８１は、監視レベル選択テーブル２０２ｆの規定内容を示した図である。図７８１に示した通り、この監視レベル選択テーブル２０２ｆには、直近のアウト数の個数の範囲と、当該個数の範囲に対応する出玉率と、の組合せ毎に、監視レベルが対応付けて規定されている。より具体的には、図７８１に示した通り、直近３０００発のアウト球が検出されるまでの間の期間（第１期間）における出玉率として、１００％以下の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル２」が対応付けて規定され、出玉率が１０１％以上、１５０％以下の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル２」が対応付けて規定されている。また、出球率が１５１％以上、２２０％以下の範囲に対しては、設定値毎に異なる監視レベルが対応付けて規定されている。具体的には、図７８１に示した通り、設定１に対しては、「監視レベル２」が対応付けて規定され、設定２に対しては、「監視レベル３」が対応付けて規定され、設定３に対しては、「監視レベル４」が対応付けて規定されている。つまり、設定値が高くなるほど高い監視レベルが対応付けられている。これは、高い設定値が設定されているほど、大当たり確率が高くなり、短い期間で再度大当たりに当選し易くなるため、短時間で出玉率が上昇し易くなるため、設定が高い程出玉率をより大きく抑制することにより、設定によらず出玉率が短期間に著しく上昇してしまうことを抑制する趣旨である。更に、図７８１に示した通り、出玉率が２２１％以上の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル４」が対応付けて規定されている。

【９６９２】

このため、出玉率が１５１％以上の場合、出玉率を抑制するための各種制御が実行される可能性があり、出玉率が２２１％以上の場合には、必ず出玉率を抑制するための制御が

実行される。これにより、単位時間あたり（例えば、１時間あたり）の賞球の払出個数が著しく多くなってしまうことを抑制することができる。なお、本第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０では、最大で１分間に１００発の遊技球を発射可能に構成されている。このため、単位時間（１時間）の間遊技球を発射し続けた場合、発射球数（アウト球数）は６０００発（１００発×６０分）となる。アウト球が３０００発となった時点から出玉率を判別して、出玉率が高すぎる場合に出玉率を抑制するための各種制御を行う構成とすることにより、単位時間（１時間）が経過した時点における出玉率を所定範囲内（例えば、２２０％以下）に収めることができる。

【９６９３】

また、図７８１に示した通り、直近４０００発のアウト球が検出されるまでの間の期間（第２期間）における出玉率として、１００％以下の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル２」が対応付けて規定され、出玉率が１０１％以上、１５０％以下の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル２」が対応付けて規定されている。また、出球率が１５１％以上、２２０％以下の範囲に対しては、設定値毎に異なる監視レベルが対応付けて規定されている。具体的には、図７８１に示した通り、設定１および設定２に対しては、「監視レベル３」が対応付けて規定され、設定３に対しては、「監視レベル４」が対応付けて規定されている。また、出玉率が２２１％以上の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル４」が対応付けて規定されている。このように、第２期間についても、出玉率が高くなるほど監視レベルを上げることで出玉率の上昇を抑制し、単位時間あたりの出玉率を所定範囲内に収める構成としている。

【９６９４】

また、図７８１に示した通り、直近５０００発のアウト球が検出されるまでの間の期間（第３期間）における出玉率として、１００％以下の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル２」が対応付けて規定されている。また、出玉率が１０１％以上、１５０％以下の範囲ついては、設定１に対して、「監視レベル２」が対応付けて規定され、設定２および設定３に対しては、「監視レベル３」が対応付けて規定されている。また、出玉率が１５１％以上、２２０％以下の範囲については、設定１に対して、「監視レベル３」が対応付けて規定され、設定２および設定３に対しては、「監視レベル４」が対応付けて規定されている。また、出玉率が２２１％以上の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル４」が対応付けて規定されている。このように、第３期間についても、出玉率が高くなるほど監視レベルを上げることで出玉率の上昇を抑制し、単位時間あたりの出玉率を所定範囲内に収める構成としている。

【９６９５】

また、図７８１に示した通り、直近６０００発のアウト球が検出されるまでの間の期間（第４期間）における出玉率として、１００％以下の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル２」が対応付けて規定され、出玉率が１０１％以上、１５０％以下の範囲ついては、設定値によらず、「監視レベル３」が対応付けて規定され、出玉率が１５１％以上、２２０％以下の範囲については、設定値によらず、「監視レベル５」が対応付けて規定され、出玉率が２２１％以上の範囲に対しては、設定値によらず、「監視レベル５」が対応付けて規定されている。このように、第４期間についても、出玉率が高くなるほど監視レベルを上げることで出玉率の上昇を抑制し、単位時間あたりの出玉率を所定範囲内に収める構成としている。

【９６９６】

なお、アウト球数や出玉率は、監視レベルが１に設定されている間は計数されず、監視レベルが２になったことを契機として計数が開始されるように構成されている。即ち、基本的に、アウト球数や出玉率の計数は、通常遊技状態において最初に大当たりに当選したことに基づいて開始される。このため、初当たりが発生してからの発射数（アウト球数）が３０００発に到達するまでは、少なくとも監視レベルの変更が行われない。その後、発射数（アウト球数）が３０００発に到達すると、第１期間に対応する規定内容のみに基づいて監視レベルの選択を行う。また、発射数が４０００発を超えると、第１期間に対応す

る規定内容と、第２期間に対応する規定内容と、に応じて監視レベルを選択する。ここで、第１期間に対応する監視レベルと第２期間に対応する監視レベルとで異なる監視レベルが選択された場合は、より高い監視レベルを選択する。同様に、発射数が５０００発を超えた場合は、第１期間から第３期間に対応する監視レベルを特定して、その３つの監視レベルの中で最も高い監視レベルを選択する。また、発射数が６０００発を超えた場合は、第１期間から第４期間に対応する監視レベルを特定して、その特定した４つの監視レベルの中で最も高い監視レベルを選択する。このように、監視レベルを複数の期間（アウト球数の範囲）で重複して特定し、最も高い監視レベルを選択する構成とすることで、単位時間（６０００発の遊技球を発射するのに要する期間である１時間）あたりの出玉率を所定範囲内（例えば、２２０％以内）に収めることができる。よって、遊技者の射幸心を過度に刺激してしまったり、ホールに対して予備の遊技球を過剰に用意させてしまうことを抑制することができる。

【９６９７】

次に、図７８２を参照して、上述した大当たり態様選択テーブル２０２ｇの詳細について説明する。この大当たり態様選択テーブル２０２ｇは、設定されている監視レベルに応じた大当たり遊技の動作態様（オープニング期間の長さ、エンディング期間の長さ、ラウンド数、各ラウンドで特定入賞口６５ａに設定される開放パターン、および大当たり終了後に設定する遊技状態）を選択する際に参照されるデータテーブルである。図７８２は、この大当たり態様選択テーブル２０２ｇの規定内容を示した図である。

【９６９８】

図７８２に示した通り、監視レベルが１、および２に対しては、オープニング期間として「５秒間」が対応付けて規定され、インターバル期間として「３秒間」が対応付けて規定され、ラウンド数として「±０」が対応付けて規定されている。また、開放パターンとして「通常開放」（３０秒間が経過するまで、若しくは１０個の遊技球が入球するまで）が対応付けて規定され、大当たり終了後の遊技状態として「正常」（大当たり種別に応じた正規の遊技状態）が対応付けて規定されている。このため、監視レベル１若しくは監視レベル２が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、オープニング期間が５秒間、インターバル期間が３秒間に設定され、大当たり種別に応じたラウンド数の開閉動作が通常の開放パターン（３０秒間が経過するまで、若しくは１０個の遊技球が入球するまで特定入賞口６５ａが開放される開放パターン）によって実行される。また、大当たり終了後の遊技状態として、大当たり種別に応じた遊技状態が設定される。

【９６９９】

また、図７８２に示した通り、監視レベル３に対しては、オープニング期間として「１０秒間」が対応付けて規定され、インターバル期間として「１０秒間」が対応付けて規定され、ラウンド数として「±０」が対応付けて規定されている。また、開放パターンとして「通常開放」（３０秒間が経過するまで、若しくは１０個の遊技球が入球するまで）が対応付けて規定され、大当たり終了後の遊技状態として「正常」（大当たり種別に応じた正規の遊技状態）が対応付けて規定されている。このため、監視レベル３が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、オープニング期間が１０秒間、インターバル期間が１０秒間に設定され、大当たり種別に応じたラウンド数の開閉動作が通常の開放パターン（３０秒間が経過するまで、若しくは１０個の遊技球が入球するまで特定入賞口６５ａが開放される開放パターン）によって実行される。また、大当たり終了後の遊技状態として、大当たり種別に応じた遊技状態が設定される。即ち、監視レベル２以下に比較して、大当たり遊技が開始されてから終了するまでに要する期間が長くなるように制御される。これにより、大当たり遊技の実行中における遊技効率（大当たり遊技において規定数の賞球が払い出されるのに要する期間および発射球数）を悪化させることができるので、出玉率を上昇し難くすることができる。よって、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【９７００】

また、監視レベル２以下よりもオープニング期間やインターバル期間が長くなることに

伴って、オープニング演出やインターバル演出についても異なる表示態様および演出期間の演出に設定される。これにより、オープニング期間やインターバル期間が変化したことを遊技者に対して気付かせ難くすることができる。ここで、監視レベルが上がるということは、裏を返せば大当たりが連続しており、賞球が多量に払い出されていることを意味する。このため、監視レベルが高いほど、遊技者をより強く祝福するかのような演出が実行されるように構成している。これにより、監視レベルが上がって出玉率が抑制されたとしても、演出態様によって遊技者を喜ばせることができる。

【９７０１】

また、図７８２に示した通り、監視レベル４に対しては、オープニング期間として「６０秒間」が対応付けて規定され、インターバル期間として「６０秒間」が対応付けて規定され、ラウンド数として「－２」が対応付けて規定されている。また、開放パターンとして「２秒開放」が対応付けて規定され、大当たり終了後の遊技状態として「正常」（大当たり種別に応じた正規の遊技状態）が対応付けて規定されている。このため、監視レベル４が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、オープニング期間が６０秒間、インターバル期間が６０秒間に設定され、大当たり種別に応じたラウンド数よりも２ラウンド少ない開閉動作が実行される上に、各ラウンドの開放期間も最大２秒間と、大幅に短くなる。よって、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数を大幅に少なくすることができるので、出玉率をより上昇し難くすることができる。よって、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【９７０２】

また、オープニング期間やインターバル期間が更に長くなることに伴って、オープニング演出やインターバル演出についてもより特異な表示態様および演出期間の演出に設定される。これにより、オープニング期間やインターバル期間における演出の内容により注目して遊技を行わせることができるので、各期間の長さが変化したことを遊技者に対してより気付かせ難くすることができる。

【９７０３】

また、図７８２に示した通り、監視レベル５に対しては、大当たり種別によらず、強制的に２ラウンド大当たりである大当たりＤ１が実行される制御が対応付けて規定されている。また、大当たり終了後の遊技状態として「通常遊技状態」が対応付けて規定されている。このため、監視レベル５が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、大当たりが強制的に２ラウンドに設定されることにより、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数を著しく少なくすることができる上に、大当たり終了後に不利な遊技状態を設定することができるので、通常状態へ移行した後は、出玉率を減少させることができる。よって、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【９７０４】

なお、本第Ｚ１実施形態では、オープニング期間やインターバル期間の長さ、ラウンド数、開放パターン、および大当たり終了後の遊技状態を監視レベルに応じて異ならせることにより、監視レベルに応じて出玉率を調節可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、エンディング期間の長さを監視レベルに応じて可変させることにより、出玉率を調節可能に構成してもよいし、特定入賞口６５ａへの入球に対する賞球の払出個数を監視レベルに応じて可変させることにより、出玉率を調節可能に構成してもよい。また、大当たり確率や大当たり種別の振り分けを監視レベルに応じて可変させる構成としてもよいし、監視レベルに応じて設定値を一時的に変更することで出玉率を調節可能に構成してもよい。

【９７０５】

次に、図７７６（ｂ）を参照して、本第Ｚ１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図７７６（ｂ）は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図７７６（ｂ）に示した通り、本第Ｚ１実施形態におけるＲＡＭ２０３は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂと、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃと、特別図柄１保留球数カウンタ２０

３ｄと、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅと、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆと、設定値格納エリア２０３ｇと、当選時状態格納エリア２０３ｈと、変動回数カウンタ２０３ｉと、時短中カウンタ２０３ｊと、変動実行フラグ２０３ｋと、確変フラグ２０３ｍと、大当たり中フラグ２０３ｎと、変動序格納エリア２０３ｐと、アウト数カウンタ２０３ｑと、賞球数カウンタ２０３ｒと、出率情報格納エリア２０３ｓと、監視レベル記憶エリア２０３ｔと、規制状態格納エリア２０３Ｕと、その他メモリエリア２０３ｚと、を有している。

【９７０６】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ａは、第１特別図柄に対する１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。

【９７０７】

より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【９７０８】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【９７０９】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。また、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに対して、第２特別図柄に対応する記憶エリアであることが相違するのみである。

【９７１０】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタＣ４が格納される。

【９７１１】

より具体的には、球が左右何れかのスルーゲート６７を通過したタイミングで、カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【９７１２】

その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【９７１３】
尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。
【９７１４】
特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。
【９７１５】
この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【９７１６】
特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅは、右第２入球口６４０ｒに入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、その他の構成については、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄと同一であるのでその詳細な説明は省略する。
【９７１７】
音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【９７１８】
尚、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に保留球数図柄を表示する。
【９７１９】
普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される。
【９７２０】
球が左右何れかのスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される。一方、球が左右何れかのスルーゲート６７を通過した場合に、こ

の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない。

【９７２１】

設定値格納エリア２０３ｇは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｇにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｇのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図７７７（ａ）参照）のうち、設定値格納エリア２０３ｇのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する。なお、設定値格納エリア２０３ｇの値は、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０２Ｈ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「０１Ｈ」に更新される。なお、ＲＡＭクリアスイッチ１２２の押下を伴って電源が投入されると、ＲＡＭ２０３のデータは全て初期値にリセット（クリア）される。よって、単にＲＡＭクリア操作のみを行った場合、設定値格納エリア２０３ｇの値も初期値である「００Ｈ」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にＲＡＭクリア動作のみを行ったとしても、設定１には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

【９７２２】

当選時状態格納エリア２０３ｈは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短中カウンタ２０３ｊの値が０で、確変フラグ２０３ｍがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｈに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であれば（時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上で、確変フラグ２０３ｍがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｈに、時短状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上で、確変フラグ２０３ｍがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｈに、確変状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ｈに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される。

【９７２３】

変動回数カウンタ２０３ｉは、特別図柄変動の変動回数を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動が実行されたことに基づいてそのカウンタ値が更新されるものである。

【９７２４】

時短中カウンタ２０３ｊは、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを示すカウンタであり、時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上であれば、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であることを示し、時短中カウンタ２０３ｊの値が０であれば、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であることを示す。この時短中カウンタ２０３ｊは、初期値がゼロに設定されており、主制御装置１１０において特別図柄の抽選が行われ、特別図柄の大当たりと判定される度に、その大当たり種別に応じた値が設定される。即ち、特別図柄の大当たりになった場合には、時短中カウンタ２０３ｊの値が幾つであるかに関わらず、大当たり種別に応じた値が新たに設定される。

【９７２５】

変動実行フラグ２０３ｋは、第１特別図柄の変動を実行するか、第２特別図柄の変動を

実行するかを識別するためのフラグである。本実施形態では、第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとにそれぞれ入球した順序（保留記憶された順序）に従って変動が開始される。ここで、特別図柄の変動が停止して、保留球に対応する次の特別図柄の変動が開始される場合には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する変動実行判定処理により後述する変動順格納エリア２０３ｐに記憶されている保留記憶の順序データに基づいて次に記憶されている変動が第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらに対応した保留データであるか判別されて、その判別結果に従って対応する変動実行フラグ２０３ｋがオンに設定される。

【９７２６】

確変フラグ２０３ｍは、現在の遊技状態が確変遊技状態であるかを判別するためのフラグである。この確変フラグ２０３ｍは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（図７９４参照）内のＳ１１１３の処理において、実行されていた大当たり遊技が大当たりＥ以外であると判別された場合（Ｓ１１１３：Ｎｏ）に、オンに設定される。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動処理（図７８７参照）内のＳ２２０の処理において、大当たりとなる特別図柄の変動表示を停止する場合にオフに設定される。

【９７２７】

大当たり中フラグ２０３ｎは、遊技状態が大当たり遊技中であることを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｎは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動処理（図７８７参照）のＳ２２１の処理において、大当たり遊技の開始が設定されるとオンに設定される。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（図７９４参照）の中で、大当たりの終了タイミングとなった場合（Ｓ１１１０：Ｙｅｓ）に実行されるＳ１１１７の処理においてオフに設定される。

【９７２８】

変動順格納エリア２０３ｐは、第１入球口６４または右第２入球口６４０ｒに遊技球が入球し、保留球として記憶される場合に、その保留順序が記憶されるエリアである。本実施形態では、特別図柄の変動は、保留記憶された順に実行されるように構成されており、どちらか一方の特別図柄が優先して実行されるものではない。また、本実施形態では、振分装置７００により、第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとに交互に振分けられるように構成されているので、保留記憶された順に変動を開始することで、特別図柄の変動においても、第１特別図柄と第２特別図柄とが交互に実行されることとなり、どちらか一方の保留球のみが消化されることで、その特別図柄の保留球がオーバーフローしてしまう不具合を抑制することができる。

【９７２９】

アウト数カウンタ２０３ｑは、アウトセンサ２０８Ｚによって検出されたアウト球の個数（遊技領域に発射されていずれかの入球口（入賞口）に入球し、アウト経路を通過した遊技球の個数）をカウントしておくためのカウンタである。このアウト数カウンタ２０３ｑは、アウトセンサ２０８Ｚによってアウト球が検出される毎に、値が１ずつ加算して更新される（図７８６のＳ１２３参照）。

【９７３０】

賞球数カウンタ２０３ｒは、払出制御装置１１１によって払い出された賞球数をカウントするためのカウンタである。この賞球数カウンタ２０３ｒは、払出制御装置１１１から賞球計数信号を受信する毎に、その信号により受信した賞球の個数に対応する値が加算して更新される（図８２８のＳ１０４３参照）。この賞球数カウンタ２０３ｒの値と、上述したアウト数カウンタ２０３ｑの値と、を用いて、出玉率の計算が実行される。

【９７３１】

出率情報格納エリア２０３ｓは、各監視期間における出球率を示す情報を記憶しておくための記憶領域である。この出率情報格納エリア２０３ｓには、監視レベル選択テーブル２０２ｆに規定されている各期間における出玉率を示すデータが格納される。即ち、直近３０００発のアウト球が検出されるまでの期間（第１期間）における出球率を示すデータ

と、直近４０００発のアウト球が検出されるまでの期間（第２期間）における出球率を示すデータと、直近５０００発のアウト球が検出されるまでの期間（第３期間）における出球率を示すデータと、直近６０００発のアウト球が検出されるまでの期間（第４期間）における出球率を示すデータと、が別々に記憶される。言い換えれば、第１期間の出玉率を示すデータが記憶される第１記憶領域と、第２期間の出玉率を示すデータが記憶される第２記憶領域と、第３期間の出玉率を示すデータが記憶される第３記憶領域と、第４期間の出玉率を示すデータが記憶される第４記憶領域と、で構成されている。この出率情報格納エリア２０３ｓに格納されている情報に応じて、監視レベル選択テーブル２０２ｆ（図７８１参照）から１の監視レベルが選択される（図７９６のＳ３６７５参照）。

【９７３２】

監視レベル格納エリア２０３ｔは、現在の監視レベルを示すデータ（出玉率の抑制度合いを示すデータ）が記憶される記憶領域である。この監視レベル格納エリア２０３ｔに格納されたデータに応じて、出玉率を抑制するための各種制御が実行される。即ち、大当たり当選時の各種の動作態様を、監視レベルに応じて大当たり態様選択テーブル２０２ｇ（図７８２参照）から選択すると共に、変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図７７９（ａ）参照）に規定されているいずれの変動パターンテーブルを参照するかについても、監視レベルに応じて決定される。

【９７３３】

規制状態格納エリア２０３ｕは、大当たり当選時に大当たり態様選択テーブル２０２ｇ（図７８２参照）から選択された大当たり中の動作態様を示すデータを格納しておくための記憶領域である（図７８７のＳ２９２参照）。大当たり遊技の実行中は、この規制状態格納エリア２０３ｕに格納されているデータに応じて大当たり中の動作態様を判別し、当該判別した動作態様の動作を設定する。

【９７３４】

その他メモリエリア２０３ｚには、主制御装置１１０のＭＰＵが実行するその他の制御処理における必要なフラグ、カウンタ、記憶データ等が設定されるが、詳細については省略する。

【９７３５】

次に、図７８３、及び図７８４を参照して、本第Ｚ１実施形態のパチンコ機１０において出玉率制御を実行した場合における出玉率の推移について説明をする。出玉率の推移の流れについて説明をする。

【９７３６】

図７８３（ａ）は、出玉率制御を実行しなかった場合における出玉率の推移を示した図であって、図７８３（ｂ）は、出玉率制御のうち、出玉率増加抑制制御（監視レベル４に基づく制御）を実行した場合における出玉率の推移を示した図である。図７８４は、出玉率制御のうち、出玉率強制低下制御（監視レベル５に基づく制御）を実行した場合における出玉率の推移を示した図である。

【９７３７】

図７８３（ａ）に示した通り、所定期間（アウト数が６０００個計測されるまでの期間）における出玉率は、その所定期間内に実行される特別図柄抽選の結果により大きく変動するものであり、図７８３（ａ）に示した曲線（Ａ）は、１回目の大当たりから確変状態となり、短期間で複数回の大当たりが連続して実行された場合（連チャン状態）の出玉率の推移を示しており、曲線（Ｂ）は、所定期間の後半期間（直近の２０００個のアウトを計測した期間）にて、連チャン状態に突入した場合の出玉率の推移を示しており、曲線（Ｃ）は、特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れ）が多くなり、アウト数よりも賞球数が少ない状態（遊技者が遊技に負けている状態）が継続している場合の出玉率の推移を示している。

【９７３８】

なお、出玉率とはアウト数に対する賞球数の割合を百分率で示したものであり、出玉率が１００％の場合が、アウト数と賞球数とが同一の状態、即ち、遊技者が遊技に用いた球

数と、遊技の結果として払い出された賞球数とが同一の場合を示している。
【９７３９】
上述した曲線（Ａ），（Ｂ）に示した状況は、出玉率制御を実行しないと、図７８３（ａ）に示した通り、出玉率がどんどん上昇していき、所定期間経過時における出玉率が上限値（２２０％）を越えてしまう虞がある。
【９７４０】
本実施形態では、上述した通り、監視レベルに応じて、出玉率の上昇（増加）を抑制する処理を実行可能に構成しており、例えば、直近のアウト数３０００個の期間にて出玉率が２２０％に到達している場合には、以降の出玉率の上昇度合いを低下させるための制御（図７８２の監視レベル４参照）が実行される。これにより、確率通りに特別図柄抽選で大当たり当選した場合であっても、非大当たり遊技中における遊技も含めた出玉率が約１００％、即ち、発射した球数（アウト数）と獲得した球数（賞球数）とが同一の状況が継続することとなり、アウト数が増加する毎に、合計の出玉率が減少して行くことになる（図７８３（ｂ）参照）。このように、所定期間（アウト６０００個）に到達するよりも前に、出玉率の上昇を抑制する処理を実行することにより、単位期間当たりの出玉率が１００％未満とならない程度に出玉率を抑制するだけで、所定期間における合算の出玉率を上限値以下とすることができるため、遊技者に不快感を与えること無く出玉率を制御することができる。
【９７４１】
一方、図７８３（ａ）に示した通り、曲線（Ｂ）のように、所定期間の後半期間にて出玉率が急激に上昇した場合には、単位期間当たりの出玉率が１００％未満とならない程度に出玉率を抑制するだけでは、所定期間における合算の出玉率が上限値を越えてしまう可能性があるため、図７８４に示した通り、単位期間当たりの出玉率が１００％未満となる強制低下制御が実行される。これにより、所定期間における合算の出玉率を確実に上限値以下とすることができる。
【９７４２】
なお、本第Ｚ１実施形態では、大当たり遊技における態様（オープニング期間、インターバル期間の長さや、ラウンド遊技数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、特別図柄変動の変動時間と、を切り替えることにより出玉率の増加を抑制するように構成しているが、同一の効果を奏することができる制御であれば別の構成を用いても良く、例えば、球が１個入賞した場合に払い出される賞球数を減らす制御や、大当たり遊技中に球の発射を遅らせたり、低下させたりすることで、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を減らしたり、賞球の払い出し速度を遅らせたり停止させたりすることで、賞球の払い出し期間を所定期間からずらし、出玉率の上昇を抑制したり、大当たり確率を低下させることで大当たり当選させ難くしたりする制御を適宜用いても良い。
【９７４３】
なお、本第Ｚ１実施形態では、特別図柄抽選の結果として大当たりと外れの２種類の抽選結果を有するパチンコ機１０を用いているが、これ以外の構成として、小当たり当選し得る遊技仕様のパチンコ機１０を用いた場合であれば、小当たり遊技中に開放動作される小当たり用入賞装置の入賞口に球が入賞した場合に１個の賞球が払い出されるように構成し、その小当たり用入賞装置を、発射された球の殆どが入賞し得る位置に配置し、出玉率制御が実行されている状態で、特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が外れである場合も大当たりである場合も、小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、出玉率が１００％の遊技を容易に提供することができる。
【９７４４】
また、図２０１を参照して上述した遊技仕様のパチンコ機１０、即ち、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動可能な遊技機であって、特定の遊技状態（潜確状態）が設定されている場合にのみ、小当たり遊技が頻繁に実行されるように構成したパチンコ機１０において、本第Ｚ１実施形態の技術思想を適用する場合には、例えば、出玉率１００％±１０％を維持させるための抑制制御を実行するために潜確状態の遊技性を用いれば良く、

具体的には、遊技者に最も有利な遊技状態が確変状態となるように構成し、潜確状態が設定された場合には、適正な遊技を行うことで、小当たり遊技が頻繁に実行されることにより、出玉率１００％±１０％を維持できるように構成する。

【９７４５】

そして、確変状態が継続している状態において、出玉率制御の実行条件が成立した場合には、確変状態から潜確状態へと遊技状態が強制的に移行し、合算の出玉率が出玉率制御の実行条件を満たさなくなるまで、潜確状態中の遊技が実行されるように構成する。

【９７４６】

このように構成することで、遊技者の持ち玉を大きく減らすこと無く、遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、潜確状態が設定されている状態で合算の出玉率が出玉率制御の実行条件を満たさなくなるまで低下した場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず、確変状態へと移行させるように構成すると良い。

【９７４７】

このように構成することで、潜確状態が継続している遊技者に対して、確変状態が設定される期待感を持たせることができるため、たとえ、潜確状態が長時間にわたって継続したとしても、遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【９７４８】

さらに、潜確状態が設定された場合において、球の発射速度を通常よりも速める制御を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、出玉率１００％±１０％を維持する遊技を高速で実行することが可能となるため、合算の出玉率をいち早く低下させることが可能となる。よって、潜確状態を早く終了させることができる。

【９７４９】

＜第Ｚ１実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図７８５から図７９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【９７５０】

まず、図７８５を参照して、本第Ｚ１実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図７８５は、このタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込みを行うためのスイッチ読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１）の詳細については、図７８６を参照して後述する。

【９７５１】

Ｓ１０１の処理が終了すると、次に、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【９７５２】

更に、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウ

ンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、普通当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、２９９，９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【９７５３】

次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０４）、その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理の詳細については、図７８７，図７８８を参照して後述する。

【９７５４】

始動入賞処理（Ｓ１０５）を実行した後は、第２図柄表示装置８３において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、スルーゲート６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ２９０により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【９７５５】

次に、図７８６を参照して、上述したスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１）の詳細について説明する。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１）は、上述した通り、各種入賞スイッチの読み込みを行うための処理である。図７８６に示した通り、このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１）が実行されると、まず、現在の監視レベルが監視レベル１であるか否かを判別し（Ｓ１２１）、監視レベル１ではないと判別した場合は（Ｓ１２１：Ｎｏ）、アウトセンサ２０８Ｚからの信号を受信したか（新たなアウト球を検出したか）否かを判別する（Ｓ１２２）。Ｓ１２２の処理において、アウトセンサ２０８Ｚからの信号を受信したと判別した場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、アウト数カウンタ２０３ｑの値に１を加算して更新し（Ｓ１２３）、処理をＳ１２４へと移行する。

【９７５６】

一方で、Ｓ１２２の処理において、アウトセンサ２０８Ｚからの信号を受信していない（新たなアウト球を検出していない）と判別した場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、Ｓ１２３の処理をスキップして、処理をＳ１２４へと移行する。これらに対し、Ｓ１２１の処理において監視レベル１であると判別した場合は（Ｓ１２１：Ｙｅｓ）、出玉率の監視自体を行わない状態が設定されていることを意味し、アウト数カウンタ２０３ｑの値を更新する意味がないため、Ｓ１２２，Ｓ１２３の各処理をスキップして、処理をＳ１２４へと移行する。Ｓ１２４の処理では、各種スイッチの状態を読み込んで（Ｓ１２４）、読み込んだ状態に応じた検出情報を記憶エリアに保存して（Ｓ１２５）、本処理を終了する。

【９７５７】

次に、図７８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）について説明する。図７８７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図７８５参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【９７５８】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判

別する（Ｓ２０１）。ここでは、大当たり中フラグ２０３ｎがオンであるか判別され、オンであれば、大当たり中であると判別される。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【９７５９】

特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）と特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。各カウンタの値を取得した後、変動実行判定処理を実行する（Ｓ２０４）。この変動実行判定処理（Ｓ２０４）では、次に変動する順序となる特別図柄が判別される処理が実行される。

【９７６０】

次に、変動実行判定処理（Ｓ２０４）で判定された次の変動順序が特図１（第１特別図柄）であるか判断し（Ｓ２０５）、特図１（第１特別図柄）での変動実行であれば、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２０６）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０７）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図７９２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ａに格納する。

【９７６１】

Ｓ２０７の処理により、保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０８）。Ｓ２０８の処理では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第一図柄表示装置にて変動表示を開始するための特別図柄１変動開始処理を実行する（Ｓ２０９）。尚、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）については、図７８８を参照して後述する。特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）では、第１特別図柄の変動を開始する上で必要な変動パターン（変動期間）の選択等の処理が実行される。

【９７６２】

Ｓ２０５の処理で、変動実行判定処理（Ｓ２０４）において判別された次の変動順序が特図１での変動実行ではないと判別された場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、特図２（第２特別図柄）での変動実行か否か判別する（Ｓ２１０）。尚、特図２の変動実行でなければ（Ｓ２１０：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄、第２特別図柄共に保留球が記憶されていない状態であるので、本処理は終了する。一方、特図２での変動実行であれば（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、特別図柄２の保留球について、上述した特別図柄１の保留球についての処理と同様の処理を行う。

【９７６３】

具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）の値を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドにより、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図７９２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で

、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【９７６４】

Ｓ２１２の処理により、保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１３）。Ｓ２１３の処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第一図柄表示装置にて変動表示を開始するための特別図柄２変動開始処理を実行する（Ｓ２１４）。この特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）は、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）に対して、第１特別図柄の抽選でなく第２特別図柄の抽選に基づく変動表示を開始させるための制御処理が実行される点で相違するのみであるため、その詳細な説明については省略する。

【９７６５】

Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置の表示を更新し（Ｓ２１６）、本処理を終了する。

【９７６６】

一方、Ｓ２１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）または、特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）によって予め行われる。この特別図柄１変動開始処理（Ｓ２１７）、または特別図柄２変動開始処理（Ｓ２１４）が実行されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａと特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂとに共通して設けられた実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、第１特別図柄および第２特別図柄の大当たりである場合には、特別当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１となるかが決定される。

【９７６７】

Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たり態様選択テーブル２０２ｇ（図７８２参照）を参照して監視レベルに応じた大当たりの動作態様を決定し（Ｓ２９１）、当該決定した動作態様を示すデータを規制状態格納エリア２０３ｕに格納する（Ｓ２９２）。

【９７６８】

Ｓ２９２の処理が終了すると、大当たりの開始を設定し（Ｓ２１９）、確変フラグ２０３ｍをオフにし、時短中カウンタ２０３ｊおよび変動回数カウンタ２０３ｉの値を０に設定する（Ｓ２２０）。その後、大当たり中フラグ２０３ｎをオンに設定し（Ｓ２２１）、停止コマンドを設定し（Ｓ２２５）、本処理を終了する。即ち、大当たり遊技中には、低確率の遊技状態が設定されて、電サポ遊技状態（時短遊技状態）も解除されて非電サポ遊

技状態が設定される。
【９７６９】
一方、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１８：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２２２）、時短中カウンタ２０３ｊの値が１以上であれば（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｊの値を１減算して（Ｓ２２３）、変動回数カウンタ２０３ｉの値を１加算する（Ｓ２２４）。次に、上述したＳ２２５の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｊの値が０であれば（Ｓ２２２：Ｎｏ）、Ｓ２２３の処理をスキップして、Ｓ２２５の処理を実行し、本処理を終了する。
【９７７０】
次に、図７８８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）について説明する。図７８８は、特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）を示したフローチャートである。この特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）は、タイマ割込処理（図７８５参照）の特別図柄変動処理（図７８７参照）の中で実行される処理であり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。
【９７７１】
特別図柄１変動開始処理（Ｓ２０９）では、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を取得する（Ｓ２５１）。次に、現在、遊技状態が確変期間中（高確率遊技状態）であるか判別する（Ｓ２５２）。なお、確変期間であるか否かの判断は、確変フラグ２０３ｍがオンであるか判別することにより実行される。この確変フラグ２０３ｍは、大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１に基づく大当たり遊技が終了したことに基づいて、オンに設定される（図７９４のＳ１１１６参照）。一方、大当たり遊技の開始に基づいて、オフに設定される（図７８７のＳ２２０参照）。
【９７７２】
Ｓ２５２の処理において、現在の遊技状態が確変中であると判別された場合には（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であるので、Ｓ２５３の処理に移行する。Ｓ２５３の処理では、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ａ）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２５３）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている６５５３６個の乱数値と１つ１つ比較する。上述したように、確変遊技状態（特別遊技状態）における特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、現在の設定値が「１」に設定されている場合には、「０～９９９」の１０００個が設定されており、現在の設定値が「２」に設定されている場合には「０～１０９９」の１１００個が設定されている。そして、現在の設定値が「３」に設定されている場合には、「０～１１９９」の１２００個が特別図柄の大当たりとなる乱数値として設定されている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２５５の処理へ移行する。
【９７７３】
一方、Ｓ２５２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の通常遊技状態（低確率遊技状態）であると判別した場合には（Ｓ２５２：Ｎｏ）、Ｓ２５４の処理を実行する。Ｓ２５４の処理では、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ２５４）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１の値を、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている６５５３５個の乱数値と１つ１つ比較する

。通常遊技状態（低確率遊技状態）における特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、現在の設定値が「１」に設定されている場合には、「０～２４９」の２５０個が設定されており、現在の設定値が「２」に設定されている場合には、「０～２７４」の２７５個が設定されている。そして、現在の設定値が「３」に設定されている場合には、「０～２９９」の３００個が特別図柄の大当たりとなる乱数値として設定されている。特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ２５５の処理へ移行する。

【９７７４】

Ｓ２５５の処理では、Ｓ２５３またはＳ２５４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるか（即ち、取得している特別当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに設定されている判定値と一致するか）を判別し（Ｓ２５５）、特別図柄の大当たりであると判別された場合には（Ｓ２５５：Ｙｅｓ）、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ２５６）。より具体的には、Ｓ２５１の処理で取得した特別当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに格納されている乱数値とを比較し、５種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）のうち、大当たり種別が何であるかを判別する。上述したように、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３９」の範囲にあれば、大当たりＡ１（１０Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４０，４１」であれば、大当たりＢ１（１０Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４２～４７」の範囲にあれば、大当たりＣ１（５Ｒ確変大当たり）であると判別し、「４８～５９」の範囲にあれば、大当たりＤ１（２Ｒ確変大当たり）であると判別し、「６０～９９」の範囲にあれば、大当たりＥ１（１０Ｒ通常大当たり、時短１００回）であると判別する（図７７８参照）。

【９７７５】

このＳ２５６の処理では、判別された大当たり種別（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ１、大当たりＢ１、大当たりＣ１、大当たりＤ１、大当たりＥ１）が停止種別として設定される。

【９７７６】

一方、Ｓ２５５の処理において、特別図柄の外れであると判別された場合には（Ｓ２５５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ２５７）。Ｓ２５７の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示する変動時間（変動パターン）を設定する。

【９７７７】

Ｓ２５３、或いは、Ｓ２５４の処理を実行した後、次に、変動回数カウンタ２０３ｉの値を取得し（Ｓ２５８）、次いで、監視レベル記憶エリア２０３ｔのデータに応じて、現在の監視レベルが監視レベル４であるか否かを判別する（Ｓ２７１）。Ｓ２７１の処理において、監視レベル４であると判別した場合は（Ｓ２７１：Ｙｅｓ）、遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４（図７８０参照）を参照して変動パターン（変動時間）を決定し（Ｓ２７２）、処理をＳ２６０へと移行する。ここで、上述した通り、遅延用変動パターンテーブル２０２ｂ４（図７８０参照）を参照した場合は、一律で１００秒間という極めて長い変動時間が必ず設定される。よって、次に大当たりになるまでに要する期間を長期化することができるので、出玉率を抑制することができる。

【９７７８】

一方、Ｓ２７１の処理において、監視レベル４ではないと判別した場合は（Ｓ２７１：Ｎｏ）、遊技状態に応じて通常用変動パターンテーブル２０２ｂ１（図７７９（ｂ）参照

）、または時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２（図７７９（ｃ）参照）のどちらかを参照して変動パターンを決定し（Ｓ２７３）、処理をＳ２６０へと移行する。

【９７７９】

Ｓ２７２，Ｓ２７３の何れかの処理が終了した後で実行されるＳ２６０の処理では、Ｓ２７２，Ｓ２７３の何れかの処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ２６０）。次いで、Ｓ２５９の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ２６１）。Ｓ２６１の処理が終わると、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）へ戻る。

【９７８０】

次に、図７８９を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図７８９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１）。初期設定処理（Ｓ９０１）の説明については図７９０を参照して後述するが、例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ９０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３）。

【９７８１】

次に、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ９０４）。Ｓ９０４の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し（Ｓ９０５）、後述するＳ９１２の処理へ移行する。この設定値制御処理（Ｓ９０５）の詳細については、図７９１を参照して後述する。一方、Ｓ９０４の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置ではないと判別した場合には（Ｓ９０４：Ｎｏ）、Ｓ９０６の処理に移行する。

【９７８２】

Ｓ９０６の処理では、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０６）、オンされていれば（Ｓ９０６：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０６：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０７）、記憶されていなければ（Ｓ９０７：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ９１５へ移行する。

【９７８３】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０８）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０９：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ９１５へ移行する。なお、図７９２のＳ１０１４の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【９７８４】

Ｓ９１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。

【９７８５】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ９１２の処理へ移行する。
【９７８６】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ９０６：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ９０７：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ９０９：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ９１０）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９１１）、Ｓ９１２の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。
【９７８７】
Ｓ９１２の処理では、演出許可を示す初期化コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ９１３）、割込み許可を設定し（Ｓ９１４）、メイン処理に移行する。
【９７８８】
次に、図７９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図７８９参照）の中の一処理である初期設定処理（Ｓ９０１）について説明する。図７９０は、この初期設定処理（Ｓ９０１）の内容を示すフローチャートである。
【９７８９】
初期設定処理（Ｓ９０１）では、まず、電源が投入されたことを示すための立ち上げコマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する（Ｓ９５１）。次に、その他初期設定処理を実行し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。
【９７９０】
次に、図７９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図７８９参照）の中の一処理である設定値制御処理（Ｓ９０５）の内容について説明をする。図７９１は、この設定値制御処理（Ｓ９０５）を示したフローチャートである。
【９７９１】
図７９１に示した通り、設定値制御処理（Ｓ９０５）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ９７１）、オンされていれば（Ｓ９７１：Ｙｅｓ）、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ９７２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９７３、Ｓ９７４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９７３、Ｓ９７４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域をクリアし（Ｓ９７３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９７４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、設定変更中を示す変更中コマンドを送信し（Ｓ９７５）、処理をＳ９７６へと移行する。
【９７９２】

Ｓ９７６の処理では、設定スイッチ１１０ｃがオンさたか（押下されたか）否かを判別する（Ｓ９７６）。Ｓ９７６の処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンされた（押下された）と判別した場合は（Ｓ９７６：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｇのデータを１加算することにより更新し（Ｓ９７７）、Ｓ９７８の処理へ移行する。一方、Ｓ９７６の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は（Ｓ９７６：Ｎｏ）、Ｓ９７７の処理をスキップし、Ｓ９７８の処理へ移行する。

【９７９３】

Ｓ９７８の処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別し（Ｓ９７８）。設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ９７８：Ｙｅｓ）、設定変更完了を示す変更完了コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し（Ｓ９７９）、本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理（図７８９参照）へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

【９７９４】

一方、Ｓ９７８の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ９７８：Ｎｏ）、Ｓ９７６の処理へと戻る。つまり、Ｓ９７８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｓ９７６～Ｓ９７８の各処理が繰り返される。

【９７９５】

また、Ｓ９７１の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判別した場合は（Ｓ９７１：Ｎｏ）、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｓ９８０）、次いで、設定値格納エリア２０３ｇのデータを読み出す（Ｓ９８１）。Ｓ９８１の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させ（Ｓ９８２）、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ９８３）、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ９８３）。Ｓ９８３の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ９８３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、Ｓ９８３の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ９８３：Ｎｏ）、Ｓ９８３の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を継続させる。

【９７９６】

この設定値制御処理（図７９１参照）を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置１１０ａに対して設定値を表示させ続けることができる。

【９７９７】

次に、図７９２を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図７９２は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１００１～Ｓ１００７の各処理が実行され、その残余時間でＳ１０１０，Ｓ１０１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【９７９８】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図７８５参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１００１）。具体的には、タイマ割込処理（図７８５参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図７８７参照）や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、始動入賞処理や先読み処理で設定された入賞コマンドを音声ランプ制御装

置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。

【９７９９】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１００２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【９８００】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１００３）、次いで、払出制御装置１１１から通知されたコマンドに応じて賞球数カウンタ２０３ｒのカウンタ値を更新するための賞球加算処理を実行する（Ｓ１０３１）。この賞球加算処理（Ｓ１０３１）の詳細については、図７９３を参照して後述する。賞球加算処理（Ｓ１０３１）の処理が終了すると、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００４）。尚、大当たり制御処理（Ｓ１００４）の詳細については図７９４を参照して後述する。

【９８０１】

次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００５）。電動役物開閉処理では、普通図柄の当たり時の電動役物６４０ａの開閉制御を開始する。

【９８０２】

次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００６）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄１変動開始処理（図７８８参照）、または特別図柄２変動開始処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【９８０３】

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

【９８０４】

また、第１図柄表示更新処理（Ｓ１００６）では、特別図柄１変動開始処理（図７８８参照）、または特別図柄２変動開始処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄１変動開始処理（図７８８参照）、または特別図柄２変動開始処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。

【９８０５】

次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７）。第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７）では、普通図柄変動開始処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始す

る。これにより、第２図柄表示装置８３では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。

【９８０６】

次に、監視レベルを更新するための監視処理を実行する（Ｓ１０３２）。この監視処理（Ｓ１０３２）の詳細については、図７９５を参照して後述する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１００８）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１００８：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１００９）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１００９：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００１へ移行し、上述したＳ１００１以降の各処理を繰り返し実行する。

【９８０７】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１００９：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１０１０，Ｓ１０１１）。

【９８０８】

まず、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１０１０）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１００２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１０１１）。

【９８０９】

ここで、Ｓ１００１～Ｓ１００７，Ｓ１０３１，Ｓ１０３２の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【９８１０】

また、Ｓ１００８の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１００８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、ＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１４）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【９８１１】

なお、Ｓ１００８の処理は、Ｓ１００１～Ｓ１００７，Ｓ１０３１，Ｓ１０３２の各処

理で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１０１０とＳ１０１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１００１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ９０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１００１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【９８１２】

次に、図７９３を参照して、上述した賞球加算処理（Ｓ１０３１）の詳細について説明する。この賞球加算処理（Ｓ１０３１）は、上述した通り、払出制御装置１１１から受信したコマンドに応じて賞球数カウンタ２０３ｒの値を更新するための処理である。図８２８は、この賞球加算処理（Ｓ１０３１）を示したフローチャートである。

【９８１３】

図７９３に示した通り、賞球加算処理（図７９３参照）が実行されると、まず、監視レベル記憶エリア２０３ｔの情報を参照して、現在の監視レベルが監視レベル１に設定されているか否かを判別する（Ｓ１０４１）。Ｓ１０４１の処理において、監視レベル１であると判別した場合は、初当たりが未発生の状態であり、出玉率の監視を行う必要が無い状態（出玉率が１００％未満の状態）であり、払い出された賞球数の監視（賞球数カウンタ２０３ｒの更新）を行う必要がない状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【９８１４】

一方、Ｓ１０４１の処理において、監視レベル１以外の監視レベルであると判別した場合は（Ｓ１０４１：Ｎｏ）、次いで、払出制御装置１１１から賞球計数信号を受信したか否かを判別し（Ｓ１０４２）、賞球計数信号を受信したと判別した場合は（Ｓ１０４２：Ｙｅｓ）、受信した賞球計数信号によって通知された賞球の払い出し個数に応じたカウンタ値を賞球数カウンタ２０３ｒに加算することで更新して（Ｓ１０４３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１０４２の処理において、払出制御装置１１１から賞球計数信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１０４２：Ｎｏ）、Ｓ１０４３の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【９８１５】

この賞球加算処理（図７９３参照）を実行することにより、監視レベル２以上の範囲において、賞球の払い出しを検出する毎に、その検出された賞球の払い出し個数に応じて賞球数カウンタ２０３ｒの値を更新することができるので、後述する監視処理（Ｓ１０３２）の中で、この賞球数カウンタ２０３ｒのカウンタ値を用いて正確に出玉率を算出することができる。

【９８１６】

次に、図７９４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１００４）を説明する。図７９４は、この大当たり制御処理（Ｓ１００４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００４）は、メイン処理（図７９２）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）６５ａを解放または閉鎖するための処理である。

【９８１７】

大当たり制御処理（図７９４参照）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判別する（Ｓ１１０１）。特別図柄変動処理（図７８７参照）のＳ２１９の処理が実行さ

れ、特別図柄の大当たりの開始を設定し、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、規制状態格納エリア２０３ｕに格納されたデータに応じた長さのオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定して（Ｓ１１１８）、本処理を終了する。

【９８１８】

ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図７９２参照）の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって、表示用オープニングコマンドを受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。

【９８１９】

一方、Ｓ１１０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１１０２の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【９８２０】

一方、Ｓ１１０２の処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１０３）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１１０３：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを解放し（Ｓ１１０４）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１１０５）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３内に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図７９２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【９８２１】

一方、Ｓ１１０３の処理において、新たなラウンド数開始のタイミングでなければ（Ｓ１１０３：Ｎｏ）、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１１０６）。具体的には、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、特定入賞口（大開放口）６５ａを開放した後に球が所定数（例えば、１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【９８２２】

Ｓ１１０６の処理において、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１１０６：Ｙｅｓ）、特定入賞口（大開放口）６５ａを閉鎖して（Ｓ１１０７）、本処理を終了する。一方、特定入賞口（大開放口）６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１１０６：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１１０８）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（１６ラウンドまたは２ラウンド全て）が終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判別する。

【９８２３】

Ｓ１１０８の処理において、エンディング演出の開始タイミングである場合には（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１１０９）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図７９２参照）

の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３の入賞情報格納エリア２２３ｆに格納されている入賞情報に基づいて、エンディング演出の表示態様を選択する。そして、選択したエンディング演出の表示態様に応じた表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【９８２４】

一方、Ｓ１１０８の処理において、エンディング開始タイミングではなければ（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、大当たり終了のタイミングかどうか判別される（Ｓ１１１０）。大当たり終了タイミングとは、所定のエンディング期間（例えば、１０秒）が経過したタイミングである。大当たり終了のタイミングではないと判別された場合には（Ｓ１１１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【９８２５】

一方、Ｓ１１１０の処理において、大当たり終了のタイミングであると判別された場合には（Ｓ１１１０：Ｙｅｓ）、規制状態格納エリア２０３ｔに格納されている大当たり態様を示すデータを読み出して（Ｓ１１１１）、当該読み出したデータが監視レベル５の大当たり態様に対応するデータであるか否かを判別する（Ｓ１１１２）。Ｓ１１１２の処理において、監視レベル５の大当たり態様に対応するデータではないと判別した場合は（Ｓ１１１２：Ｎｏ）、次いで、今回終了する大当たりが大当たりＥ１であるか否かを判別する（Ｓ１１１３）。Ｓ１１１３の処理において、大当たり種別が大当たりＥ１であると判別した場合は（Ｓ１１１３：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｊの値に１００を設定して（Ｓ１１１４）、処理をＳ１１１７へと移行する。つまり、特別図柄の抽選が１００回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態を設定する。一方、Ｓ１１１３の処理において、大当たりＥ１ではないと判別した場合は（Ｓ１１１３：Ｎｏ）、次いで、時短中カウンタ２０３ｊの値に６５５３６を設定し（Ｓ１１１５）、確変フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ１１１６）、処理をＳ１１１７へと移行する。つまり、実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態を設定する。これらに対し、Ｓ１１１２の処理において、監視レベル５の大当たり態様に対応するデータが読み出されたと判別した場合は（Ｓ１１１２：Ｙｅｓ）、Ｓ１１１３～Ｓ１１１６の処理をスキップして、処理をＳ１１１７へと移行する。つまり、時短中カウンタ２０３ｊの値も確変フラグ２０３ｋの状態もリセットされたままとなるため、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。Ｓ１１１７の処理では、大当たり中フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１１１５）、本処理を終了する。

【９８２６】

監視レベル５の場合は、大当たり終了後の遊技状態を強制的に最も不利な通常状態に設定する構成とすることにより、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の射幸心を過度に刺激してしまうことを抑制することができる。

【９８２７】

次に、図７９５を参照して、上述した監視処理（Ｓ１０３２）の詳細について説明する。図７９５は、この監視処理（Ｓ１０３２）を示すフローチャートである。監視処理（Ｓ１０３２）では、まず、監視レベル記憶エリア２０３ｔに記憶されている監視レベルを読み出して（Ｓ３６５１）、読み出した監視レベルが監視レベル１であるか否かを判別する（Ｓ３６５２）。Ｓ３６５２の処理において、監視レベル１であると判別した場合は（Ｓ３６５２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり中フラグ２０３ｎがオンであるか否かを判別し（Ｓ３６５３）、大当たり中フラグ２０３ｎがオンであれば（Ｓ３６５３：Ｙｅｓ）、初当たりが発生したことを意味するため、監視レベル記憶エリア２０３ｔに記憶されているデータを監視レベル２に対応するデータに更新し（Ｓ３６５４）、更新後の監視レベルを示すレベルコマンドを設定して（Ｓ３６５５）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３６５３の処理において、大当たり中フラグ２０３ｎがオフであると判別した場合は（Ｓ３６５３：

Ｎｏ）、Ｓ３６５４，Ｓ３６５５の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【９８２８】
これに対して、Ｓ３６５２の処理において、監視レベル記憶エリア２０３ｔに格納されているデータが監視レベル１に対応するデータではない（監視レベル２以上に対応するデータである）と判別した場合は（Ｓ３６５２：Ｎｏ）、出玉率に応じて監視レベルを更新するか否かの判別を実行するための出率監視処理を実行して（Ｓ３６５６）、本処理を終了する。この出率監視処理（Ｓ３６５６）の詳細について、図７９６を参照して説明する。
【９８２９】
図７９６は、出率監視処理（Ｓ３６５６）を示すフローチャートである。出率監視処理（Ｓ３６５６）では、まず、アウト数カウンタ２０３ｑの値を読み出して（Ｓ３６７１）、読み出したアウト数カウンタ２０３ｑのカウンタ値が１０００より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ３６７２）。Ｓ３６７２の処理において、アウト数カウンタ２０３ｑの値が１０００以下であると判別した場合は（Ｓ３６７２：Ｎｏ）、出玉率を計算するための十分な期間（アウト球数）に達していないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。
【９８３０】
一方、Ｓ３６７２の処理において、アウト数カウンタ２０３ｑの値が１０００より大きい値であると判別した場合は（Ｓ３６７２：Ｙｅｓ）、次いで、賞球数カウンタ２０３ｒの値を読み出して（Ｓ３６７３）、各期間に対応する期間出玉率を算出し（Ｓ３６７４）、算出した各期間の出玉率と、監視レベル選択テーブル２０２ｆ（図７８１参照）の規定内容とに応じて、各期間の監視レベルのうち、最も高い監視レベルを特定する（Ｓ３６７５）。次いで、特定した監視レベルが現在設定されている監視レベルとは異なる値であるか否かを判別し（Ｓ３６７６）、異なる監視レベルであると判別した場合は（Ｓ３６７６：Ｙｅｓ）、監視レベル記憶エリア２０３ｔのデータを、Ｓ３６７５の処理で特定した監視レベルに対応するデータに更新し（Ｓ３６７７）、更新した監視レベルを示すためのレベルコマンドを設定して（Ｓ３６７８）、本処理を終了する。
【９８３１】
これに対し、Ｓ３６７６の処理において、特定した監視レベルと現在の監視レベルとが一致していると判別した場合は（Ｓ３６７６：Ｎｏ）、Ｓ３６７７，Ｓ３６７８の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【９８３２】
この出率監視処理をメイン処理の中で実行することにより、出玉率に応じた監視レベルを遊技の状況に応じてリアルタイムで更新することができる。よって、出玉率をより細かく抑制することができる。
【９８３３】
以上説明した通り、本第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技の状況に応じて、同一の種別の大当たりに当選したとしても、遊技者が獲得可能な利益（特典）の量（例えば、払い出される賞球数、大当たり終了後に設定される遊技状態等）や、利益を獲得するための獲得効率（大当たり遊技に要する期間）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、所定の監視期間（例えば、遊技球が遊技領域に３０００個発射されるまで）の間における特典の付与量に応じた情報を判別して、当該判別の判別結果に応じて、大当たり当選時に遊技者が獲得可能な利益（特典）の量（払い出される賞球数）や、利益を獲得するための獲得効率（大当たり遊技に要する期間）等を可変させるように制御する構成としている。
【９８３４】
ここで、一般的な遊技機においては、大当たりに当選した場合に、当該大当たりにおいて獲得可能な利益（例えば、払い出される賞球、大当たり終了後に設定される遊技状態等）が大当たり種別毎に固定化されている仕様が通常であった。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技者の運次第で比較的短い期間の間に多量の利益が遊技者に付与され

得るため、遊技者の射幸心を刺激し過ぎてしまう可能性があった。また、当たり遊技の間に特定の払出条件が成立する毎に特定数の遊技媒体（遊技球や遊技メダル等）を払い出すことにより遊技者に特典（利益）を付与する仕様の遊技機においては、短時間に特典（遊技媒体）が多量に付与されすぎてしまうと、遊技機の内部に格納されている遊技媒体が不足してしまい、遊技機に対して遊技媒体が新たに供給されるまで遊技不能になってしまう（当たり遊技が中断されてしまう）虞があるという問題点があった。更に、ホールの一部の遊技機において特典（遊技媒体）が短時間に付与されすぎてしまうと、当該一部の遊技機に対して多量の遊技媒体を補充しなければならないため、ホールの他の遊技機において遊技を行うための遊技媒体が足りなくなってしまう虞があった。また、遊技媒体が不足することのないようにするためには、ホールにおいて予備の遊技媒体を多量に用意しておく方法が考えられるが、予備の遊技媒体を保管しておくためのスペースが余計に必要となったり、予備の遊技媒体を準備するための金銭的な負担が必要となってしまうという問題点もある。

【９８３５】

これに対して本第Ｚ１実施形態では、所定の監視期間の間における特典の付与量に応じて、大当たりのラウンド数（得られる特典の量）や大当たり遊技に要する期間（オープニング期間やインターバル期間の長さ）、次に大当たりとなるまでに要する期間（大当たり終了後に設定される変動パターンシナリオ）等を可変させることを可能とし、所定の監視期間の間における特典の付与量が多くなるほど、特典の付与が抑制されるように構成している。このように構成することで、所定の監視期間以上の長さの所定の単位時間（例えば、６０００個の遊技球が発射されるまでの間の期間）の間における出玉率を所定値（２２０％）以下に制限することができるので、遊技者の射幸心を過剰に刺激しすぎてしまうことを抑制（防止）することができる。また、遊技機の内部に格納されている遊技球が不足してしまうことを抑制することができるので、遊技球が不足している間遊技が不能となってしまう状況を発生し難くできると共に、予備の遊技媒体（遊技球）を過剰に用意しておく必要がなくなるため、ホールの金銭的及び空間的な負担を低減することができる。

【９８３６】

なお、本第Ｚ１実施形態では、監視レベルが２以上に上がった場合に、メイン処理（図７９２参照）が実行される毎に、監視処理（図７９５参照）の中で出玉率を計算して監視レベルを更新する構成としていたが、監視レベルの更新有無の判別を行う契機はこれに限られるものではない。例えば、新たなアウト球を検出する毎に監視レベルを更新するか否かの判別（出率監視処理）を実行する構成としてもよい。また、例えば、特定個数（例えば、１０００発）のアウト球を検出する毎に監視レベルを更新するか否かの判別を実行する構成としてもよい。このように構成することで、監視レベルを更新するか否かの判別の実行頻度を低減することができるので、ＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。なお、特定個数（１０００発）のアウト球を検出する毎に監視レベルを更新する方法を採用する場合は、例えば、監視レベルが２以上になってから１０００発のアウト球を検出する毎に、その１０００発のアウト球を検出するまでに検出された賞球数のカウント値をＲＡＭ２０３の所定の記憶領域（第１記憶領域から第６記憶領域のいずれか）に時系列順に記憶していく構成としてもよい。即ち、最初の１０００発を検出した場合は、第１記憶領域に対して賞球数のカウント値を記憶し、次の１０００発を検出した場合は、第１記憶領域のデータを第２記憶領域にシフトさせると共に第１記憶領域に新たなカウント値を記憶し、以降も１０００発のアウト球を検出する毎に所定の記憶領域に記憶されている各データを次の記憶領域にシフトさせた上で第１記憶領域に新たなカウント値を記憶する制御を繰り返してもよい。また、データシフトの際は、第６記憶領域に記憶されていたデータ（カウント値）を破棄してもよい。そして、１０００発のアウト球を検出して新たなカウント値を記憶する毎に、第１～第３記憶領域に記憶されているデータに基づいて直近の３０００発のアウト球を検出するまでの間の出玉率（賞球数のカウント値の合計を３０００で除した値×１００％）を計算し、第１～第４記憶領域に記憶されているデータに基づいて直近の４０００発のアウト球を検出するまでの間の出玉率（賞球数のカウント値の合計

を４０００で除した値×１００％）を計算し、第１～第５記憶領域に記憶されているデータに基づいて直近の５０００発のアウト球を検出するまでの間の出玉率（賞球数のカウント値の合計を５０００で除した値×１００％）を計算し、第１～第６記憶領域に記憶されているデータに基づいて直近の６０００発のアウト球を検出するまでの間の出玉率（賞球数のカウント値の合計を６０００で除した値×１００％）を計算して、監視レベル選択テーブル２０２ｆ（図７８１参照）に基づく監視レベルの更新を行ってもよい。このように構成することで、出玉率の算出に要する処理負荷を最低限にすることができるので、監視レベルの判別に要する処理負荷を軽減することができる。

【９８３７】

本第Ｚ１実施形態では、オープニング期間やインターバル期間の長さ、ラウンド数、開放パターン、および大当たり終了後の遊技状態を監視レベルに応じて異ならせることにより、監視レベルに応じて出玉率を調節可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、エンディング期間の長さを監視レベルに応じて可変させることにより、出玉率を調節可能に構成してもよいし、特定入賞口６５ａへの入球に対する賞球の払出個数を監視レベルに応じて可変させることにより、出玉率を調節可能に構成してもよい。また、大当たり確率や大当たり種別の振り分けを監視レベルに応じて可変させる構成としてもよいし、監視レベルに応じて設定値を一時的に変更することで出玉率を調節可能に構成してもよい。また、例えば、監視レベルが高くなるほど遊技球の発射速度を遅くすることで、単位時間あたりの出玉率が増加し難くなるように構成してもよいし、賞球の払出速度を遅くすることで単位時間あたりの出玉率が増加し難くなるように構成してもよい。また、例えば、監視レベルが高くなるほど、外部から新たに補充された賞球が賞球タンクに到達するまでに要する期間が長くなるように構成してもよいし、賞球タンクが空になっていなくても、賞球タンクが空になったことを示すエラーが発生し易くなるように構成してもよい。

【９８３８】

本第Ｚ１実施形態では、監視レベルを５段階で規定していたが、監視レベルは５段階よりも少なくてもよいし、多くてもよい。監視レベルの段階数（レベル数）を少なくすることにより、大当たり態様選択テーブル２０２ｇ（図７８２参照）のデータ量を低減することができるので、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。一方で、監視レベルの段階数（レベル数）を多くすることによって、より細かく出玉率を調節することができる。

【９８３９】

本第Ｚ１実施形態では、監視レベル４が設定されている場合に、特別図柄の変動時間として１００秒間という極めて長い変動時間が必ず設定されるように構成することで、次に大当たりに当選するまでの期間を長くすることにより、特に、次の大当たりまでれんぞくして遊技球を発射し続けた場合における出玉率を低減するように構成していたが、次の大当たり遊技が実行されるまでの期間を長期化する方法は、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の停止表示期間（確定表示期間）を極めて長い時間に設定することにより、次に大当たり遊技が実行されるまでの期間を長期化してもよいし、大当たり終了後に所定期間の遊技停止期間を設定する構成としてもよい。

【９８４０】

本第Ｚ１実施形態では、監視レベル５に設定されている状態においてのみ、大当たり終了後の遊技状態を大当たり種別に関係なく通常遊技状態に設定する構成としていたが、他の監視レベルにおいても大当たり終了後の遊技状態を通常の対応関係とは異ならせてもよい。より具体的には、例えば、監視レベル３や監視レベル４に設定されている状態で大当たりに当選した場合は、時短回数が少なくなるように構成してもよい。より具体的には、監視レベル３で確変大当たりに当選した場合、時短回数が１００回に設定されるように構成してもよい。また、監視レベル４で確変大当たりに当選した場合、時短回数が０に設定されるように構成し、通常大当たりに当選した場合、時短回数が１０に設定されるように構成してもよい。また、例えば、特別図柄の確変状態の継続回数を監視レベルに応じて異

ならせても良い。
【９８４１】
本第Ｚ１実施形態では、大当たり開始時に大当たり動作を決定すると、当該決定された大当たり動作が大当たり終了まで変更されることがないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技の実行中も監視レベルが更新された場合には、更新後の監視レベルに応じた大当たり動作態様に変更可能に構成してもよい。このように構成することで、出玉率が高くなり過ぎてしまうことをより確実に抑制することができる。
【９８４２】
本第Ｚ１実施形態では、一旦監視レベル２以上になると、電源が投入されている間は監視レベル１に戻らないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、各期間の出玉率が全て１００％以下になったことを契機として、監視レベルを１に下げる構成としてもよい。このように構成することで、出玉率を監視しない期間をより多く設けることができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。
【９８４３】
本第Ｚ１実施形態では、アウト球の検出数に基づいて監視期間を規定していたが、これに限られるものではない。例えば、時刻情報を計時する計時装置（ＲＴＣ、Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を設けておき、計時装置の計時する時刻情報（計時情報）に応じて経過時間を判別可能に構成してもよい。そして、監視期間を経過時間によって規定してもよい。より具体的には、例えば、第１期間を直近の３０分間、第２期間を直近の４０分間、第３期間を直近の５０分間、第４期間を直近の６０分間として規定し、６０分間の間の出玉率が２２０％を超えないように制御する構成としてもよい。このように構成することで、監視レベルとは無関係に、アウト球の個数を監視する必要がなくなるため、処理負荷を軽減することができる。
【９８４４】
本第Ｚ１実施形態では、所定の監視期間（アウト球が３０００発、４０００発、５０００発、および６０００発検出されるまでの期間）の間に払い出される賞球数に応じて出玉率を算出して、監視レベルを設定するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、所定の監視期間の間に当選した大当たりの回数に応じて監視レベルを設定してもよい。このように構成することで、監視レベル２以上の状態において賞球の払い出しを検出する毎に賞球数カウンタ２０３ｒの値を更新する処理が不要となるので、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。
【９８４５】
本第Ｚ１実施形態では、出玉率に応じて監視レベルを可変させることにより、単位時間あたりの出玉率が所定範囲内（２２０％以下の範囲内）に収まるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、監視レベルによる管理に代えて、単に、有利状態（確変状態や時短状態）において大当たりが発生した特別図柄の抽選回数に応じて、大当たり終了後に設定される有利状態の回数（時短回数）や変動パターンテーブルを切り替える制御を実行することにより、単位時間あたりの出玉率が所定範囲内に収まるように設計してもよい。このように構成することで、監視レベルの更新やアウト球数、賞球数の更新等を行う必要がなくなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。
【９８４６】
＜第Ｚ２実施形態＞
次に、図７９７から図８１６を参照して第Ｚ２実施形態について説明をする。上述した第Ｚ１実施形態では、主制御装置１１０にて実際に遊技に用いられた遊技球数（アウト数）と、遊技の結果として払い出された遊技球（賞球数）と、を計測し、アウト数に対する賞球数の割合（出玉率）を算出可能に構成していた。そして、所定期間（直近のアウト数が３０００個、４０００個、５０００個、６０００個となる期間）に対する出玉率（期間出玉率）を算出することで、過去の遊技結果を出玉率で監視可能に構成していた。さらに

、直近のアウト数に対する期間出玉率に応じて、後の遊技における出玉率の増加（上昇）を抑制したり、後の遊技において出玉率を強制的に減少（低下）させたりする出玉率制御（出玉制御）を実行可能に構成していた。このように構成することで、遊技者に対して過剰に賞球が付与されることを防ぐことができるものであった。

【９８４７】

これに対して、本第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０は、上述した第２０実施形態と同様にベース表示装置４０１を設けており、ベース表示装置４０１にて算出される各種データを用いて出玉率制御を実行可能に構成している点で上述した第Ｚ１実施形態と相違している。なお、ベース表示装置４０１の詳細な説明については、上述した第２０実施形態と同一であるため省略する。このように構成することで、パチンコ機１０の主制御装置１１０にて出玉率制御を実行するために用いられる各種データ（アウト数の計測データや賞球数の計測データ等）を、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納する必要が無くなるため、上述した第Ｚ１実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納させるデータ（アウト数、賞球数を記憶するためのデータ）の量を削減することができると共に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にてアウト数を加算する処理（アウト数カウンタ２０３ｑの値を更新する処理）や、賞球数を加算する処理（賞球数カウンタ２０３ｒの値を更新する処理）や出玉率を算出する処理を行う必要が無くなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【９８４８】

さらに、上述した第Ｚ１実施形態では、主制御装置１１０にて実行される出玉率制御として、所定期間内で遊技者に過剰な賞球が付与されてしまう（例えば、アウト数が６０００個となる期間にて賞球が１３２００個以上払い出されてしまう）ことを抑制（禁止）するための出玉率制御（出玉率制限制御）を実行可能に構成していた。このように構成することで、一時的に大量の賞球を遊技者に提供することが可能な遊技仕様（例えば、アウト１０００個となる期間にて賞球を７０００個払い出すことが可能な遊技仕様）のパチンコ機１０を開発したとしても、出玉率制限制御を実行することにより所定期間にて払い出される賞球数が調整されるため、所定期間内で遊技者に過剰な賞球が付与されることを抑制しながらも、遊技者に多くの賞球を付与可能なバリエーションに富んだ遊技仕様のパチンコ機１０を提供することができるものであった。

【９８４９】

これに対して、本第Ｚ２実施形態では、上述した出玉率制限制御に加え、所定期間内に払い出される賞球数が著しく少ない場合に、通常の遊技仕様よりも出玉率が高くなり易くする出玉率制御（出玉率増加制御）を実行可能に構成している。つまり、上述した第Ｚ１実施形態では、所定期間内において付与可能な賞球数に上限を設定し、その上限を超えないように出玉率制御を実行するものであったが、本第Ｚ２実施形態では、所定期間内において付与する賞球に下限（出玉率の下限値）を設定し、その下限を下回らないように出玉率増加制御を実行するように構成している。このように、出玉率増加制御を実行可能に構成することで、長時間にわたって大当たり当選すること無く賞球を獲得出来なかった遊技者（出玉率が低い遊技者）に対して、大量の賞球を獲得させる機会を提供することができるため、遊技者に継続して遊技を行わせることができる。

【９８５０】

さらに、本第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０は、出玉率制限制御によって削減された賞球数（削減された大当たり遊技のラウンド数）を一時的に記憶可能なストック機能を有しており、出玉率増加制御が実行される場合に、ストック機能により記憶されている賞球数（大当たり遊技のラウンド数）を加算して付与可能に構成している。このように構成することで、出玉率増加制御が実行された場合に付与される賞球数を、過去の遊技結果に応じて異ならせることができる。よって、遊技者に対して、過去の遊技結果（遊技履歴）を参照して遊技するパチンコ機１０を選択する楽しみを提供することができる。

【９８５１】

また、出玉率制限制御が実行された遊技者に対しては、その後継続して行った遊技の結

果が遊技者に不利となる遊技結果であったとしても、ストック機能によりストックされている（記憶されている）賞球数を出玉率増加制御により還元させることができるため、遊技結果に関わらず継続して遊技を行わせ易くすることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。

【９８５２】

加えて、大当たり当選したことを遊技者に報知するための表示態様（第３図柄の停止表示態様）として、大当たり遊技中に実行される出玉率制御（出玉率制限制御（出玉率の増加を抑制するための制御）や、出玉率増加制御（出玉率を増加させるための制御））の内容を判別し、実際に実行される大当たり遊技の態様（ラウンド遊技数）に対応させた表示態様を表示可能に構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様も同様に、実際に実行される大当たり遊技の態様に対応させた演出態様で実行するように構成している。

【９８５３】

つまり、本実施形態では、同一の大当たり種別が設定された大当たりに当選した場合であっても、実行される出玉率制御に応じて大当たり遊技の態様（ラウンド遊技数）が異なるように構成しているため、設定された大当たり種別に基づいて第３図柄の停止表示態様を設定してしまうと、同一の停止表示態様（例えば、７７７）で第３図柄が停止表示されたにも関わらず、実際に実行されるラウンド遊技の数が異なる場合が発生してしまい、遊技者に違和感を与えてしまうという問題があった。

【９８５４】

これに対して、本第Ｚ２実施形態では、実際に実行される大当たり遊技の態様（ラウンド遊技数）に対応させて第３図柄を停止表示することができるため、遊技者に違和感を与える事無く大当たり遊技を実行することができる。

【９８５５】

さらに、出玉率制限制御によって削減される大当たり遊技のラウンド数をストックする場合には、削除された後のラウンド数に対応した大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出中において、遊技者に付加価値を付与するようにラウンド数のストック演出を実行するように構成している。つまり、実際には、設定された大当たり種別に対応する大当たり遊技のラウンド数の一部をストックしているだけだが、遊技者に対しては、設定された大当たり種別に対応する大当たり遊技のラウンド数よりも少ないラウンド数（ストック分を除いたラウンド数）の大当たり遊技が実行されることを示す大当たり遊技演出を実行し、あたかも、少ないラウンド数の大当たりに当選したと思わせたうえで、大当たり遊技中にラウンド数をストックしたと思わせるようなストック演出を実行可能に構成している。

【９８５６】

このように構成することで、遊技者に対して、ストック演出によってラウンド遊技がストックされたことが報知された場合に、特別図柄抽選で大当たり当選したことにより付与される特典とは別に、新たな特典が付与されたと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【９８５７】

加えて、本第Ｚ２実施形態では、上述したストック機能によりラウンド遊技がストックされている状態であることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、次に大当たり当選した場合に、ストックされているラウンド遊技が加算された大当たり遊技が実行されるのではと期待感を持たせながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、ラウンド遊技がストックされている状態であることを遊技者に報知可能なストック報知の態様は、特別図柄抽選の結果（判別手段の判別結果）、先読み処理の結果（事前判別手段の判別結果）、及び、設定されている監視レベルに応じて可変されるように構成している。

【９８５８】

このように構成することで、ストック報知の態様に応じてストックされているラウンド

遊技が加算され得る状態（され易い状態）であるか否かを大当たり遊技が実行されるよりも前に遊技者に示唆することができる。よって、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【９８５９】

＜第Ｚ２実施形態における特徴的な演出内容について＞

次に、図７９７から図７９９を参照して、本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０において実行される演出内容について説明をする。まずは、図７９７（ａ）を参照して、監視レベルが通常の状態（監視レベル１又は２の状態）にて１０ラウンド確変大当たり（大当たりＡ１）に当選したことを示すための表示内容について説明をする。図７９７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、ウサギを模したキャラクタ８０１が遊技者にとって有利な大当たり遊技（１０ラウンド確変大当たり）が実行されることを祝福する態様で表示され、画面中央部には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示すための表示態様である「超」の文字と、実行される大当たり遊技のラウンド数を示すための表示態様である「１０」の文字と、大当たり遊技が実行されることを示すための「大当たり」の文字が表示される。

【９８６０】

また、小領域Ｄｍ１には、今回当選した大当たりが大当たりＡ１であることを示すための停止表示態様である「７７７」が表示され、小領域Ｄｍ３には、大当たり遊技中に遊技者に実行させる遊技方法が右打ち遊技であることを案内するための案内態様として「右打ち」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、今回実行される大当たり遊技の内容を遊技者に分かり易く報知するための「１０ラウンド大当たり確定」のコメントが表示される。

【９８６１】

次に、図７９７（ｂ）を参照して、監視レベル５が設定されている状態、即ち、出玉率を低下させるための制御（出玉率制限制御）が実行される状態にて１０ラウンド確変大当たり（大当たりＡ１）に当選したことを示すための表示内容について説明をする。図７９７（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｍ１には、今回当選した大当たりが大当たりＡ１であることを示すための停止表示態様である「７７７」が表示されているが、出玉率制限制御が実行されることにより実際に実行される大当たり遊技のラウンド数が２ラウンドとなるため、遊技者に対しては、２ラウンドの大当たり遊技が実行されることを示すための表示態様として実行される大当たり遊技のラウンド数を示すための表示態様である「２」の文字と、大当たり遊技が実行されることを示すための「大当たり」の文字が表示される。

【９８６２】

また、監視レベル５の状態で確変大当たりに当選した場合には、出玉率制限制御により大当たり遊技終了後には通常状態が設定されることから、１０ラウンド確変大当たりに当選した場合であっても「超」の文字が表示されない。このように構成することで、実際は大当たり種別「大当たりＡ１」が設定される大当たりに当選しているが、遊技者に対しては、２ラウンド大当たり遊技が実行される大当たりＤ１に当選したかのような演出（大当たり演出）を実行することができるため、遊技者に違和感を与える事無く、出玉率制限制御に基づく大当たり遊技を実行することができる。

【９８６３】

さらに、副表示領域Ｄｓには、今回の大当たり遊技中にラウンド遊技のストックを獲得可能なストック演出が実行される可能性があることを遊技者に案内するための案内態様として「大当たり中にラウンドストックするかも」のコメントが表示される。

【９８６４】

図７９７（ｂ）に示した表示画面は、監視レベル５の状態で大当たり当選した場合、或いは、監視レベルに関わらず、２ラウンド大当たり遊技が実行される大当たりＤ１に当選した場合に表示されるように構成している。このように構成することで、図７９７（ｂ）の画面が表示された時点では、ストック演出が実行されるか否かを遊技者に把握させ難くすることができ、後に実行される大当たり遊技中の演出内容に遊技者を注視させることが

できる。
【９８６５】
　また、上述した第Ｚ１実施形態と同様に、設定される監視レベルに応じて、大当たり遊技の態様だけで無く、特別図柄変動の変動パターンも可変可能に構成していることから、大当たり当選するよりも前に実行された特別図柄変動の変動パターンを分析することで現在の監視レベルを予測し、その予測結果と、大当たり遊技が開始される時点の表示態様と、を複合的に分析することで、今回の２ラウンド大当たり遊技中にストック演出が実行されるか否かを予測するという楽しみを遊技者に提供することができる。
【９８６６】
　なお、図７９７（ｂ）に示した例では、小領域Ｄｍ１に、実際の大当たり種別に対応した表示態様（７７７）が停止表示されるように構成しているが、これに限ること無く、実際の大当たり種別に対応した表示態様を表示しないように構成しても良いし、遊技者が大当たり種別を判別することが困難な表示態様で表示するように構成しても良い。これにより、実際の大当たり種別を遊技者が判別し難くなるため、演出効果をより高めることができる。
【９８６７】
　次に、図７９８（ａ）を参照して、大当たり遊技中に実行されるストック演出の内容について説明をする。図７９８（ａ）は、大当たり遊技中に実行されるストック演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第Ｚ２実施形態では、出玉率制限制御によって削減されたラウンド遊技数に対応する数のラウンド遊技をストック可能に構成しており、ラウンド遊技をストックしている状態で、ストックを開放する開放条件が成立した場合に、ストックされているラウンド遊技が実行されるように構成している。
【９８６８】
　具体的には、ストックの開放条件として、出玉率が低い状態で設定され易い監視レベルＥＸが設定されている状態で大当たり遊技が実行される場合に、実行される大当たり遊技のラウンド遊技数にストックされていたラウンド遊技数を加算した大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、ラウンド遊技がストックされるか否かによって遊技者に付与される（後に付与されることとなる）特典の量に差を持たせることができるため、ストック演出の演出内容（演出結果）に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【９８６９】
　図７９８（ａ）に示した通り、ストック演出が実行されると、主表示領域Ｄｍに３つの宝箱ＴＢ１～ＴＢ３が表示され、時間経過に応じて矢印ＹＧが差し示す宝箱の種別（ＴＢ１，ＴＢ２，ＴＢ３）が切り替わるように可変表示される。そして、矢印ＹＧが所望の宝箱を差し示している状態で枠ボタン２２を押下すると、矢印ＹＧが差し示している宝箱が開放する演出が実行される。
【９８７０】
　例えば、宝箱ＴＢ２を開放させるように枠ボタン２２を押下した場合には、図７９８（ｂ）に示した通り、宝箱ＴＢ２のみが開放する演出が実行され、宝箱ＴＢ２の中からラウンド遊技をストックしたことを示すための表示態様である「Ｒ」のアイコンＴＢ２ａが表示される。そして副表示領域Ｄｓにはラウンド遊技をストックしたことを示すための案内態様として「ラウンドストック獲得おめでとう」のコメントが表示される。これにより、遊技者にストック演出の内容を分かり易く報知することができる。
【９８７１】
　次に、図７９９を参照して、ラウンド遊技をストックしている状態における演出内容について説明をする。図７９９（ａ）は、ラウンド遊技をストックしている状態で実行される変動表示演出の表示画面の一例を示した図であって、図７９９（ｂ）は、ストックされているラウンド遊技が放出される大当たり遊技に当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【９８７２】
　図７９９（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１０には、現在獲得している（ストック

している）ラウンド遊技数を示唆するためのストック態様として「Ｒ×２」が表示されている。このストック態様は、ストック演出の演出結果がラウンド遊技をストックしたことを示す演出結果となった回数を示すものである。よって、実際にストックされているラウンド遊技数を具体的に報知するものでは無い。

【９８７３】

さらに、小表示領域Ｄｍ１１には、ストックが放出される期待度を示唆するための放出示唆態様として爆弾を模したアイコン８１２が表示されている。このアイコン８１２の表示態様が、大当たり当選期待度や、設定されている監視レベルに応じて可変表示されるように構成している。よって、遊技者は、アイコン８１２の表示態様と、小領域Ｄｍ１０に表示されているストック態様とを把握することにより、いつ、どの程度のストックが放出されるのかを予測しながら遊技を楽しむことができる。

【９８７４】

ストックが放出される大当たりに当選すると、図７９９（ｂ）に示した通り、アイコン８１２が爆発する表示態様が表示されると共に、放出されるストック数を遊技者に報知するための報知態様として「ストック放出＋２ラウンド」の文字が表示される。これにより、今回実行される大当たり遊技のラウンド数としてストック分が加算されたラウンド数が表示されるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【９８７５】

なお、本実施形態では、今回の大当たり遊技で加算されるラウンド数（放出されるストック数）を一度に報知するように構成しているがこれに限ること無く、大当たり遊技の進行に沿って複数回に分割して報知するように構成してもよく、この場合、大当たり遊技のインターバル期間にてエンディング演出を疑似的に表示させ、その表示期間中にストックされているラウンド遊技が放出される演出（ストック放出演出）を実行するように構成すると良い。これにより、大当たり遊技が終了するまで常にラウンド遊技数が加算されることを期待しながら遊技を行わせることができる。また、この場合、表示画面に表示されているラウンド数が最終ラウンドでは無い状態において、即ち、次のラウンド遊技が実行されることが確定している状態におけるインターバル期間にてエンディング演出を疑似的に表示する演出パターンを実行可能に構成し、その演出パターンが実行された場合には、必ずストック放出演出が実行されるように構成すると良い。

【９８７６】

このように構成することで、遊技者に対して違和感のある演出が実行された場合（大当たり遊技が終了しないタイミングであるにも関わらず、エンディング演出が実行される場合）に、ストック放出演出が実行されることが確定するため、遊技者に対して大当たり遊技中に実行される様々な演出の内容に興味を持たせることができる。

【９８７７】

さらに、本第Ｚ２実施形態では、ストックされているラウンド遊技が放出される場合に、ストック放出演出を実行可能に構成しているが、ストック放出演出が実行される条件はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される状態において獲得済みの特図保留の中に大当たり当選を示す入賞情報が含まれている場合に、今回実行される大当たり遊技が開始されてから、次に実行される大当たり遊技（保留内大当たり）が終了するまでの期間を用いて一連の大当たり遊技演出を実行するように構成し、その一連の大当たり遊技演出にて、次に実行される大当たり遊技のラウンド数を、ストック放出演出を用いて報知するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技をストックしていない状態であってもストック放出演出を実行することができるため、ストック放出演出の発生頻度を高めることが出来る。

【９８７８】

また、ラウンド遊技がストックされていることが報知されていない（小領域Ｄｍ１０にストック態様が表示されていない）状態で実行される大当たり遊技にてストック放出演出を実行することができるため、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。さらに、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数の一部を大当たり遊技開始

時に遊技者に報知し、残りのラウンド遊技数を、ストック放出演出を用いて報知するように構成しても良い。

【９８７９】

＜第Ｚ２実施形態における電気的構成について＞

まず、図８００を参照して、本第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。図８００は、第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０のブロック図である。本実施形態におけるパチンコ機１０は、上述した第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して双方向に通信可能なベース表示装置制御回路４０２が接続され、そのベース表示装置制御回路４０２にＲＡＭ４０３と、ベース表示装置４０１とが接続されている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【９８８０】

ベース表示装置４０１は、役物比率に関する情報の１つであるパチンコ機１０のベース値を表示するものであって、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）であるベース値を、アウト球数が６００００個となる毎に記憶し、記憶されたベース値を履歴表示として複数個表示可能に構成されている。このベース表示装置４０１の具体的な構成については、上述した第２０実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【９８８１】

ベース表示装置制御回路４０２は、ベース表示装置４０１に表示させるためのベース値を算出するための制御回路であって、入出力ポート２０５から受信したアウト数や賞球数に基づいてベース値を算出するための処理が実行される。そして、算出したベース値や、入出力ポート２０５から受信したアウト数や賞球数をＲＡＭ４０３に記憶させるための制御を実行する。さらに、本第Ｚ２実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１から期間出玉率に関する要求コマンドを受信した場合に、その要求コマンドに対応する期間出玉率をＲＡＭ４０３から読み出し、読み出した期間出玉率を示す情報を主制御装置１１０のＭＰＵへと出力する制御が実行を実行する。

【９８８２】

ベース表示装置４０１には、上述した第２０実施形態と同様に、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）であるベース値が表示されるが、ベース表示装置制御回路４０２は、遊技状態に関わらず、入出力ポート２０５から受信したアウト数や賞球数に関する情報を、時系列的にＲＡＭ４０３へと記憶させるように構成しており、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１から送信される要求コマンドを受信した場合に、その要求コマンドに対応する期間の期間出玉率（例えば、直近１０００個のアウト球数に対する出玉率）を算出可能に構成している。

【９８８３】

なお、期間出玉率については、要求コマンドを受信した場合に算出するように構成しても良いし、予め期間出玉率を算出し、ＲＡＭ４０３に時系列的に記憶させるように構成しても良い。さらに、要求コマンドの有無に関わらず、定期的に期間出玉率を示す情報（コマンド）を、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１へと出力するように構成しても良い。さらに、本第Ｚ２実施形態では、期間出玉率を示す情報をＲＡＭ４０３から読み出す構成としているが、これに限ること無く、ＲＡＭ４０３から期間出玉率を算出する対象期間における賞球数を読み出すように構成し、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される処理にて期間出玉率を算出するように構成しても良い。

【９８８４】

次に、図８０１（ａ）を参照して、本第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図８０１（ａ）は、本第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図８０１（ａ）に示した通り、本第Ｚ２実施形態では、上述した

第Ｚ１実施形態に対して、監視レベル選択テーブル２０２ｆに代えて監視レベル選択２テーブル２０２ａｆを、大当たり態様選択テーブル２０２ｇに代えて大当たり態様選択２テーブル２０２ａｇを設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【９８８５】

監視レベル選択２テーブル２０２ａｆは、主制御装置１１０における出玉率の監視度合いを規定したデータテーブルである。本第Ｚ２実施形態においても、上述した第Ｚ１実施形態と同様に、複数段階の監視レベル（レベル１～レベルＥＸ）を設定可能に構成しており、設定される監視レベルに応じた出玉率制御を実行可能に構成している。

【９８８６】

ここで、図８０２を参照して、監視レベル選択２テーブル２０２ａｆの内容について詳細に説明をする。図８０２は、監視レベル選択２テーブル２０２ａｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図８０２に示した通り、監視レベル選択２テーブル２０２ａｆには、ＲＡＭ４０３から読み出した期間出玉率の種別、即ち、期間出玉率の対象期間と、その対象期間における出玉率とに対応させて監視レベル２、監視レベル３、監視レベル４、監視レベル５、監視レベルＥＸが規定されている。

【９８８７】

監視レベル選択２テーブル２０２ａｆは、上述した第Ｚ１実施形態における監視レベル選択テーブル２０２ｆに対して、出玉率が低い場合（３０％以下の場合）において、専用の監視レベル（監視レベルＥＸ）を設定可能に構成している点で相違している。この監視レベルＥＸは、出玉率を増加させるための出玉率増加制御が実行される監視レベルである。この監視レベルＥＸを設定可能に構成することで、出玉率が低い状態の遊技が所定期間継続した遊技者に対して、出玉率を増加させ易くすることができる。詳細な説明は後述するが、本実施形態では監視レベルＥＸが設定されている状態において大当たり当選した場合には、通常よりも多くのラウンド数の大当たり遊技が実行され易くなり、１回の大当たり遊技において払い出される賞球数が増加することで出玉率を増加させ易くしている。

【９８８８】

なお、監視レベルＥＸが設定されている状態において実行される出玉率増加制御の制御内容はこれに限られること無く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を上昇させたり、特別図柄抽選の結果が大当たりでは無い場合（外れである場合）であっても、可変入賞装置６５を所定期間開放させる遊技（小当たり遊技）を実行させたり、小当たり遊戯が実行される確率を上昇させたりする制御を実行しても良い。

【９８８９】

また、特別図柄抽選の結果に関わらず大当たり遊技や小当たり遊技を実行させたり、遊技球が入球することで所定数の賞球が払い出される入賞口（入球口）に対して、払い出される賞球数を増加させたりする制御を実行しても良い。このように特別図柄抽選で大当たり当選していない状況においても遊技者に賞球を付与可能に構成することにより、監視レベルＥＸが設定された直後に出玉率増加制御を実行させ易くすることができるため、監視レベルＥＸが設定されたにも関わらず、大当たり当選せずに出玉率がさらに低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【９８９０】

なお、監視レベル２、監視レベル３、監視レベル４、監視レベル５が設定された場合には、上述した第Ｚ１実施形態にて監視レベル２、監視レベル３、監視レベル４、監視レベル５が設定された場合と同一の出玉率制御が実行されるため、その詳細な説明を省略する。

【９８９１】

図８０２に示した通り、期間出玉率の対象期間が第１期間（直近でアウト数が３０００個計測された期間）では、出玉率が２１０％以下の場合には監視レベル「２」が、２１１％以上である場合には監視レベル「３」が全設定共通で規定されており、期間出玉率の対象期間が第２期間（直近でアウト数が５０００個計測された期間）では、出玉率が３０％

以下の場合には全設定共通で監視レベル「ＥＸ」が、３１％～１５０％の範囲には、設定１に対して監視レベル「４」が、設定２，３に対して監視レベル「２」が、出玉率が１５１％～２１０％の範囲には監視レベル「３」が、出玉率が２１１％以上である場合には監視レベル「５」が規定されている。

【９８９２】

そして、期間出玉率の対象期間が第３期間（直近でアウト数が６０００個計測された期間）では、出玉率が１５０％以下の場合には全設定共通で監視レベル「ＥＸ」が、１５１％～２１０％の範囲には、全設定共通で監視レベル「４」が、出玉率が１５１％～２１０％の範囲には全設定共通で監視レベル「５」が規定されている。

【９８９３】

つまり、過去に計測されたアウト数が６０００個以上ある状況では、１回の監視処理にて、３つの期間（第１期間、第２期間、第３期間）に対して期間出玉率が算出され、監視レベル選択２テーブル２０２ａｆを参照して各期間に対する監視レベルが選択される。そして、監視レベルには特定するための優先順位が予め規定されており、各期間に対して選択された監視レベルのうち、最も優先順位が高い監視レベルが現在の監視レベルとして特定されるように構成している。

【９８９４】

ここで、監視レベルを特定する際の優先順位について説明をする。本第Ｚ２実施形態では、所定期間（６０００個のアウト球が計測された期間）において、賞球数が過剰に多くなること、或いは、過剰に少なくなることを抑制するために出玉率制御を実行するように構成していることから、所定期間を経過する際における出玉率が適正範囲（３１％～２１０％）に集約されることを目的としている。

【９８９５】

よって、各期間において選択された監視レベルが異なる場合には、まず、所定期間を示す第３期間に対して選択された監視レベルが最も優先順位が高くなる。そして、監視レベル２，３に対して、監視レベル４は優先順位が高く、監視レベル５は、監視レベル４よりも優先順位が高くなるように規定している。また、監視レベルＥＸは、他の期間で選択された監視レベルとして監視レベル３、４，５が選択されていない場合には、どの期間で選択されている場合であっても必ず現在の監視レベルとして特定される特殊条件付き優先順位となるように規定している。

【９８９６】

このように、所定期間（６０００アウト）における出玉率が適正範囲（３１％～２１０％）内に集約されるように、所定期間が経過する間際の時点において強制的に出玉率を増加、或いは、減少させる制御を実行するだけでは無く、所定期間に到達するまでの期間（第１期間、第２期間）における出玉率も算出し、所定期間が経過した時点の出玉率が適正範囲内容に集約され難そうな状況（第１期間や第２期間において監視レベル２以外が選択される状況）である場合には事前に出玉率制御することにより、所定期間が経過した際の出玉率が適正範囲内となるように実行させる制御の実行期間を長くすることができ、且つ、出玉率制御による出玉率の増減を緩やかにすることが可能となる。よって、遊技者に対して、出玉率制御が実行されていることを分かり難くすることができる。

【９８９７】

また、本実施形態では、出玉率制御によって大当たり遊技のラウンド数が減算された場合であっても、その減算されたラウンド数分の大当たり遊技を後に実行可能に構成している。よって、第１期間や第２期間を対象に選択された監視レベルに基づいて出玉率制御を実行した場合であって、その後、第３期間が経過した時点において、実際は出玉率制御を実行しなくても出玉率が適正範囲内に集約されたことが判明した場合であっても、遊技者に不利とならないようにすることができる。これにより、所定期間経過時における出玉率が適正範囲外とならないようにするための制御処理を、実際に所定期間が経過した時点における出玉率が具体的に決定されるよりも前の時点から実行したとしても遊技者に不利な遊技状況が提供されてしまうことを抑制することができる。

【９８９８】
さらに、本第Ｚ２実施形態では、設定値に応じて、異なる遊技性を持たせることができるように監視レベル選択２テーブル２０２ａｆの内容を規定している。具体的には、図８０２に示した通り、第２期間における出玉率が３１％～１５０％の条件では、設定１の場合は監視レベル「４」、設定２．３の場合は監視レベル「２」が規定されるように監視レベル選択２テーブル２０２ａｆを構成している。
【９８９９】
つまり、設定値「１」では、第２期間における出玉率が３１％～１５０％である場合に出玉率を低下させるための出玉率抑制処理が実行される。これにより、第２期間、或いは、第３期間にて監視レベルＥＸが設定され易くすることができる。このように、構成することで、出玉率を意図的に減少させる期間と、出玉率を意図的に増加させる期間と、を一連の流れで創出することが可能となるため、遊技者に対して遊技に一喜一憂させ易くすることができ遊技の興趣を向上させることができる。
【９９００】
さらに、第２期間における出玉率が３１％～１５０％であって設定値「１」の場合に、監視レベル「４」が設定される。つまり、監視レベル「４」が設定される出玉率に幅を持たせているため、例えば、出玉率が３１％付近である場合には、特別図柄抽選で大当たりに当選しない限り高確率で監視レベルＥＸが設定されるが、出玉率が１５０％付近である場合には、監視レベルＥＸが設定されない場合が発生する。
【９９０１】
よって、監視レベル「４」が設定され、出玉率抑制制御が実行される場合において、なるべく出玉率が低下するように遊技を行いたいという従来には無い斬新な遊技性を持たせることができる。
【９９０２】
なお、このように、意図的に出玉率を下げることによって、後に、遊技者に有利な遊技状態（監視レベルＥＸ）を設定させる遊技性を有する場合には、現状の出玉率を示すための示唆演出や、監視レベルＥＸが設定されるための条件を示唆するための示唆演出を実行すると良い。
【９９０３】
さらに、図８０２に示した通り、第３期間における出玉率が１５０％以下の場合には、設定に関わらず、監視レベルＥＸが設定されるように構成している。よって、なるべく出玉率が高い状態で監視レベルＥＸが設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。
【９９０４】
以上、説明をした通り、本実施形態では、各期間における出玉率が最低条件（３０％）以下で有る場合や最高条件（２１１％）以上である場合において、出玉率が適正範囲に集約されるように監視レベルを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、最低条件のみ監視するように構成しても良いし、最高条件のみを監視するように構成しても良い。
【９９０５】
また、出玉率が適正範囲内において上昇する頻度や低下する頻度を高めるように監視レベルを設定するように構成しても良い。これにより、出玉率が殆ど変動しない遊技が長時間継続してしまうことを抑制することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【９９０６】
大当たり態様選択２テーブル２０２ａｇは、実行される大当たり遊技の態様を選択するためのデータテーブルであって、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される大当たり種別毎に規定されている大当たり遊技の態様に対して、その大当たり遊技の態様を遊技者に有利な態様へと可変させるための内容や、大当たり遊技の態様を遊技者に不利な態様へと可変させるための内容が、監視レベルに応じて規定されている。つまり、監視レ

ベルとして、出玉率が上昇することを抑える監視レベル（監視レベル３～５）が設定されている場合には、大当たり遊技中に払い出される賞球数を減らしたり、大当たり遊技の進行を遅らせたり（特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが困難なオープニング期間や、インターバル期間を長く）するように大当たり遊技の態様を可変させることで、通常の大当たり遊技（監視レベル１，２が設定されている状態で実行される大当たり遊技）が実行される場合よりも、１回の大当たり遊技において出玉率を上昇させ難く（低下させ易く）している。

【９９０７】

一方、監視レベルとして、出玉率を上昇させる監視レベル（監視レベルＥＸ）が設定されている場合には、大当たり遊技中に払い出される賞球数を増加させたり、大当たり遊技の進行を早めたり（特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが困難なオープニング期間や、インターバル期間を短く）するように大当たり遊技の態様を可変させることで、通常の大当たり遊技（監視レベル１，２が設定されている状態で実行される大当たり遊技）が実行される場合よりも、１回の大当たり遊技において出玉率を上昇させ易くしている。

【９９０８】

より具体的には、大当たり遊技が実行される時点（大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点）において設定されている監視レベルが「１」，「２」である場合には、大当たり遊技のオープニング期間として「５秒」が、ラウンド遊技間のインターバル期間として「３秒」が、実行されるラウンド数が大当たり種別に規定されているラウンド数であることを示す「±０」が、ラウンド遊技中の開放パターンが通常の開放パターンであることを示す「通常」が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として各大当たり種別に対応する遊技状態が設定されることを示す「正常」が規定されている。

【９９０９】

つまり、監視レベルが「１」，「２」である場合には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に規定されている大当たり遊技の態様（内容）で大当たり遊技が実行される。

【９９１０】

また、大当たり遊技が実行される時点（大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点）において設定されている監視レベルが「３」である場合には、大当たり遊技のオープニング期間として「１０秒」が、ラウンド遊技間のインターバル期間として「１０秒」が、実行されるラウンド数が大当たり種別に規定されているラウンド数よりも１少なくなることを示す「－１」が、ラウンド遊技中の開放パターンが通常の開放パターンであることを示す「通常」が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として各大当たり種別に対応する遊技状態が設定されることを示す「正常」が規定されている。

【９９１１】

つまり、監視レベルが「３」である場合には、監視レベルが「１」，「２」である場合よりも、同一の大当たり種別に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、遊技者に不利となる大当たり遊技の態様（内容）で大当たり遊技が実行される。監視レベル「３」が設定されている状況は、現状の出玉率を維持すれば問題が無い状況であるため、大当たり遊技中に獲得可能な賞球の量を通常よりも若干（１ラウンド分）減少させるための態様が設定される。また、大当たり遊技の時間効率を若干悪くするために、大当たり遊技中であって、且つ、特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが出来ない（困難）な期間の長さを通常よりも長くしている。

【９９１２】

このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから（オープニング期間が開始してから）、大当たり遊技が終了するまで（エンディング期間が終了するまで）に発射された球（アウト球）に対して付与される賞球数の割合を低くすることが可能となる。よって、期間出玉率の増加を抑制することができる。

【９９１３】

詳細な説明を後述するが、監視レベルが「３」である場合に大当たり遊技が実行される

ことで減算されるラウンド数は、一時的に記憶（ストック）され、後述する監視レベルが「ＥＸ」である場合に実行される大当たり遊技にて記憶されているラウンド数を加算した大当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、出玉率の急激な上昇を抑制するために減算されたラウンド遊技を異なるタイミングで実行させることができるため、遊技者に対して短時間で過剰に賞球が付与されてしまうことを抑制しながらも、遊技者が獲得した賞球を得るための権利が放棄されてしまうことを防ぐことが可能となる。よって、大当たり遊技が実行されたにも関わらず、獲得した賞球数がいつもより少なくなり遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【９９１４】

なお、ラウンド遊技がストックされたことを示すための報知手段を設けると良い。これにより、ラウンド遊技がストックされている状況を遊技者が分かり易く理解することができるため、ストックされているラウンド遊技が実行されるまで継続して遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、ストックされているラウンド遊技の数を示唆するための示唆報知演出を実行可能にすると良い。このように構成することで、ストックされているラウンド遊技の数を遊技者に予測させる楽しみを遊技者に提供することができる。

【９９１５】

また、ラウンド遊技がストックされたことを遊技者に分かり難くする演出を実行可能に構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合に停止表示される第３図柄の表示態様によって、実行される大当たり遊技のラウンド数を示唆可能に構成し、その示唆態様（停止表示される第３図柄の表示態様）を、設定された大当たり種別では無く、実際に実行される大当たり遊技の態様（内容）に基づいて決定するように構成すると良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技の内容（ラウンド数）が、大当たり種別に対応するラウンド数であるか、減算後（ストックされた後）のラウンド数であるのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、この場合、大当たり態様選択２テーブル２０２ａｇに基づいて減算されるラウンド数の数を、減算後のラウンド数が大当たり種別の何れかに規定されているラウンド数となるように構成すると良い。これにより、実行される大当たり遊技の内容（ラウンド数）が、大当たり種別に対応するラウンド数であるか、減算後（ストックされた後）のラウンド数であるのかを遊技者により分かり難くすることができる。

【９９１６】

大当たり遊技が実行される時点（大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点）において設定されている監視レベルが「４」である場合には、大当たり遊技のオープニング期間として「６０秒」が、ラウンド遊技間のインターバル期間として「６０秒」が、実行されるラウンド数が大当たり種別に規定されているラウンド数よりも２つ少なくなることを示す「－２」が、ラウンド遊技中の開放パターンが通常の開放パターンよりも球を特定入賞口６５ａへと入賞させ難くする開放パターンであることを示す「２秒開放」が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として各大当たり種別に対応する遊技状態が設定されることを示す「正常」が規定されている。

【９９１７】

つまり、監視レベルが「４」である場合には、監視レベルが「３」である場合よりも、同一の大当たり種別に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、遊技者に不利となる大当たり遊技の態様（内容）で大当たり遊技が実行される。監視レベル「４」が設定されている状況は、現状の出玉率を下げる必要がある状況であるため、大当たり遊技中に獲得可能な賞球の量を監視レベル「３」よりも減少させるための態様（２ラウンド分減算させる態様）が設定される。また、大当たり遊技の時間効率を若干悪くするために、大当たり遊技中であって、且つ、特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが出来ない（困難）な期間の長さを監視レベル「３」よりも長くしている。さらに、１回のラウンド遊技において特定入賞口６５ａへと入賞可能な球数を減らすために、１回のラウンド遊技にて特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易くする期間（開放期間）が短くなる（２秒開放となる）ように構成している。

【９９１８】
このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから（オープニング期間が開始してから）、大当たり遊技が終了するまで（エンディング期間が終了するまで）に発射された球（アウト球）に対して付与される賞球数の割合をより低くすることが可能となる。よって、期間出玉率の増加をより抑制することができる。
【９９１９】
大当たり遊技が実行される時点（大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点）において設定されている監視レベルが「５」である場合、即ち、早急に出玉率を下げる必要がある場合には、何れの大当たり種別が設定されている場合であっても、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最も少ない「大当たりＤ１」と同一の大当たり遊技の態様が設定され、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、遊技者に最も不利となる「通常状態」が設定されるように規定されている。なお、他の監視レベルと同様に、実際に設定されている大当たり種別に対応するラウンド遊技数と、実際に実行されるラウンド遊技数（２ラウンド）との差分（減算分）はストックされるように構成している。この監視レベル「５」では、他の監視レベルとは異なり、減算されるラウンド数が予め規定されておらず、どの大当たり種別が設定されていたとしても、実際に実行される大当たり遊技の態様（ラウンド数）が２ラウンドとなるように構成している。
【９９２０】
このように構成することで、実際に設定された大当たり種別に応じてストックされるラウンド数が異ならせることができるため、現状ストックされているラウンド数を遊技者に把握され難くすることができる。
【９９２１】
最後に、大当たり遊技が実行される時点（大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点）において設定されている監視レベルが「ＥＸ」である場合、即ち、出玉率を増加させる必要がある場合には、大当たり遊技のオープニング期間として「１０秒」が、ラウンド遊技間のインターバル期間として「２秒」が、実行されるラウンド数として、大当たり種別に対応するラウンド数に、ストックされているラウンド数が加算されることを示す「＋ストック数」が、ラウンド遊技中の開放パターンが通常の開放パターンであることを示す「通常開放」が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として大当たり種別に関わらず、遊技者に最も有利な遊技状態である確変状態が設定されることを示す「確変状態」が規定されている。
【９９２２】
なお、図８０３に示した通り、複数の監視レベルの中で最も出玉率を増加させる必要がある状況を示す監視レベルＥＸにおいて、大当たり遊技のオープニング期間として、通常の大当たり遊技におけるオープニング期間（５秒）よりも長いオープニング期間（１０秒）が規定されている。即ち、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが困難（不可能）な期間が通常よりも長くなる。
【９９２３】
このオープニング期間では、今回実行される大当たり遊技がストックされていたラウンド数が加算される（上乗せされる）大当たり遊技である旨を遊技者に十分に理解させるために用いられる期間であって、例えば、オープニング期間中に、大当たり種別に対応するラウンド数を示す表示態様（例えば、１０Ｒを示すアイコン）を表示し、その表示態様に対して、ストック開放されるラウンド数を遊技者に示唆するための示唆演出を実行し、その示唆演出の演出結果が表示されるまでの一連の演出がオープニング期間中に実行される。つまり、大当たり遊技の最初のラウンドが実行されるよりも前に、今回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技の数が遊技者に報知される。このように構成することで、ラウンド数が不定な大当たり遊技が実行された場合であっても、実際に実行される大当たり遊技のラウンド数を遊技者に分かり易く報知することができる。
【９９２４】
なお、ストック数が開放される大当たり遊技が実行される場合において、ラウンド遊技

が進行している状況であっても、今回の大当たり遊技にて何ラウンド分の大当たり遊技が実行されるのかを遊技者が把握し難い演出を実行するように構成しても良く、例えば、各ラウンド遊技中に主人公を模したキャラクタと、敵を模したキャラクタとがバトルを行うバトル演出を実行し、主人公がバトルで勝利した場合に次のラウンド遊技が実行されることが報知される演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、多くのラウンド遊技が実行されることを期待している遊技者が、ラウンド遊技中に実行される演出を注視するため、演出効果を高めることができる。

【９９２５】

また、このようなバトル演出をラウンド遊技がストック開放されない大当たり遊技中の演出として用いても良く、例えば、ラウンド数が減算された大当たり遊技（監視レベル３、監視レベル４にて実行される大当たり遊技）にて上述したバトル演出を実行するように構成しても良い。このように、１ラウンド単位で次のラウンド遊技が実行されるか否かを遊技者に報知する演出を実行することで、大当たり種別に対応したラウンド遊技が実行されるよりも前に大当たり遊技が終了する場合（ラウンド遊技が減算された場合）であっても、最終ラウンドにてバトル演出で主人公が敗北する演出を実行するだけで遊技者に違和感を与えること無く大当たり遊技を終了させることができる。

【９９２６】

加えて、バトル演出の実行期間を、ラウンド遊技期間だけでは無く、ラウンド遊技が終了し次のラウンド遊技が開始されるまでのインターバル期間含む期間としても良い。このように構成することで、バトル演出が終了した直後に、次のラウンド遊技を開始させることができる。また、出玉率を抑制するためにインターバル期間が長い大当たり遊技が実行された場合であっても、そのインターバル期間中にバトル演出が実行されるため、遊技者に対してインターバル期間が長くなったことを気付かれ難くすることができる。

【９９２７】

ここで、本実施形態では、大当たり当選した場合に、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図７７８参照）を参照して大当たり種別が選択されるように構成しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて「大当たりＡ１」、「大当たりＢ１」、「大当たりＣ１」、「大当たりＤ１」、「大当たりＥ１」の何れかの大当たり種別が選択されるように構成している。

【９９２８】

「大当たりＡ１」、「大当たりＢ１」は、特定入賞口６５ａへと球が入賞し易くなるラウンド遊技が実行される回数が１０回（１０ラウンド）であって、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり遊技であって、「大当たりＣ１」は、ラウンド遊技が５ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり遊技であって、「大当たりＤ１」は、ラウンド遊技が２ラウンドであって、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり遊技であって、「大当たりＥ１」は、ラウンド遊技が１０ラウンド遊技であって、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技である。

【９９２９】

また、１回のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと球が９個入賞した場合、或いは、３０秒が経過した場合に、ラウンド遊技が終了するように構成している。特定入賞口６５ａへと球が１個入賞した場合には１５個の賞球が払い出されるように構成している。

【９９３０】

つまり、本実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて遊技者に付与される有利度合いを異ならせた（大当たり遊技中に付与され得る賞球数や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を付与可能に構成しており、出玉率に応じてその特典の内容を可変させるための追加情報を設定可能に構成している。

【９９３１】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて設定される特典の種類を増加させること無く様々な有利度合いの特典を出玉率に応じて付与させることができる。なお、本実施形態の構成に関わらず、例えば、様々の大当たり種別を予め規定しておき、特

別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その時点において設定されている監視レベルの種別に基づいて異なる大当たり種別が設定されるように構成しても良いし、監視レベルに関わらず同一の大当たり遊技の態様（大当たり種別に対して規定されている大当たり遊技の態様）で大当たり遊技を実行し、出玉率抑制制御を実行する場合には、実行中の大当たり遊技を途中で強制的に終了させるように構成しても良い。また、出玉率を増加させるための出玉率増加制御を実行する場合においても、大当たり種別に対して規定されている大当たり遊技の態様で大当たり遊技を実行し、大当たり遊技の終了後に再度大当たり遊技が実行され易い遊技状態（例えば、大当たり確率が特別図柄の高確率状態よりも更に高くした遊技状態）を設定することで、連続して大当たり遊技が実行され易い状況を創出しても良い。

【９９３２】

図８０１（ｂ）に戻り、説明を続ける。図８０１（ｂ）は、本第Ｚ２実施形態における主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の内容を示した図である。本第Ｚ２実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にてアウト数や賞球数をカウントする必要が無いため、アウト数カウンタ２０３ｑ、賞球数カウンタ２０３ｒを削除し、ストックカウンタ２０３ａａを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【９９３３】

ストックカウンタ２０３ａａは、削減された大当たり遊技のラウンド数に対応する値を計測するためのカウンタであって、大当たり態様（大当たり遊技の態様）を決定する場合に実行される大当たり態様決定処理２（図８０９のＳ２０００１参照）にてラウンド数が削減（減算）された場合に、その削減（減算）されたラウンド数に対応する値が加算される。そして、監視レベルＥＸが設定されている状態において大当たり当選し、その大当たり態様を決定する場合に参照される。そして、監視レベルＥＸが設定されている状態において実行される大当たり遊技の態様（大当たり態様）が決定された後にカウンタの値がクリアされる。

【９９３４】

なお、本実施形態では、実際に減算された大当たり遊技のラウンド数に応じてストックカウンタ２０３ａａの値を加算するように構成している。即ち、実際に減算されたラウンド数分のみ、後に実行される大当たり遊技のラウンド数に加算可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド数をストック可能な条件が成立した場合に、所定の抽選を実行し、その抽選結果に応じた数をストックカウンタ２０３ａａに加算するように構成しても良いし、ラウンド数が減算された回数に応じて、ストックカウンタ２０３ａａへの加算数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、ストックカウンタ２０３ａａの値を遊技者に予測させ難くすることができる。

【９９３５】

また、本第Ｚ２実施形態では、１回の大当たり遊技にて、ストックカウンタ２０３ａａの値に対応するラウンド数を全て加算した大当たり態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、複数回の大当たり遊技に分けてラウンド数を加算するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技に加算されたラウンド数に対応する値をストックカウンタ２０３ａａの値から減算させる処理を実行するように構成すれば良い。

【９９３６】

次に、図８０４を参照して、本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０において出玉率制御を実行した場合における出玉率の推移について説明をする。図８０４（ａ）は、出玉率制御を実行しなかった場合における出玉率の推移を示した図であって、図８０４（ｂ）は、出玉率制御を実行した場合における出玉率の推移を示した図である。

【９９３７】

図８０４（ａ）に示した通り、所定期間（アウト数が６０００個計測されるまでの期間）における出玉率は、その所定期間内に実行される特別図柄抽選の結果により大きく変動するものであり、図８０４（ａ）に示した曲線（Ａ）の場合は、特別図柄抽選の結果が遊

技者に不利な結果（外れ）が多くなり、アウト数よりも賞球数が少ない状態（遊技者が遊技に負けている状態）が継続している場合の出玉率の推移を示しており、曲線（Ｂ）は、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な結果（大当たり）が適度に発生したことにより、アウト数よりも賞球数が多い状態（遊技者が遊技に勝っている状態）に突入している場合の出玉率の推移を示している。

【９９３８】

なお、出玉率とはアウト数に対する賞球数の割合を百分率で示したものであり、出玉率が１００％の場合が、アウト数と賞球数とが同一の状態、即ち、遊技者が遊技に用いた球数と、遊技の結果として払い出された賞球数とが同一の場合を示している。

【９９３９】

上述した曲線（Ｂ）に示したように、出玉率が１００％以下の状態が継続して実行されてしまうと、遊技者は遊技に勝つことができないのではと思い始め、遊技意欲が著しく低下する虞があった。さらに、出玉率が低下してしまうと、パチンコ機１０の遊技自体に興味を無くしてしまう虞があった。

【９９４０】

これに対して、本第Ｚ２実施形態では、所定期間実行された遊技の結果が最低条件（出玉率３０％）を満たしていない場合には、出玉率を増加させるための出玉率増加制御を実行可能に構成している。

【９９４１】

出玉率増加制御が実行されると、図８０４（ｂ）に示したとおり、出玉率の推移を示す曲線が著しく上昇する遊技状況を創出することが可能となる（出玉率増加制御が実行されていない場合よりも創出し易くすることが可能となる）。これにより、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【９９４２】

次に、図８０５から図８０７を参照して、本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の内容について説明をする。本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成は、上述した第１２実施形態の音声ランプ制御装置が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３に対して、一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【９９４３】

まず、図８０５（ａ）を参照して、本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図８０５（ａ）は、本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を示した模式図である。図８０５（ａ）に示した通り、本第Ｚ２実施形態では、上述した第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、放出示唆態様選択テーブル２２２ａａを追加した点で大きく相違している。それ以外の要素は同一であり同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【９９４４】

放出示唆態様選択テーブル２２２ａａは、ストックされているラウンド遊技が放出されるタイミング（期待度）を示唆するための放出示唆態様（図７９９（ａ）のアイコン８１２参照）の表示態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【９９４５】

ここで、放出示唆態様選択テーブル２２２ａａに規定されている具体的な内容について、図８０６を参照して説明をする。図８０６は、放出示唆態様選択テーブル２２２ａａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【９９４６】

図８０６に示した通り、放出示唆態様選択テーブル２２２ａａには、獲得している大当たりの有無（実行中の特別図柄変動の当否判定結果、保留内大当たりの有無）と、設定されている監視レベルと、に対応させて様々な表示態様（Ａ～Ｄ）が規定されている。

【９９４７】
次に、図８０７を参照して、放出示唆態様の表示態様の一例について説明をする。図８０７は、示唆態様（放出示唆態様）の表示態様の一例を示した図である。
【９９４８】
＜第Ｚ２実施形態における制御処理内容について＞
まず、図８０８から図８１０を参照して、本第Ｚ２実施形態のパチンコ機１０において実行される主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本第Ｚ２実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理２（図８０８のＳ１０４００）を、監視処理（図７９５のＳ１０３２）に代えて監視処理２（図８１０のＳ２１０３２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【９９４９】
まず、図８０８を参照して、特別図柄変動処理２（Ｓ１０４００）の内容について説明をする。図８０８は、特別図柄変動処理２（Ｓ１０４００）の内容を示したフローチャートである。図８０８に示した通り、特別図柄変動処理２（Ｓ１０４００）では、上述した特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に対して、大当たり当選している特別図柄変動の変動時間が経過した場合（図８０８のＳ２１８：Ｙｅｓ）に実行される処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【９９５０】
次に、図８０９を参照して大当たり態様決定処理２（図８０９のＳ２０００１参照）の内容について説明をする。図８０９は、大当たり態様決定処理２（Ｓ２０００１）の内容を示したフローチャートである。この大当たり態様決定処理２（Ｓ２０００１）は、実行される大当たり遊技の態様（内容）を決定するための処理であって、当選した大当たりの大当たり種別と、設定されている監視レベルと、ストックカウンタ２０３ａａの値とに基づいて大当たり遊技の態様を決定し、その決定した大当たり遊技の態様を示すための大当たり態様コマンドを設定する。そして設定された大当たり態様コマンドに含まれる情報に基づいた演出態様が音声ランプ制御装置１１３にて決定される。
【９９５１】
大当たり態様決定処理２（Ｓ２０００１）が実行されると、まず、大当たり態様選択２テーブル２０２ａｇを参照して大当たり態様を決定し（Ｓ２００１１）、決定した大当たり態様に基づいてラウンド数が減算されたかを判別する（Ｓ２００１２）。つまり、監視レベル３，４，５の何れかが設定されている状態で大当たり遊技が実行される状態であるかが判別される。
【９９５２】
そして、ラウンド数の減算があると判別した場合は（Ｓ２００１２：Ｙｅｓ）、減算したラウンド数に対応させてストックカウンタ２０３ａａの値を更新し（Ｓ２００１３）、Ｓ２００１４の処理へ移行する。一方、Ｓ２００１２の処理において、ラウンド数の減算が無いと判別した場合は（Ｓ２００１２：Ｎｏ）、Ｓ２００１３の処理をスキップしてＳ２００１４の処理へ移行する。
【９９５３】
Ｓ２００１４の処理が実行されると、現在の監視レベルが監視レベルＥＸであるかを判別し（Ｓ２００１４）、監視レベルＥＸでは無いと判別した場合は（Ｓ２００１４：Ｎｏ）、今回決定した大当たり態様（大当たり遊技の態様）を規制状態格納エリア２０３ｕに格納し（Ｓ２００１７）、大当たり態様を示すための大当たりコマンドを設定し（Ｓ２００１８）、本処理を終了する。
【９９５４】
一方、Ｓ２００１４の処理において、現在の監視レベルが監視レベルＥＸであると判別した場合は（Ｓ２００１４：Ｙｅｓ）、今回実行される大当たり遊技のラウンド数にストックカウンタ２０３ａａの値に対応したラウンド数を加算し（Ｓ２００１５）、ストック

カウンタ２０３ａａの値をクリアし（Ｓ２００１６）、上述したＳ２００１７およびＳ２００１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【９９５５】

次に、図８１０を参照して、監視処理２（Ｓ２１０３２）の処理について説明をする。図８１０は、監視処理２（Ｓ２１０３２）の内容を示したフローチャートである。この監視処理２（Ｓ２１０３２）は、上述した第Ｚ１実施形態の主制御装置１１０のメイン処理（図７９２参照）にて実行される監視処理（図７９５のＳ１０３２参照）に代えて実行されるものである。本第Ｚ２実施形態では、期間出玉率を算出するための各種データをベース表示装置制御回路４０２により管理されるＲＡＭ４０３から読み出すように構成している点で上述した第Ｚ１実施形態と相違しているため、それに伴い期間出玉率を算出するための処理が実行される監視処理（図７９５のＳ１０３２参照）の内容も異ならせている。

【９９５６】

監視処理２（Ｓ２１０３２）が実行されると、まず、ベース表示装置制用のＲＡＭ４０３から期間出率（期間出玉率）を読み出し（Ｓ２３６５１）、各期間に対応する期間出玉率を算出する（Ｓ２３６５２）。そして、算出した各期間出玉率を用いて監視レベル選択２テーブルを参照して監視レベルを特定し（Ｓ２３６５３）、特定した監視レベルが現在の監視レベルと異なるかを判別する（Ｓ２３６５４）。

【９９５７】

Ｓ２３６５４の処理において、異なる（一致しない）と判別した場合は（Ｓ２３６５４：Ｙｅｓ）、監視レベルを更新し、更新後の監視レベルを監視レベル記憶エリア２０３ｔに格納し（Ｓ２３６５５）、更新後の監視レベルを示すためのレベルコマンドを設定し（Ｓ２３６５６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３６５４の処理において、一致すると判別した場合は（Ｓ２３６５４：Ｎｏ）、Ｓ２３６５５，Ｓ２３６５６の処理をスキップして、本処理を終了する。

【９９５８】

次に図８１１～図８１６を参照して、本第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８１１を参照して、本第Ｚ２実施形態におけるメイン処理２について説明する。

【９９５９】

まず、図８１１を参照して、本第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理２の詳細について説明する。メイン処理２（図８１１）は、上述した第１４実施形態におけるメイン処理１４（図３５５参照）に対して、コマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）に代えてコマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）を、変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）に代えて変動表示設定処理２（Ｓ２４１０２）を実行する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明は省略する。

【９９６０】

Ｓ４１０１の処理において１ｍｓ以上経過していないと判別した場合（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、或いは、演出更新処理（Ｓ４１１１）を実行した後、次に、コマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）を実行する。このコマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）の詳細な説明については、図８１２を参照して後述する。コマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）を実行した後、次に、変動表示設定処理２（Ｓ２４１０２）を実行する。

【９９６１】

次に、図８１２を参照して、本第Ｚ２実施形態におけるコマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）について説明する。このコマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）は、第１４実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２：図３５８参照）に代えて実行される処理である。

【９９６２】

このコマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）のうち、Ｓ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５，Ｓ１４２０１およびＳ１４２０３～Ｓ１４２０４の各処理では、それぞれ第１４

実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）のＳ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５，Ｓ１４２０１およびＳ１４２０３～Ｓ１４２０４の各処理と同一の処理が実行される。

【９９６３】

コマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）では、Ｓ４２１４の処理において、停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドと、大当たり態様とに対応する特別図柄特別図柄の確定表示用の表示コマンドを設定し（Ｓ２４２０１）、本処理を終了する。一方、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、レベルコマンドを受信したか判別する（Ｓ２４２０２）。レベルコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４２０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す監視レベルに応じて、従監視レベル格納エリア２２３ａｂを更新し（Ｓ２４２０３）、本処理を終了する。

【９９６４】

Ｓ２４２０３の処理によって従監視レベル格納エリア２２３ａｂに格納される監視レベルを更新することによって、主制御装置１１０による制御処理によって更新された現在の監視レベルを音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となるため、放出示唆態様選択テーブル２２２ａａを用いた放出示唆態様（示唆態様）の表示態様を監視レベルに基づいて決定することができる。

【９９６５】

なお、本実施形態では、主制御装置から現在設定されている監視レベルを示すための情報（レベルコマンド）を単独で音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成しているため、その出力されたレベルコマンドを用いて音声ランプ制御装置１１３側で監視レベルを把握する処理が実行されるが、例えば、主制御装置１１０から出力されるコマンドの種別を減らすために、他のコマンド（状態コマンドや変動パターンコマンド等）に監視レベルを示すための情報を含ませて出力するように構成しても良く、その場合は、監視レベルを示すための情報が含まれたコマンドを受信した場合に実行される処理に基づいて現在の設定されている監視レベルを特定するための処理を実行するように構成すれば良い。

【９９６６】

一方、Ｓ２４２０２の処理において、レベルコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４２０２：Ｎｏ）、当たり関連コマンド受信したか判別する（Ｓ４２１８）。当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理２（Ｓ２４２０４）を実行し、本処理を終了する。大当たり関連処理２（Ｓ２４２０４）の詳細な説明については、図８１３を参照して後述する。一方、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、上述したＳ１４２０３の処理に移行する。

【９９６７】

次に、図８１３を参照して、コマンド判定処理２（Ｓ２４１０１）内の一処理である大当たり関連処理２（Ｓ２４２０２）の内容について説明をする。

【９９６８】

大当たり関連処理２（Ｓ２４２０４）では、まず、大当たり態様コマンドを受信したか判別する（Ｓ２４３０１）。大当たり態様コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４３０１：Ｙｅｓ）、大当たり演出態様設定処理を実行し（Ｓ２４３０２）、本処理を終了する。

【９９６９】

ここで、図８１４を参照して、本第Ｚ２実施形態における大当たり関連処理２（Ｓ２４２０４：図８１３参照）内の一処理である大当たり演出態様設定処理（Ｓ２４３０２）について説明する。図８１４は、大当たり演出態様設定処理（Ｓ２４３０２）の詳細な内容を示したフローチャートである。

【９９７０】

大当たり演出態様設定処理（Ｓ２４３０２）では、まず、受信したコマンドに基づいて大当たり態様の読み出しを実行する（Ｓ２４４０１）。次に、読み出された大当たり態様（大当たり遊技の態様）に基づいてラウンド数の減算があるか判別する（Ｓ２４４０２）。ここで、大当たり態様コマンドには、実際に実行される大当たり遊技の対応として大当たり遊技のオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間、ラウンド期間、即ち、監視レベルに応じてその長さが可変される各種期間の長さを示すための期間情報と、ラウンド期間中に実行されるラウンド遊技の内容、即ち、可変入賞装置６５の可変パターンや、ラウンド数を示すためのラウンド情報と、実際に設定された大当たり情報と、減算（加算）されたラウンド数（変更ラウンド数）を示すためのラウンド数変更情報と、を少なくとも含むように構成している。

【９９７１】

大当たり演出態様設定処理では、ラウンド数変更情報に基づいて、今回実行される大当たり遊技にてラウンド数の変更（減算、加算）があるかを判別しているが、これに限ること無く、実際に実行される大当たり遊技の態様を示す情報と、設定された大当たり種別を示す情報とに基づいて今回実行される大当たり遊技のラウンド数（ラウンド遊技数）が変更されているかを判別する処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０にてラウンド数変更情報を作成する必要が無くなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【９９７２】

ラウンド数の減算があると判別した場合には（Ｓ２４４０２：Ｙｅｓ）、減算されるラウンド数に対応して、ストック数格納エリア２２３ａｃを更新し（Ｓ２４４０３）、減算後のラウンド数に対応する大当たり遊技が開始されることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４４０４）、本処理を終了する。

【９９７３】

一方、Ｓ２４４０２の処理において、ラウンド数の減算がないと判別した場合には（Ｓ２４４０２：Ｎｏ）、今回の大当たりが、ラウンド数が加算される大当たりであるかを判別する（Ｓ２４４０５）。ラウンド数が加算される大当たりであると判別した場合には（Ｓ２４４０６）、今回の大当たり遊技中に加算されるラウンド数に対応して、ストック数格納エリア２２３ａｃを更新し（Ｓ２４４０６）、加算ラウンド数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４４０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４４０５の処理において、ラウンド数が加算される大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２４４０５：Ｎｏ）、Ｓ２４４０６～Ｓ２４４０７の処理をスキップし、本処理を終了する。

【９９７４】

図８１３に戻り説明を続ける。Ｓ２４３０１の処理において、大当たり態様コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４３０１：Ｎｏ）、次に、大当たり開始コマンドを受信したか否か判別する（Ｓ２４３０３）。大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４３０３：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ２４３０４）、本処理を終了する。

【９９７５】

一方、Ｓ２４３０３の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４３０３：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか否か判別する（Ｓ２４３０５）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４３０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２４３０６）、次に、ラウンド中演出設定処理を実行し（Ｓ２４３０７）、本処理を終了する。

【９９７６】

ここで、図８１５を参照して、本第Ｚ２実施形態における大当たり関連処理２（Ｓ２４２０４：図８１３参照）内の一処理であるラウンド中演出設定処理（Ｓ２４３０７）について説明する。図８１５は、ラウンド中演出設定処理（Ｓ２４３０７）の詳細な内容を示したフローチャートである。このラウンド中演出設定処理（Ｓ２４３０７）は、大当たり遊技のラウンド期間中に実行されるラウンド演出の演出態様を決定するための処理であっ

て、ストック演出（図７９８参照）を含む複数の演出態様のうち１の演出態様が決定される。

【９９７７】

ラウンド中演出設定処理（Ｓ２４３０７）では、まず、ストック演出の実行ラウンドであるか判別する（Ｓ２４５０１）。ストック演出の実行ラウンドであると判別した場合には（Ｓ２４５０１：Ｙｅｓ）、減算されるラウンド数に対応するストック演出の演出態様を決定し（Ｓ２４５０２）、Ｓ２４５０３の処理に移行する。一方、Ｓ２４５０１の処理においてストック演出の実行ラウンドではないと判別した場合には（Ｓ２４５０１：Ｎｏ）、ラウンド演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ２４５０４）、Ｓ２４５０３の処理に移行する。Ｓ２４５０３の処理では、Ｓ２４５０２、或いは、Ｓ２４５０４の処理において決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４５０３）、本処理を終了する。

【９９７８】

なお、本実施形態では、ストック演出の演出態様として、ストックされるラウンド数（ラウンド遊技数）に対応した演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、ストック演出の演出態様として、ストックの有無に対応した演出態様を決定するように構成しても良い。また、ストックの有無に関わらず特定のラウンド（２ラウンド目や大当たり遊技の最終ラウンド等）のラウンド遊技が実行される場合に必ずストック演出を実行するように構成し、そのストック演出における演出結果（図７９８（ｂ）参照）の態様を、ラウンド遊技のストックの有無や、ストックされているラウンド遊技数に応じて可変決定しても良い。

【９９７９】

加えて、ストック演出中における遊技者の枠ボタン２２に対する操作結果に基づいてストック演出の演出結果を異ならせるように構成しても良い。この場合、枠ボタン２２に対する操作結果が特定の操作結果である場合（例えば、ストック演出中に特定の操作を案内する案内態様（ボタンを押せ等）を表示し、その案内態様に対応した操作を実行した場合）には、特定の操作結果以外である場合（案内態様とは異なる操作を実行した場合、或いは、枠ボタン２２の操作を実行しなかった場合）よりも、遊技者に対してラウンド遊技のストックの有無や、ストック数に関する内容を示す情報として遊技者に分かり易い情報が含まれる演出結果が表示されるように構成すると良い。これにより、ストック演出中における枠ボタン２２への操作を遊技者に意欲的に行わせることができる。

【９９８０】

図８１３に戻り説明を続ける。Ｓ２４３０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４３０５：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか否か判別する（Ｓ２４３０８）。大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４３０８：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理（Ｓ２４３０９）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２４３０８の処理において大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ２４３０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ２４３０９の処理において実行される大当たり終了処理は、上述した第１４実施形態において実行される大当たり終了処理と同様の処理、即ち、大当たり遊技終了時に第３図柄表示装置８１に表示されるエンディング画面の表示態様を決定するための処理が実行されるものであり、その詳細な説明は省略する。

【９９８１】

次に、図８１６を参照して、本第Ｚ２実施形態における変動表示設定処理２（Ｓ２４１０２）内の一処理である演出態様設定処理２（Ｓ２４２５２）について説明する。図８１６は、演出態様設定処理２（Ｓ２４２５２）の詳細な内容を示したフローチャートである。

【９９８２】

演出態様設定処理２（Ｓ２４２５２）では、まず、ストック数格納エリア２２３ａｃの情報の読み出しを実行する（Ｓ２４６０１）。次に、読み出した情報にストックがあるか

判別する（Ｓ２４６０２）。ストックがあると判別した場合には（Ｓ２４６０２：Ｙｅｓ）、ストック数に対応する数を示すための表示用ストック数コマンドを設定し（Ｓ２４６０３）、対応する特図変動の抽選結果と、ストック数とに基づいて放出示唆態様選択テーブル２２２ａａ（図８０６参照）を参照して、放出示唆態様を決定し（Ｓ２４６０４：Ｙｅｓ）、Ｓ２４６０５の処理に移行する。一方、Ｓ２４６０２の処理に基づいて、ストックがないと判別した場合には（Ｓ２４６０２：Ｎｏ）、Ｓ２４６０３～Ｓ２４６０４の処理をスキップし、Ｓ２４６０５の処理に移行する。

【９９８３】

Ｓ２４６０５の処理では、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定する（Ｓ２４６０５）。次に、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ２４６０６）、本処理を終了する。

【９９８４】

＜第Ｚ３実施形態＞

次に、図８１７から図８４６を参照して、第Ｚ３実施形態について説明をする。上述した第Ｚ１実施形態では、主制御装置１１０にて実際に遊技に用いられた遊技球数（アウト数）と、遊技の結果として払い出された遊技球（賞球数）と、を計測し、アウト数に対する賞球数の割合（出玉率）を算出可能に構成していた。そして、アウト数１０００個に対する出玉率（期間出玉率）を記憶することで、過去の遊技結果を出玉率で監視可能に構成していた。さらに、直近のアウト数に対する期間出玉率に応じて、後の遊技における出玉率の増加を抑制したり、後の遊技において出玉率を強制的に低下させたりする出玉率制御を実行可能に構成していた。このように構成することで、遊技者に対して短期間の間に過剰に賞球が付与されることを防ぐことができるものであった。

【９９８５】

これに対して、本第Ｚ３実施形態では、短期間の間に遊技者に対して過剰に賞球が付与されることを防ぐために、アウト数を算出すること無く、実際の経過時間を計時し、所定時間（例えば、１時間）にて払い出された賞球数の量を判別し、その判別結果に基づいて上所定時間内における賞球数を制限することができるように構成している。

【９９８６】

ここで、上述した各実施形態にて用いられるパチンコ機１０では、球を所定間隔で発射可能に構成しており、１分間で１００個の球を発射可能に構成している。つまり、１時間にて発射される球数（アウト数）の上限値は６０００個となる。また、上述した第Ｚ１実施形態では、アウト６０００個に対する出玉率の上限値として２１０％を規定している。この出玉率２１０％とは、アウト６０００個に対する賞球の払出数が２１０％であることを示しており、具体的な賞球数は１２６００個となる。

【９９８７】

よって、上述した第Ｚ１実施形態と同様の範囲内に出玉率を抑えるために、本第Ｚ３実施形態では、１時間が経過（アウト球６０００個計測する期間に相当）するまでに、賞球の払い出しが１２６００個を越えないようにするための制御を実行するように構成している。

【９９８８】

このように構成することで、実際のアウト数を計数したり、出玉率を算出したりする処理を行うこと無く、時間経過と賞球の払出数（賞球数）とを監視するだけで第Ｚ１実施形態と同様の効果を奏することができる。よって、主制御装置１１０のＭＰＵにより実行される制御処理の処理負荷を軽減することができると共に、主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３に記憶されるデータ量（アウト数、出玉率を示すための情報）を削減することができる。

【９９８９】

＜第Ｚ３実施形態の表示内容について＞

まず、図８１７及び図８１８を参照して、本第Ｚ３実施形態において実行される演出内容（表示内容）について説明をする。本第Ｚ３実施形態では、大当たり当選したことを契

機に１時間の計時が開始され、その計時期間内に払い出される賞球数に上限を設けるように構成している。そして、第３図柄表示装置８１の表示面にて、計時期間の残時間と、その残期間中に払い出すことが可能な残賞球数が表示されるように構成している。

【９９９０】

図８１７（ａ）は、１時間の計時が実行されている状態における表示画面の一例を示した図であり、図８１７（ｂ）は、計時期間が残っている状態で残賞球数が０になった状態における表示画面の一例を示した図であり、図８１８は、残時間が０になった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【９９９１】

図８１７（ａ）に示した通り、１時間の計時が開始されると、主表示領域Ｄｍに小領域Ｄｍ２１と、小領域Ｄｍ２２が形成され、小領域Ｄｍ２１には「残時間」の文字と、計時期間の残時間を示すための残時間表示態様Ｄｍ２１ａとして「２９分」が表示される。そして、小領域Ｄｍ２２には「残賞球数」の文字と、残賞球数を示すための残賞球数表示態様Ｄｍ２２ａとして「４８００」が表示される。つまり、図８１７（ａ）に示した状態は、１時間の計時が開始されてから３１分が経過した状態（残時間が２９分の状態）であって、残時間中に払出可能な賞球数が４８００個である状態を示している。

【９９９２】

この小領域Ｄｍ２１及び小領域Ｄｍ２２の表示内容を把握することにより、継続して遊技を実行するか、一旦休憩を挟んで（残時間を０にして）、再度遊技を実行するかを選択することができる。例えば、特別図柄抽選で大当たり当選し難いが、一度大当たり当選した場合に多くの賞球を獲得し易い遊技仕様のパチンコ機１０であれば、残時間を０にしてから遊技を行い、特別図柄抽選で大当たり当選し易いが、一度大当たり当選したとしても多くの賞球を獲得し難い遊技仕様のパチンコ機１０であれば、継続して遊技を行うというように、パチンコ機１０の遊技仕様（遊技性能）に応じて遊技内容を選択することができ、大当たり当選したにも関わらず、賞球数の上限に直ぐに到達してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【９９９３】

本第Ｚ３実施形態では、計時期間の残時間が残っている状態で賞球数が上限に到達すると、遊技が停止（球の発射が禁止）される制御が実行されるように構成しており、その状態が発生した場合には、図８１７（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ１にて遊技が停止している状態であることを示す「セーフモード中」の文字がテロップ表示され、副表示領域Ｄｓには遊技が実行可能となるまでの残時間を案内するための案内態様として「遊技再開まであと１５分」のコメントが表示される。

【９９９４】

このように構成することで、遊技を実行することができない期間を遊技者に分かり易く報知することができるため、トイレに行く等パチンコ機１０から離席しても良い時間を確実に把握させることができる。

【９９９５】

そして、遊技が再開される場合には、図８１８に示した通り、小領域Ｄｍ２１には「残時間」の文字と、計時期間の残時間を示すための残時間表示態様Ｄｍ２１ａとして「６０分」が表示される。そして、小領域Ｄｍ２２には「残賞球数」の文字と、残賞球数を示すための残賞球数表示態様Ｄｍ２２ａとして「１２０００」が表示される。

【９９９６】

＜第Ｚ３実施形態における電気的構成について＞

次に、図８１９を参照して、本第Ｚ３実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。図８１９は、第Ｚ３実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図８１９に示した通り、本第Ｚ３実施形態では、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に計時装置２９２が接続され、その計時装置２９２に計時装置用電源２９３が接続されている点と、アウトセンサ２０８ｚを削除した点で相違している。

【９９９７】

計時装置２９２は、主制御装置１１０に接続され、現在時刻を計時することができるリアルタイムクロック（ＲＴＣ）を有して構成されている。ここで、計時装置２９２の構成について、図８２４及び図８２５を参照して説明をする。図８２４は、計時装置２９２の電気的構成を示すブロック図である。計時装置２９２は、入出力ポート３５０と、装置制御部３５１と、レジスタ３５２とを有している。また、計時装置２９２には、計時装置用電源２９３が接続されている。この計時装置用電源２９３は、パチンコ機１０の電源とは異なる計時装置２９２専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が断された電断状態でも計時装置２９２に電力を供給することができる。この計時装置用電源２９３には、ボタン型電池が用いられている。

【９９９８】

計時装置２９２の装置制御部３５１には、入出力ポート３５０と、レジスタ３５２とが接続されている。入出力ポート３５０は音声ランプ制御装置１１３と相互通信可能に接続されている。装置制御部３５１は、レジスタ３５２を利用（制御）して、現在時刻の計時や設定時刻でのアラームの実行など各種の制御を行う。ここで、レジスタ３５２は、図８２４に示すように、複数のレジスタからなるレジスタテーブルを有している。このレジスタテーブルには、計時レジスタ３５２ａと、投入時刻格納エリア３５２ｂとが含まれている。即ち、図８２４に示す通り、計時装置２９２のレジスタ３５２には、計時レジスタ３５２ａと、投入時刻格納エリア３５２ｂとが少なくとも設けられている。

【９９９９】

計時レジスタ３５２ａは、現在時刻を計時するためのレジスタであり、１秒毎にレジスタ値が更新される。また、投入時刻格納エリア３５２ｂは、計時情報等の様々な情報を書き込むことができ、記憶された情報を上書きすることができる記憶領域である。投入時刻格納エリア３５２ｂには、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で、電源断の発生情報があった場合にＲＡＭ２０３の時刻情報格納エリア２２３ｂａに格納された計時情報が書き込まれるエリアである。

【１００００】

ここで、図８２５を参照して、レジスタ３５２の有するレジスタテーブルについて詳細に説明する。図８２５は、レジスタ３５２のレジスタテーブルの一部を模式的に表した図である。図８２５に示す通り、レジスタ３５２は、レジスタテーブルの０Ｈ～ＥＨの１５のアドレスのそれぞれに最大８ビットのデータを保持することができる。これらのアドレスのうち、アドレス０Ｈ～６Ｈが計時レジスタ３５２ａに相当し、各アドレスは、秒、分、時間、曜日、日、月、年をそれぞれ表している。

【１００００１】

計時レジスタ３５２ｂの詳細について、秒を表すアドレス０Ｈを例に取って説明する。アドレス０Ｈのｂｉｔ７はＬ固定の書き換え不能なｂｉｔとなっており、ｂｉｔ０～ｂｉｔ６を用いて現在の秒数が表現される。なお、図８２５のｂｉｔ７に付された”○”との記号は、書き換え不能なｂｉｔであることを示す記号であり、他のアドレスにおいても同一の意味を示すものである。また、ｂｉｔ０～ｂｉｔ６は、それぞれ１秒、２秒、４秒、８秒、１０秒、２０秒、４０秒に対応しており、各ｂｉｔがＨかＬかによって現在時刻の秒数がいくつであるかが示される。

【１００００２】

例えば、現在時刻の秒数が５秒である場合は、１秒を表すｂｉｔ０と、４秒を表すｂｉｔ２とが共にＨとなり、ｂｉｔ１，３，４，５，６は全てＬとなる。これにより、Ｈのｂｉｔにより表される秒数の和である５秒が現在時刻の秒数であると表現することができる。また、現在時刻の秒数が２９秒である場合は、１秒を表すｂｉｔ０と、８秒を表すｂｉｔ３と、２０秒を表すｂｉｔ５とがＨとなり、ｂｉｔ１，２，４，６は全てＬとなる。これにより、Ｈのｂｉｔにより表される秒数の和である２９秒が現在時刻の秒数であると表現することができる。

【１００００３】

分を表すアドレス１Ｈ、時間を表すアドレス２Ｈ、日を表すアドレス４Ｈ、月を表すア

ドレス５Ｈ、年を表すアドレス６Ｈに関しても、秒を表すアドレス０Ｈと同様に、Ｈとなっているｂｉｔに対応した数値の総和によって現在時刻が表現される。なお、年を表すアドレス６Ｈに関しては、西暦の下２桁を表しており、西暦の上２桁は２０固定となっている。つまり、年を表すアドレス６Ｈでは、２０００年～２０９９年の間のみを表現することができる。

【１０００４】

また、曜日を表すアドレス３Ｈに関しては、ｂｉｔ０～ｂｉｔ６が、それぞれ日曜日、月曜日、火曜日、水曜日、木曜日、金曜日、土曜日に対応しており、いずれか１つのｂｉｔがＨとなり、その他のｂｉｔがＬとなることで特定の曜日を表現することができる。例えば、現在が水曜日であれば、ｂｉｔ３がＨとなり、ｂｉｔ０，１，２，４，５，６，はＬとなる。

【１０００５】

アドレス７Ｈ～９Ｈは投入時刻格納エリア３５２ｂに相当し、最大３バイトのデータを格納することができる。投入時刻格納エリア３５２ｂには、秒を格納するレジスタ（アドレス７Ｈに対応）、分を格納するレジスタ（アドレス８Ｈに対応）、時間を格納するレジスタ（アドレス９Ｈに対応）がそれぞれ１バイトずつ割り当てられている。また、各ｂｉｔと秒、分、時間との対応関係は、アドレス０Ｈ～２Ｈと同様の対応関係となっている。

【１０００６】

即ち、秒を格納するレジスタのｂｉｔ０～ｂｉｔ６は、それぞれ１秒、２秒、４秒、８秒、１０秒、２０秒、４０秒に対応しており、分を格納するレジスタのｂｉｔ０～ｂｉｔ６は、それぞれ１分、２分、４分、８分、１０分、２０分、４０分に対応しており、時間を格納するレジスタのｂｉｔ０～ｂｉｔ５は、それぞれ１時間、２時間、４時間、３時間、１０時間、２０時間に対応している。なお、図８２５に置いては、全てのｂｉｔに”●”との記号が付されているが、これは情報の書き換え及び読み出しが可能なｂｉｔであることを示す記号であり、他のアドレスにおいても同一の意味を示すものである。

【１０００７】

計時レジスタ３５２ａおよび投入時刻格納エリア３５２ｂの各ｂｉｔと秒数や分数等との対応関係は本実施形態の形態に限られるものではない。例えば、各ｂｉｔの数値に２のべき乗を対応付けても良い。また、本実施形態では、投入時刻格納エリア３５２ｂを３バイトで構成しているが、例えば記憶する時間の情報として、時間と分の値のみを格納することによりバイト数を減らしても良い。また、秒、分、時間に加えてミリ秒が格納可能なレジスタを加えることでバイト数を増やしても良い。更に、計時情報を投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶させるのではなく、計時装置２９２の外部にＲＡＭ等の記憶手段を設けるようにしても良い。この場合、記憶手段への電源供給を計時装置用電源２９３により行うよう構成しても良いし、記憶手段専用の電源を別個に設けても良い。

【１０００８】

アドレスＡＨ～ＣＨは設定した時刻にアラーム信号を出力させるために用いられるレジスタであり、アドレスＤＨ，ＥＨは設定した周期毎に割込信号を出力させることができるレジスタである。なお、アラーム機能や割込機能を使用しない場合は、アドレス７Ｈ～９Ｈの代わりにアドレスＡＨ～ＥＨを投入時刻格納エリア３５２ｂとして使用することもできる。この場合、アドレス７Ｈ～９Ｈの３バイトを削減することができるので、レジスタが少なくて済むため、計時装置２６２の低価格化を図ることができる。

【１０００９】

なお、図８２５にはアドレス０Ｈ～ＥＨに割り当てられたレジスタのみが記載されているが、これらの他に、０Ｈ～ＥＨ以外のアドレスが割り当てられたレジスタが設けられており、例えば、アラーム機能や割込機能等の設定を変更するためのレジスタ等が設けられている。

【１００１０】

時刻情報格納エリア２０３ｂａは、パチンコ機１０への電源を投入した際に、計時装置２９２の時刻情報（計時情報）が格納される領域である。ＭＰＵ２２１により実行される

立ち上げ処理（図８２６参照）の時刻取得処理（図８２７のＳ１０１１参照）の中で、計時装置２９２より取得した現在の時刻情報（計時情報）が格納される。格納された計時情報は、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の経過時間確認処理の中で、電源投入からの経過時間Ｔを算出し、１時間が経過したかを判別するために用いられる。なお、ＲＡＭ２０３に記憶された内容はバックアップされるため、パチンコ機１０の電源供給が断された電断状態となった場合、時刻情報格納エリア２２３ｂａに格納された時刻情報はクリアされる。

【１００１１】

本実施形態のパチンコ機１０では、立ち上げ処理の際に計時装置２９２より取得され、時刻情報格納エリア２０３ｂａに格納された時刻情報に基づいて時間の経過を判別することができるため、１時間の計時が開始されるタイミングに関わらず、計時が開始されてからの時間経過を確実に監視することができる。

【１００１２】

なお、本実施形態では、所定条件（大当たり遊技の開始）が成立した場合に、１時間の計時を開始し、その計時期間中における賞球数を監視するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時刻情報格納エリア２０３ｂａに格納された時刻情報が所定条件を満たした場合（例えば、遊技状態が開店してから２時間間隔）に、１時間の期間における賞球数の監視処理を実行するように構成しても良い。

【１００１３】

計時カウンタ２０３ｂｂは、計時時間の経過時間（残時間）を計測するためのカウンタである。この計時カウンタ２０３ｂｂは、所定時間（１時間）の計時が開始される場合に、計時対象となる所定時間（１時間）に対応する値がセットされ、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理２（図８１１参照）において１ミリ秒単位で実行される演出更新処理（Ｓ４１１１参照）にてセットされた値が更新される。この計時カウンタ２０３ｂｂの値は、計時対象となる所定時間（１時間）の経過時間（残期間）を算出する際に参照される。このように構成することで、どのタイミングで時間の計時が開始された場合であっても、計時が開始されてからの経過時間、或いは、残時間を計時カウンタ２０３ｂｂの値に基づいて算出することができるため音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【１００１４】

より具体的には、時刻情報格納エリア２０３ｂａには、現在の時刻情報や、計時が開始された時点における時刻情報、及び、計時を終了させる時刻情報が記憶される。つまり、時刻情報格納エリア２０３ｂａに格納される情報に基づいて、計時開始のタイミング（時刻）と計時終了のタイミング（時刻）と、を判別可能に構成している。この時刻情報格納エリア２０３ｂａに格納されている情報に基づいて、計時時間の経過情報や残時間情報を算出する場合には、開始時刻と終了時刻と現在時刻の３つの情報から算出する必要があるが、計時カウンタ２０３ｂｂの値は、計時開始のタイミングに所定時間（１時間）に対応する値がセットされ、その後、定期的に値が更新されるため、計時カウンタ２０３ｂｂの値を読み出すだけで計時開始タイミングからの経過情報を容易に読み出すことができる。

【１００１５】

＜第Ｚ３実施形態における制御処理内容について＞

次に、図８２０（ａ）を参照して、本第Ｚ３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図８２０（ａ）は、本第Ｚ３実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した図である。図８２０（ａ）に示した通り、本第Ｚ３実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態に対して、監視レベル選択テーブル２０２ｆに代えて監視レベル選択テーブル２０２ｂｆを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１００１６】

監視レベル選択３テーブル２０２ｂｆは、遊技状況（経過時間と、賞球数）に応じて監視レベルを選択する場合に参照されるデータテーブルである。ここで、図８２１を参照し

て監視レベル選択３テーブル２０２ｂｆに規定されている内容について説明をする。図８２１は、監視レベル選択３テーブル２０２ｂｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図８２１に示した通り、本実施形態では、経過時間と賞球数とに応じて監視レベルが規定されている点で上述した第Ｚ１実施形態の監視レベル選択テーブル２０２ｆと相違している。

【１００１７】

ここで、上述した第Ｚ１実施形態では、電源が投入された際に設定される監視レベル「１」の状態で大当たり遊技が実行される場合に監視レベル「２」が設定され、アウト数が所定個数（１０００個）となってから、所定期間（アウト数１０００単位）における出玉率（期間出玉率）を参照して監視レベルを特定するように構成していた。

【１００１８】

これに対して、本第Ｚ３実施形態では、電源が投入された際に設定される監視レベル「１」の状態で大当たり遊技が実行される場合に監視レベル「２」が設定された場合に時間の計時が開始され、計時時間が１時間（６０分）に到達するまでの間における賞球数を参照して監視レベルを特定するように構成している。そして、１時間（６０分）の間に賞球数が所定条件が成立（例えば、２０分が経過するまでに賞球数が１００００個を越えた場合）には、球の発射を禁止する禁止処理を実行するように構成している。

【１００１９】

つまり、本第Ｚ３実施形態では、経過時間に対する賞球数に基づいて、所定期間（１時間）内に遊技者に過剰な賞球が付与されることを抑制するための制御処理として、上述した第Ｚ１実施形態、及び第Ｚ２実施形態のように出玉率を算出すること無く、制御処理の簡素化を目的とした処理を実行するように構成している。そして、既に払い出された賞球数を減算させることは出来ないため、所定期間（１時間）内に遊技者に過剰な賞球が付与される虞がある場合には、遊技を停止させる処理を実行する必要がある。そこで、本実施形態では、１時間（６０分）の間に賞球数が所定条件が成立（例えば、２０分が経過するまでに賞球数が１００００個を越えた場合）には、球の発射を禁止する禁止処理を実行するように構成している。

【１００２０】

これにより、アウト数と賞球数とに基づいて出玉率を算出する処理を実行しなくても、所定時間内に過剰な賞球数が遊技者に付与されることを禁止することができる。また、出玉率では無く賞球数によって遊技に対して制限を掛けるように構成しているため、球の発射数（アウト数）が少ない期間において賞球数が増加する状況（例えば、時間計時開始から１０分（アウト数１０００個に相当）経過した時点で８０００個の賞球が付与される状況）が発生した場合、即ち、出玉率を算出した場合において、高い出玉率が算出されてしまう状況が発生した場合であっても、その後の遊技を禁止することにより、所定時間内において遊技者に付与される賞球量を上限量以下に抑えることができる。

【１００２１】

また、本第Ｚ３実施形態では、賞球数の量が上限量を超えない状態で所定期間（１時間）が経過した場合には、全ての情報がリセットされ、その後、計時条件（大当たり当選）が成立した場合に、再度時間の計時が開始されるように構成している。なお、本実施形態においても、上述した第Ｚ１実施形態と同様に、直近の経過時間における賞球数を継続して監視するように構成しても良い。

【１００２２】

図８２１を参照して、監視レベル選択３テーブル２０２ｂｆの内容について具体的に説明をすると、経過時間が「０～２０分」の範囲である場合は、賞球数「０～１００００」の範囲に対して監視レベル「２」が、賞球数「１００００１～」の範囲に対しては監視レベルが設定されないように規定している。つまり、経過時間が２０分以内の場合は、賞球数が１００００を越えた場合には、遊技が停止（発射を禁止）するための禁止制御が実行されるように構成しているため、監視レベルが設定されることが無い。

【１００２３】

次に、経過時間が「２０～４０分」の範囲である場合は、賞球数「０～１１０００」の範囲に対して監視レベル「２」が、賞球数「１１００１～」の範囲に対しては監視レベルが設定されないように規定している。つまり、経過時間が４０分以内の場合は、賞球数が１１０００を越えた場合には、遊技が停止（発射を禁止）するための禁止制御が実行されるように構成しているため、監視レベルが設定されることが無い。また、経過時間が「４０～６０分」の範囲である場合は、賞球数「０～１００００」の範囲に対して監視レベル「３」が、賞球数「１００００１～１１０００」の範囲に対して監視レベル「４」が、賞球数「１１００１～１２０００」の範囲に対して監視レベル「５」が、賞球数「１２００１～」の範囲に対しては監視レベルが設定されないように規定している。つまり、経過時間が４０分～６０分の場合は、賞球数が１２０００を越えた場合には、遊技が停止（発射を禁止）するための禁止制御が実行されるように構成しているため、監視レベルが設定されることが無い。

【１００２４】

なお、監視レベル選択３テーブル２０２ｂｆに規定されている監視レベル「２」～「５」が設定された場合に実行される制御の内容については、上述した第Ｚ１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１００２５】

次に、図８２２を参照して、本第Ｚ３実施形態における時間経過と賞球数との関係について説明をする。図８２２（ａ）は、１時間当たりの賞球数の推移を示す図であって、遊技に対して何ら抑制処理（制限処理）を実行しない場合における推移を示すものでる。図８２２（ｂ）は、上述した図８２２（ａ）と同一の曲線で賞球数が推移した場合において、制限処理を実行した場合における賞球数の推移を示した図である。

【１００２６】

図８２２（ａ）に示した通り、本実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態、及び第Ｚ２実施形態とは異なり、所定期間（１時間）内において払い出された賞球数を監視対象としており、図８２２（ａ）の曲線（Ａ）は、所定期間の後半期間（４０分～６０分）にて大当たり遊技が実行されたことに基づいて賞球数が急激に上昇した場合における賞球数の推移を示しており、曲線（Ｂ）は、所定期間の前半期間（０分～２０分）にて大当たり遊技が実行されたことに基づいて賞球数が急激に上昇し、その後、徐々に賞球数が上昇していった場合における賞球数の推移を示している。そして、曲線（Ａ）も曲線（Ｂ）も所定期間の間、継続して遊技が実行され、所定期間が経過するよりも前に上限量の賞球数（１２０００個）以上の賞球数が払い出されている状況を示している。

【１００２７】

ここで、上述した各実施形態にて示したと通り、パチンコ機１０には、球が入賞したことに基づいて所定数（例えば、３個、５個）の賞球が払い出される入賞口（第１入球口６４、第２入球口６４０、一般入球口６３等）が遊技盤１３に配設されており、特別図柄抽選にて大当たり当選しない場合であっても、球を発射する遊技を継続して実行することにより、賞球が払い出されるように構成している。

【１００２８】

よって、本第Ｚ３実施形態のように所定期間内に払い出される賞球数を監視することにより、遊技者に過剰な賞球が付与されることを抑制しようとする場合には、遊技を禁止（球の発射を停止）させるための禁止制御を行う必要がある。図８２１に示した通り、本第Ｚ３実施形態では、所定期間の経過時間に応じて、禁止制御が実行される条件を異ならせており、経過時間が２０分以内である場合には賞球数が１００００個を越えた場合に禁止制御が実行され、経過時間が２０分～４０分である場合には賞球数が１１０００個を越えた場合に禁止制御が実行され、経過時間が４０分～６０分である場合には賞球数が１２０００個を越えた場合に禁止制御が実行されるように構成している。

【１００２９】

そこで、図８２２（ａ）に示した曲線（Ａ）、及び曲線（Ｂ）に対して、禁止制御を実行した場合には、図８２２（ｂ）に示した推移となる。具体的には、曲線（Ａ）は、時間

の計時が開始されてから２０分が経過するよりも前に賞球数が１００００個に到達しているため、１００００個に到達した時点で禁止制御が実行される。禁止制御が実行されている間は、球を発射することができないため、賞球が増加することが無い。

【１００３０】

そして、禁止制御が実行されている状態で２０分が経過すると、禁止制御の実行条件が賞球数１１０００個となるため、禁止制御の実行条件が成立していない状態となり、遊技の実行が可能な状態となる。そして、再度、禁止制御の実行条件が成立すると、禁止制御が再度実行される。このように、経過時間に応じて賞球数の上限値を異ならせて設定することにより、所定期間の初期段階にて禁止制御が実行された場合において、所定期間内で再度遊技を実行させることが可能となる。

【１００３１】

次に、図８２３を参照して、本第Ｚ３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。本第Ｚ３実施形態では、上述した第Ｚ２実施形態のＲＡＭ２２３に対して、従賞球数カウンタ２２３ｂａ、残時間タイマ２２３ｂｂ、遊技停止中フラグ２２３ｂｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１００３２】

従賞球数カウンタ２２３ｂａは、賞球数を計測するためのカウンタであって、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理２（図８１２のＳ２４１０１参照）にて主制御装置１１０から出力された賞球数コマンド（入賞コマンド）を受信した場合に、そのコマンドに含まれる情報に基づいて払い出される賞球数に対応する値が加算される。そして、所定時間の計時（１時間）が終了した場合に、値が０にクリアされる。

【１００３３】

この従賞球数カウンタ２２３ｂａの値は、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される残賞球数を示す表示態様を決定する際に参照されるものであって、所定時間（１時間）における賞球上限数（１２０００個）から従賞球数カウンタ２２３ｂａの値を減算した値が残賞球数として表示されるように構成している。なお、残賞球数を表示するための手法はこれに限ること無く、例えば、所定時間（１時間）の計時が開始された時点で従賞球数カウンタ２２３ｂａの値として賞球上限数（１２０００個）に対応する値をセットし、賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を減算していくように構成しても良い。このように構成することで、従賞球数カウンタ２２３ｂａの値が、そのまま残賞球数を示す値となる。

【１００３４】

上述した手法の使い分けとしては、例えば、賞球上限数が固定されている場合には、後者の手法を用いたほうが残賞球数を算出するための処理を削減出来る分、処理負荷を軽減することができる。一方、賞球上限数が可変する場合（例えば、１時間で１２０００個、５時間で４５０００個のように、計時時間の長さに応じて賞球上限数を変更する場合や、パチンコ機１０の設定値に応じて賞球上限数を変更する場合）であれば、前者の手法を用いたほうが残賞球数を容易に算出することができる。

【１００３５】

残期間タイマ２２３ｂｂは、計時時間の残時間を計測するためのタイマであって、所定時間の計時が開始されたことを示すコマンド（計時コマンド）を受信した場合に、計時される時間の長さを示す値がセットされ、定期的（音声ランプ制御装置１１３のメイン処理にて１ミリ秒毎）に値が減算される。この残期間タイマ２２３ｂｂの値を参照して第３図柄表示装置８１の表示画面に計時時間が終了するまでの残時間が表示される。

【１００３６】

遊技停止中フラグ２２３ｂｃは、計時時間内に払い出された賞球数の量が賞球上限数に到達し、遊技停止状態となったことを示すためのフラグであって、遊技停止状態となった場合にオンに設定される。そして、所定時間の計時が完了した場合、即ち、遊技停止状態が解除された場合にオフに設定される。この遊技停止中フラグ２２３ｂｃの設定状況を判

別して第３図柄表示装置８１の表示画面の表示態様が設定され、オンに設定されている場合は、現在が遊技停止状態であることを示すための表示態様（図８１７（ｂ）参照の「セーフモード」）が表示される。

【１００３７】

＜第Ｚ３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図８２６～図８３０を参照して、本第Ｚ３実施形態にて実行される主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本第Ｚ３実施形態では、主制御装置１１０にて時刻を管理可能な機能を設けた点と、監視処理の内容を異ならせた点と、が相違し、それ以外は同一である。具体的には、立ち上げ処理において時刻取得処理を実行する点と、監視処理（Ｓ１０３２）に代えて監視処理３（図８２９のＳ２１０５２）を実行する点で相違している。それ以外の処理は同一であり、その詳細な説明は省略する。

【１００３８】

図８２６は、本第Ｚ３実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される立ち上げ処理の内容を示したフローチャートである。図８２６に示した通り、本実施形態では、時刻取得処理（Ｓ９９１）を実行する点で、上述した第Ｚ１実施形態の立ち上げ処理と異ならせており、それ以外は同一である。

【１００３９】

ここで、図８２７を参照して、時刻取得処理（Ｓ９９１）の内容について説明をする。図８２７は、（Ｓ９９１）の内容を示したフローチャートである。この時刻取得処理（Ｓ１９９１）は、電源投入を行った時刻を記憶するための処理である。本処理により取得された時刻情報に基づいて、大当たり遊技が開始されてからの経過時間の判別が行われる。

【１００４０】

時刻取得処理（Ｓ９９１）が実行されると、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ９９２）、オンされていなければ（Ｓ９９２：Ｎｏ）、計時装置２９２の計時レジスタ３５２ａから現在時刻の情報を取得して（Ｓ９９５）、処理をＳ９９６に移行する。

【１００４１】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていれば（Ｓ９９２：Ｙｅｓ）、計時装置２９２のレジスタ３５２に設けられた投入時刻格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出し（Ｓ９９３）、投入時刻格納エリア３５２ｂに時刻情報が格納されているかを判別する（Ｓ９９４）。その結果、時刻情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ９９４：Ｎｏ）、計時装置２９２の計時レジスタ３５２ａから現在時刻の情報を取得して（Ｓ９９５）、処理をＳ９９６に移行する。これに対し、計時装置２６２の投入時刻格納エリア３５２ｂに時刻情報が格納されていると判別した場合は（Ｓ９９４：Ｙｅｓ）、Ｓ９９５の処理をスキップして処理をＳ９９６に移行する。

【１００４２】

Ｓ９９６の処理では、Ｓ９９３の処理又はＳ９９５の処理で読み出した時刻情報をＲＡＭ２０３の時刻情報格納エリア２０３ｂａへ格納し（Ｓ９９６）、本処理を終了する。

【１００４３】

このように、本処理によって、経過時間を計測するための時刻情報がＲＡＭ２０３の時刻情報格納エリア２０３ｂａへ格納されるので、例えば、大当たり遊技の開始を契機にするのでは無く、所定時刻（午前１０時、午後２時、午後６時など）となってからの所定期間（１時間）における賞球数を監視対象とするように構成することも可能となる。この場合、各パチンコ機１０の時刻情報格納エリア２０３ｂａに時刻情報が格納されるタイミングを合わせることにより、各パチンコ機１０に対して同一タイミングで賞球数の監視処理を実行させることができる。

【１００４４】

また、本実施形態では、賞球数を監視する期間を１時間としているが、これに限ること無く、時刻情報に基づいて、賞球数を監視する期間の長さを変更しても良い。

【１００４５】

更に、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｓ９０３の処理又はＳ９０４の処理で読み出した時刻情報を時刻情報格納エリア２０３ｂａに格納するように構成されているが、これに代えて、レジスタ３５２に設けられたレジスタテーブルの使用していないｂｉｔに記憶させるように構成しても良い。ここで言う使用していないｂｉｔとは、例えば、アドレスＢＨのｂｉｔ６や、アドレスＥＨのｂｉｔ４～ｂｉｔ７を指し、図８１０において”●”の符号が付されたｂｉｔのうち、投入時刻格納エリア３５２ｂ以外のｂｉｔを指す。前述の通り、これらのｂｉｔは情報の書き換え、及び読み出しが可能なｂｉｔであり、データを書き換えたとしても、計時装置２９２の動作には一切の影響を与えないｂｉｔである。これにより、レジスタ３５２に設けられたレジスタテーブルを効率的に用いることができるので、投入時刻格納エリア３５２ｂに割り当てるアドレスを減らすことができる。

【１００４６】

具体的には、例えば、アドレス７Ｈのｂｉｔ０～ｂｉｔ６に秒を表す情報を記憶させ、アドレス７Ｈのｂｉｔ７、及びアドレス８Ｈのｂｉｔ０～ｂｉｔ５に分を表す情報を記憶させ、アドレス８Ｈのｂｉｔ６、ｂｉｔ７、及びアドレスＥＨのｂｉｔ４～ｂｉｔ７に時間を表す情報を記憶させても良い。これにより、データの記憶に使用しないアドレス９Ｈを削減することができ、レジスタ３５２の容量を削減することができるので、計時装置２９２の低価格化を図ることができる。

【１００４７】

なお、本実施形態のレジスタ３５２に設けられたレジスタテーブルでは、図８１０において、”○”の符号が付されたｂｉｔはＬ固定の書き換え不能なｂｉｔとされていたが、これら”○”の符号が付されたｂｉｔを書き換え可能に構成し、Ｓ９０３の処理又はＳ９０５の処理で読み出した時刻情報を、”○”の符号が付されたｂｉｔにも記憶させるように構成しても良い。これにより、”●”の符号が付されたｂｉｔのみに時刻情報を記憶させるよりも、更にレジスタテーブルを効率的に用いることができるので、レジスタ３５２の容量を更に削減することができ、計時装置２９２の更なる低価格化を図ることができる。

【１００４８】

次に、図８２８を参照して、賞球加算処理３（Ｓ１０５１）の内容について説明する。図８２８は、賞球加算処理３（Ｓ１０５１）の内容を示したフローチャートである。この賞球加算処理３（Ｓ１０５１）は、上述した賞球加算処理（Ｓ１０３１：図７９３参照）に対して、Ｓ１０４４の処理を実行する点で相違し、それ以外は同一である。

【１００４９】

賞球加算処理３（Ｓ１０５１）では、上述したＳ１０４３の処理を実行し、次に、賞球数カウンタ２０３ｒの値を示すための賞球数コマンドを設定し（Ｓ１０４４）、本処理を終了する。この賞球数コマンドは、主制御装置１１０の制御処理にて設定される他の各種コマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３にて賞球数コマンド（入賞コマンドの一部）を受信した場合には、賞球数コマンドに含まれる賞球情報に基づいて従賞球数カウンタ２０３ｂａの値を更新するための処理が実行される。

【１００５０】

次に、図８２９を参照して、監視処理３（Ｓ２１０５２）の内容について説明をする。図８２９は、監視処理３（Ｓ２１０５２）の内容を示したフローチャートである。この監視処理３（Ｓ２１０５２）は、上述した監視処理（図７９５のＳ１０３２参照）に対して、監視レベルを「２」に更新した後に、１時間の計時を開始する処理と、賞球数カウンタ２０３ｒの値をクリアする処理を実行する点と、出率監視処理（図７９６のＳ３６５６）に代えて出率監視処理３（図８３０のＳ２１００１）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。

【１００５１】

監視処理３（Ｓ２１０５２）が実行されると、上述した監視処理（図７９５のＳ１０３２参照）と同一のＳ３６５１～Ｓ３６５５の処理を実行し、次いで、１時間の計時を開始し（Ｓ３６５７）、計時開始を示す計時コマンドを設定し（Ｓ２１００２）、賞球数カウ

ンタ２０３ｒの値を０にクリアし（Ｓ３６５８）、本処理を終了する。Ｓ３６５７の処理では、時刻情報格納エリア２０３ｂａに格納されている時刻情報を読み出し、計時が開始された時刻を記憶すると共に、計時カウンタ２０３ｂｂに対して、１時間を計時するための値をセットする。これにより、１時間を確実に計時することができると共に、計時を開始した時刻を記憶することができるため、例えば、前回の計時が開始されてから（前回の計時が終了してから）、所定時間経過した場合に、再度、計時を開始させるといった監視処理を容易に実行することができる。

【１００５２】

本実施形態では、Ｓ３６５８に示した通り、計時が開始されると、それよりも前に付与された賞球数を示す賞球数カウンタ２０３ｒの値がクリアされるように構成している。つまり、所定時間内において払い出された賞球数のみを監視対象としている。このように構成することで、賞球数カウンタ２０３ｒの値を長時間累積する必要が無くなるため、処理負荷の軽減と共に、カウンタ構成の簡略化を図ることができる。

【１００５３】

なお、本実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態と同様に賞球数を示す信号を受信した場合に賞球数カウンタ２０３ｒの値を無条件で更新するように構成しているが、これに限ること無く、所定期間の計時が開始された場合に（所定期間の計時が実行されている期間のみ）賞球数カウンタ２０３ｒの値を更新するように構成しても良い。このように構成することで、賞球数カウンタ２０３ｒの値を更新する機会を削減することができるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の負荷をより軽減させることができる。

【１００５４】

Ｓ３６５２の処理において、現時点の監視レベルが「１」よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３６５２：Ｎｏ）、次に、出率監視処理３（Ｓ２１００１）を実行し、その後、本処理を終了する。

【１００５５】

次に、図８３０を参照して、出率監視処理３（Ｓ２１００１）の内容について説明をする。図８３０は、出率監視処理３（Ｓ２１００１）の内容を示したフローチャートである。この出率監視処理３（Ｓ２１００１）では、経過時間と賞球数とに応じて、遊技を停止させるための禁止処理、或いは、上述した第Ｚ１実施形態と同様に、遊技内容を制限するための制限処理を実行するか否かを決定するための処理が実行される。

【１００５６】

出率監視処理３（Ｓ２１００１）が実行されると、まず、計時カウンタ２０３ｂｂの値に基づいて、計時時間を読み出す（Ｓ２１１０１）。そして、読み出した計時時間から、現在の経過時間が２０分以内であるかを判別し（Ｓ２１１０２）、２０分以内であると判別した場合は（Ｓ２１１０２：Ｙｅｓ）、賞球数カウンタ２０３ｒの値が１００００以上であるかを判別し（Ｓ２１１０３）、１００００以上では無いと判別した場合は（Ｓ２１１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１０３の処理において賞球数が１００００以上であると判別した場合は（Ｓ２１１０３：Ｙｅｓ）、遊技停止を設定し（Ｓ２１１０４）、残停止期間を算出し（Ｓ２１１０５）、遊技停止残期間を示す遊技停止コマンドを設定し（Ｓ２１１０６）、本処理を終了する。

【１００５７】

つまり、時間の計時が開始されてから２０分が経過するまでの間に１００００個の賞球数が払い出された場合には、１時間が計時されるまでの賞球数が上限数１２０００とならないように球の発射を禁止することで遊技が停止される処理（Ｓ２１１０４）が実行される。そして、現在の賞球数に基づいて、遊技を再開可能なタイミングを算出し（Ｓ２１１０５）、その再開タイミングまでの残期間（時間）を示すコマンドを設定する。

【１００５８】

例えば、計時が開始されてから１５分のタイミングで賞球数が１０５００個となった場合には、その時点で遊技が停止する（Ｓ２１１０４）。そして、計時が開始されてから２０分が経過すると、禁止制御の実行条件が賞球数１１０００個に切り替わり、遊技を再開

可能となるため、遊技停止期間の残期間が５分であると算出し（Ｓ２１１０５）、遊技停止残期間が５分であることを示す遊技停止コマンドが設定される（Ｓ２１１０６）。また、計時が開始されてから１８分のタイミングで賞球数が１１５００個となった場合には、その時点で遊技が停止する（Ｓ２１１０４）。そして、計時が開始されてから２０分が経過すると、禁止制御の実行条件が賞球数１１０００個に切り替わるが、遊技が停止した時点における賞球数が１１０００個よりも多いため、遊技を再開することができず、４０分が経過するタイミングまでの期間が遊技停止期間となり残期間が２２分であると算出する（Ｓ２１１０５）。そして、遊技停止残期間が２２分であることを示す遊技停止コマンドが設定される（Ｓ２１１０６）。

【１００５９】

このように設定された遊技停止コマンドは、他のコマンドと同様にコマンド出力処理によって、音声ランプ制御装置１１３へと出力され、残期間が遊技者へ報知される。これにより、遊技者は遊技を休憩することが可能な状態であることを容易に把握することができる。

【１００６０】

なお、本実施形態では、２０分毎に禁止制御の実行条件が切り替わるように構成しているが、これに限ること無く、２０分よりも短い間隔で禁止制御の実行条件を切り替えても良いし、２０分よりも長い間隔で禁止制御の実行条件を切り替えるように構成しても良い。ここで、禁止制御の実行条件を切り替える間隔を短くした場合には、禁止制御の実行条件が成立する賞球数も小刻みに設定されることになるため、一度の遊技停止期間を短くし易くすることができる。

【１００６１】

詳細な説明は省略しているが、本実施形態では、大当たり遊技中に禁止制御の実行条件が成立した場合には、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数の最大数を予測し、その予測結果が所定期間内に付与可能な賞球の上限数よりも多くなるか否かを判別し、上限数よりも多くならないと判別した場合は、大当たり遊技を継続させ、大当たり遊技が終了した後に、遊技の停止を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に遊技が停止してしまい、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１００６２】

なお、これに限ること無く、大当たり遊技中であっても、賞球数が禁止制御の実行条件を満たした場合に即座に遊技の停止を設定するように構成しても良い。このように構成することで、所定期間内に付与可能な賞球の上限数よりも多くなることを確実に防ぐことができる。

【１００６３】

本実施形態では、遊技の停止を設定する手法として、球の発射を禁止（停止）させる制御を実行するように構成しているが、新たな賞球が払い出されることを防ぐものであれば良く、例えば、球の発射は継続させた状態で、各入賞口に対する賞球数を０個に設定したり、賞球数の払い出しが行われなくなるように設定したりしても良い。

【１００６４】

Ｓ２１１０２の処理において、経過時間が０分～２０分では無い（２０分以降である）と判別した場合は（Ｓ２１１０２：Ｎｏ）、次に、経過時間が２０分～４０分の間であるかを判別し（Ｓ２１１０７）、経過時間が２０分～４０分の間であると判別した場合は（Ｓ２１１０７：Ｙｅｓ）、次に、賞球数が１１０００個以上であるかを判別する（Ｓ２１１０８）、Ｓ２１１０８の処理で賞球数が１１０００個以上であると判別した場合は（Ｓ２１１０８：Ｙｅｓ）、上述したＳ２１１０４～Ｓ２１１０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【１００６５】

一方、Ｓ２１１０８の処理において、賞球数が１１０００個以上では無い（１１０００未満である）と判別した場合は（Ｓ２１１０８：Ｎｏ）、次に、監視レベル選択３テーブル２０３ｂｆを参照して監視レベルを更新し（Ｓ２１１０９）、更新した監視レベルが現

在の監視レベル（更新される前の監視レベル）と異なるかを判別し（Ｓ２１１１０）、異なる（一致しない）と判別した場合は（Ｓ２１１１０：Ｙｅｓ）、Ｓ２１１１５の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。また、Ｓ２１１１０の処理において、更新した監視レベルが現在の監視レベル（更新される前の監視レベル）と一致していると判別した場合は（Ｓ２１１１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１００６６】

Ｓ２１１０７の処理において、経過時間が２０分～４０分では無い（４０分以降である）と判別した場合は（Ｓ２１１０７：Ｎｏ）、次に、経過時間が６０分に到達したかを判別し（Ｓ２１１１１）、経過時間が６０分であると判別した場合は（Ｓ２１１１１：Ｙｅｓ）、計時カウンタ２０３ｂｂの値をクリアし（Ｓ２１１１３）、監視レベルを１に更新し、監視レベル記憶エリア２０３ｔに記憶し（Ｓ２１１１４）、更新した監視レベルを示すためのレベルコマンドを設定し（Ｓ２１１１５）、本処理を終了する。

【１００６７】

また、Ｓ２１１１１の処理において、６０分が経過していない、即ち、４０分～６０分の間であると判別した場合は（Ｓ２１１１１：Ｎｏ）、現在の賞球数が１２０００個以上であるかを判別し（Ｓ２１１１２）、１２０００個以上であると判別した場合は（Ｓ２１１１２：Ｙｅｓ）、上述したＳ２１１０４，Ｓ２１１０５，Ｓ２１１０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２１１１２の処理において、現在の賞球数が１２０００個以上では無いと判別した場合は（Ｓ２１１１２：Ｎｏ）、上述したＳ２１１０９の処理へ移行する。

【１００６８】

＜第Ｚ４実施形態＞

次に、上述した第Ｚ１実施形態から第Ｚ３実施形態にて説明をした技術思想に対する変形例として第Ｚ４実施形態について説明をする。上述した第Ｚ１実施形態から第Ｚ３実施形態では、パチンコ機１０から払い出される賞球数を計測し、その計測結果に基づいてパチンコ機１０から払い出される賞球数を制御可能に構成することで、遊技者に対して過剰な賞球が短時間のうちに払い出されることを抑制するように構成している。

【１００６９】

さらに、上述した第Ｚ１実施形態と第Ｚ２実施形態では、実際に遊技者が発射した球数（アウト球数）を計測し、アウト球数と賞球数とを用いて算出した出玉率によって遊技者に過剰な特典（賞球）が付与されないように構成していた。この場合、精度の高い制御を実行することが可能となるが、代わりに、主制御装置１１０の処理負荷が増加してしまうという問題があった。これに対して、上述した第Ｚ３実施形態では、実際のアウト数を計測すること無く、所定期間（１時間）の間に払い出される賞球数を計測することで、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制するように構成していた。これにより、アウト球数を計測する必要が無くなる分、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができるものであった。しかしながら、賞球数を計測する処理は残るため、遊技者に対して過剰な賞球が短時間のうちに払い出されることを抑制するための制御処理の簡素化が求められていた。

【１００７０】

そこで、本第Ｚ４実施形態では、賞球数を計測すること無く、賞球数が大量に払い出される遊技である大当たり遊技の実行回数に基づいて技者に対して過剰な賞球が短時間のうちに払い出されることを抑制するための制御処理を実行するように構成している。つまり、実行される大当たり遊技の種別毎に、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を予め規定しておき、所定期間内において、実行される大当たり遊技の回数や内容に基づいて、所定期間内における賞球数の付与内容を制御可能に構成している。

【１００７１】

このように構成することで、賞球数を計測することなく、遊技者に過剰に特典（賞球）を付与し得る状況であるかを容易に判別することができる。また、大当たり遊技の実行回数（大当たり当選回数）に基づいて、所定期間内における出玉率（賞球数）を抑制するた

めの制御を実行する場合には、例えば、大当たり当選の連チャン回数に基づいて、異なる長さの変動時間が設定され易くなるように変動パターンテーブルの切替制御を実行可能に構成しても良い。このように予め規定しておくことで、出玉率制御を実行すること無く、適正な範囲内で賞球数を集約させ易くすることができる。

【１００７２】

また、上述した第Ｚ４実施形態では、賞球数の代わりに大当たり遊技回数を用いた構成としているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド遊技回数を賞球数の代わりに用いても良い。このように構成することで、大当たり遊技回数のみを用いる場合に比べて実際の賞球数に近似した値に基づいて出玉率（賞球数）を制御し易くすることができる。

【１００７３】

以上、説明をした各実施形態では、大当たり遊技の開始を契機に出玉率（賞球数）の監視を開始するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定されたことに基づいて出玉率（賞球数）の監視を開始するように構成し、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が終了したことに基づいて出玉率（賞球数）の監視を終了させるように構成しても良い。

【１００７４】

＜その他の技術思想＞

上述した第Ｚ１実施形態から第Ｚ４実施形態にて説明をした技術思想、即ち、短時間で遊技者に過剰に特典を付与してしまうことを抑制するための各種技術思想を、上述した第Ｚ１実施形態から第Ｚ４実施形態にて用いたパチンコ機１０とは異なる遊技仕様のパチンコ機１０に用いた場合の特徴的な内容について説明をする。

【１００７５】

特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり当選したことを示す表示態様で特別図柄が停止表示された後に、特定領域へと球を通過させることによって大当たり遊技が実行される遊技仕様のパチンコ機１０では、例えば、出玉率を抑制するための制御が実行された場合には、出玉率を抑制するための制御が実行されていない場合よりも、特定領域へと球を通過させ難くなるように構成すると良い。具体的には、遊技盤１３上に形成される遊技領域に第１流路を形成し、その第１流路を流下した球が特定領域を通過可能に構成する。そして、第１流路内に球の流下方向を切り替えることが可能な切替手段を設け、その切替手段が電気的駆動源によって定期的に第１状態と第２状態とに切り替わるように構成する。この切替手段が第１状態に位置している状態で球が第１流路を流下すると、特定領域を通過し易い第２流路へと球が誘導され、切替手段が第２状態に位置している状態で球が第１流路を流下すると、特定領域を通過困難な第３流路（第２流路よりも通過し難い）へと球が誘導されるように構成する。

【１００７６】

そして、出玉率制御が実行されていない状態では、実行されている状態よりも第１状態へと位置し易くなるように切替手段が駆動制御され、出玉率制御が実行されている状態では、実行されていない状態よりも第２状態へと位置し易くなるように切替手段が駆動制御される。このように構成することで、出玉率制御が実行されている状態では、大当たり当選してから大当たり遊技が実行されるまでに要する期間が長くなるため、出玉率の増加を抑制することができる。

【１００７７】

＜第Ｚ５実施形態＞

次に、図８３１から図８３３を参照して、第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第Ｚ１実施形態では、遊技盤１３の盤面構成（釘の配置や風車の配置等）がほぼ左右対称となっており、遊技盤１３において可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（右打ちされた遊技球）と、左側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（左打ちされた遊技球）とで、遊技球が発射されてから第１入球口６４、または可変入賞装置６５に到達するまでの期間が略同一となるように構成されていた。

【１００７８】
　これに対して本第Ｚ５実施形態では、遊技盤１３において可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（右打ちされた遊技球）の方が、左側に設けられている流路に向けて発射された遊技球（左打ちされた遊技球）よりも、第１入球口６４や可変入賞装置６５に到達するまでの期間が長くなるように構成した。加えて、本第Ｚ４実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路を流下した遊技球よりも、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられている流路を流下した遊技球の方が、特定入賞口６５ａに入球する割合が高くなるように構成されている。
【１００７９】
　この第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機１０が、第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第Ｚ１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。なお、上述した各実施形態にて説明をした各要素を適宜適用することは勿論良く、特に、各制御装置の有する基本的な構成や基本的な制御内容について、同一の技術思想に基づく内容については、その説明を一部省略する。
【１００８０】
　図８３１は、本第Ｚ５実施形態における遊技盤１３の盤面構成を示し図である。図８３１に示した通り、第Ｚ５実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第Ｚ１実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図２参照）に対して、遊技盤１３における可変表示装置ユニット８０の右側には、遊球が内部へと入球可能な迂回役物７００が設けられている。詳細については図８３２を参照して後述するが、この迂回役物７００は、右打ち（遊技盤１３の右側に打ち出された）遊技球が特定入賞口６５ａへと到達するまでの時間を長くするために設けられている。言い換えれば、迂回役物７００は、左打ちにより発射された遊技球が特定入賞口６５ａへと到達するまでの期間よりも、右打ちにより発射された遊技球が特定入賞口６５ａへと到達するまでの時間の方が長くなるように、右打ちされた遊技球の流下時間を長くすることができる。なお、本第Ｚ５実施形態では、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が１秒間～２秒間となるのに対して、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間は７秒間～８秒間となるように構成されている。
【１００８１】
　ここで、図８３２を参照して、本第Ｚ５実施形態における迂回役物７００の詳細について説明する。図８３２は、迂回役物７００を模式的に示した模式図である。図８３２に示した通り、迂回役物７００は、その上部に開口部７１０が設けられている。右打ちにより発射された遊技球は、この開口部７１０を介して迂回役物７００の内部へと進入できる。また、迂回役物７００の下部には、迂回役物７００内を流下した遊技球を迂回役物７００の外部へと排出するための開口部７２０が設けられている。更に、迂回役物７００には、内部に進行した球が開口部７２０を介さずに外部へと排出されることを防止するために、周縁部７３０によって正面視手前側、奥側、および左右方向の４方向を囲まれている。この周縁部７３０は、半透明な部材（例えば、ＰＳ材）によって構成されているので、球が流下する様子を遊技者が容易に視認することができる。
【１００８２】
　また、周縁部７３０のうち、正面視奥側の平面は、ベース板６０と略同一平面となるように組み付けることができるので、周縁部７３０とベース板６０との間に隙間が生じることで、球がその隙間に挟まってしまうことを抑制することができる。更に、周縁部７３０のうち、正面視手前側の平面と、ガラスユニット１６とは、前面枠１４が閉鎖された状態において隙間無く接触するように構成されているので、周縁部７３０とガラスユニット１

６との間に隙間が生じることで、球がその隙間に挟まってしまうことを抑制することができる。

【１００８３】

図８３２に示した通り、迂回役物７００の内部には、迂回役物７００の下方へ向かって傾斜した複数の流路（誘導流路７４０～７９０）が設けられている。各誘導流路７４０～７９０において、球が接触する面は略平板形状となっており、その幅は周縁部７３０の内側部分の幅（正面視奥側の内壁と、正面視手前側の内壁との間の距離）と略同一となるように構成されている。即ち、周縁部７３０の内側部分と、各誘導流路７４０～７９０との間に隙間が生じることで、その隙間を球が通過してしまうことを防止できるように構成されている。

【１００８４】

図８３２に示した通り、誘導流路７４０，７６０，７８０は、正面視右上方向から左下方向へ下る向きに傾斜している。また、誘導流路７５０，７７０，７９０は、正面視左上方向から右下方向へ下る向きに傾斜している。そして、迂回役物７００の上側から順番に、誘導流路７４０，７５０，７６０，７７０，７８０，７９０が配置されている。即ち、正面視右上方向から左下方向へ下る向きに傾斜した流路と、正面視左上方向から右下方向へ下る向きに傾斜した流路とが交互に設けられている。

【１００８５】

開口部７１０へと入球した遊技球は、まず、誘導流路７４０へと落下し、その誘導流路７４０の成す傾斜に沿って、正面視左下方向へと流下する。そして、遊技球が誘導流路７４０の下端まで到達すると、遊技球は誘導流路７４０から誘導流路７５０に向けて落下する。そして、落下した遊技球は、誘導流路７５０に沿って正面視右下方向へと流下する。流下した遊技球が誘導流路７５０の下端へ到達すると、遊技球は誘導流路７６０へと落下し、誘導流路７６０の成す傾斜に沿って、正面視左下方向へと流下する。

【１００８６】

遊技球は、以降も流路に沿って流下する動作と、下側の流路へと落下する動作とを交互に繰り返す。そして、最終的に遊技球は誘導流路７９０の下端へ到達し、誘導流路７９０の下端から開口部７２０に向けて落下する。これにより、迂回役物７００へと入球した球が開口部７２０を介して迂回役物７００の外部へと排出される。遊技球の流下する流路が変わる度に、遊技球が流下する向きが変わるので（即ち、右下方向から左下方向、若しくは左下方向から右下方向に変わるので）、流路が変わる度に遊技球の流下する勢い（流下速度）を削ぐことができる。よって、開口部７１０を介して迂回役物７００へと入球した遊技球が、開口部７２０を介して外部へと排出されるまでの時間を長くすることができる。これにより、遊技盤１３の左側へと遊技球を発射するのに比べて、遊技盤１３の右側へと球を発射した場合に球が遊技盤１３の下部（第１入球口６４や可変入賞装置６５が配設されている領域）へと到達する時間を長くする（７秒以上にする）ことができる。

【１００８７】

また、図８３２に示した通り、各誘導流路７４０～７９０は、それぞれ流路支持軸７４１～７９１によって軸支されており、各流路支持軸を回転軸として、時計回り、または反時計回りに回動可能に構成されている。また、回動動作は、各誘導流路７４０～７９０の下側に設けられた回動停止部材７４２ａ～７９２ａ、又は回動停止部材７４２ｂ～７９２ｂに対して各誘導流路７４０～７９０の下面が接触することにより停止する。この回動動作について、誘導流路７４０を例に取って説明する。

【１００８８】

上述した通り、誘導流路７４０は、流路支持軸７４１を回転軸として回動可能に構成されている。この回動動作は、誘導流路７４０を流下する遊技球の重みに基づいて行われる。具体的には、遊技球が誘導流路７４０の上半分を流下する場合に、遊技球の重みによる負荷が誘導流路７４０の上半分にかかることにより、誘導流路７４０の上半分を下方向へ回動させる向きの力が生じる。即ち、誘導流路７４０を正面視で時計回りに回動させる向きの力が働くので、誘導流路７４０は流路支持軸７４１を回転軸として時計回りに回動す

る。回動動作は、誘導流路７４０の下面が回動停止部材７４２ｂに接触することで停止する。この回動停止部材７４２ｂにより、誘導流路７４０が時計回りに回動しすぎてしまい、誘導流路７４０の傾きが逆向きになってしまうことを抑制できる。

【１００８９】

ここで、回動停止部材７４２ｂは、略円柱形状の部材であり、周縁部７３０の手前側の内壁、および奥側の内壁とそれぞれ接合されている。即ち、誘導流路７４０の下面が接触した際の衝撃で、その位置がずれてしまわないように構成されている。なお、他の回動停止部材７４２ａ～７９２ａ、および回動停止部材７５２ｂ～７９２ｂについても、その構造は回動停止部材７４２ｂと同様である。

【１００９０】

一方、球が誘導流路７４０の下半分を流下する場合は、遊技球の重みによる負荷が誘導流路７４０の下半分にかかるので、誘導流路７４０の下半分を下方向へと回動させる向きの力が生じる。即ち、誘導流路７４０を正面視で反時計回りに回動させる向きの力が働くので、誘導流路７４０は流路支持軸７４１を回転軸として反時計回りに回動する。回動動作は、誘導流路７４０の下面が回動停止部材７４２ａに接触することで停止する。この回動停止部材７４２ａにより、誘導流路７４０が反時計回りに回動しすぎてしまうことを抑制することができる。つまり、誘導流路７４０の傾きが大きくなりすぎて、遊技球の勢いを削げなくなってしまうことを抑制することができる。よって、右打ちにより発射された遊技球を、確実に７秒以上かけて遊技盤１３の下方（第１入球口６４や特定入賞口６５ａが配設されている領域）に流下させることができる。なお、各誘導流路７４０～７９０の傾きが最大となった状態で遊技球が流下すると、遊技球が第２入球口６４０へと到達するまでに７秒となるように、各誘導流路７４０～７９０の経路長、および最大傾斜角度が設定されている。全ての誘導流路７４０～７９０が最大傾斜角を保ったまま遊技球が流下するのは稀であるので、遊技球が第２入球口６４０へと到達する時間を確実に７秒以上とすることができる。

【１００９１】

このように、遊技球の重みによる負荷に基づいて各誘導流路７４０～７９０の傾きが変化するように構成することで、各誘導流路７４０～７９０を流下する遊技球の流下速度を可変させることができる。よって、遊技球が迂回役物７００を通過し終わるまでの時間をばらつかせることができる。また、上記の説明では１個の球が誘導流路７４０上を進行した場合について説明したが、実際の遊技中には複数の球が同一の誘導流路上を進行する状態も起こり得る。この場合には、各誘導流路７４０～７９０の回動動作を更に不規則とすることができるので、遊技球が迂回役物７００を通過し終わるまでの時間をばらつかせることができる。

【１００９２】

また、図８３２に示した通り、各誘導流路７４０～７９０は、上面の左右両端の角に比べて、下面の左右両端の角が丸くなるように加工している。このように構成することで、各誘導流路７４０～７９０が回動する場合に、下面の角と周縁部７３０の内壁部分とを接触し難くすることができる。よって、各誘導流路７４０～７９０を、周縁部７３０に対してより近い位置に配置できるので、各誘導流路７４０～７９０と、周縁部７３０との間に隙間ができ、その隙間に遊技球が挟まってしまったり、その隙間を遊技球が通過してしまったりすることを抑制することができる。なお、各誘導流路７４０～７９０は、遊技球が流下していない状態において、自重により傾きの最も大きい配置へと戻るように構成されている。例えば、球が誘導流路７４０を流下していない状態においては、誘導流路７４０の自重により、流路支持軸７４１を回転軸として正面視反時計回りに回動する。この回動動作は、誘導流路の下面が回動停止部材７４２ａに接触するまで行われ、回動停止部材７４２ａへと接触することにより停止する。同様に、誘導流路７５０～７９０は、遊技球が流下していない状態において、自重により各回動停止部材７５２ａ～７９２ａへと接触するまで回動動作を行うように構成されている。これにより、各誘導流路７５０～７９０が回動動作を行っている途中で遊技球が流下するか、各誘導流路７５０～７９０の回動動作

が終了した状態で遊技球が流下するかに応じて球の流下速度を異ならせることができる。よって、遊技者が第２入球口６４０を狙い難くすることができる。

【１００９３】

なお、各誘導流路７４０～７９０が自重では回動せず、遊技球の通過によってのみ回動するように構成してもよい。また、例えば、各誘導流路７４０～７９０をモータ等により規則的に、或いは不規則に回動させるように構成してもよい。

【１００９４】

図８３１に戻って説明を続ける。図８３１に示した通り、迂回役物７００の下方には、迂回役物７００の下端側の開口部７２０を介して迂回役物７００から流出した遊技球の流下方向を制限するように多数の釘が配置されている。これらの釘によって、迂回役物７００から流出した全ての遊技球を、可変入賞装置６５に対して正面視左側に設けられている曲面部材８００に落下させることができる（第１入球口６４の方向へ遊技球が流下してしまうことを抑制できる）。この曲面部材８００に落下した遊技球は、曲面部材８００の上面を転動し、可変入賞装置６５の方向へと誘導される。図８３１に示した通り、可変入賞装置６５と、曲面部材８００との間は非常に狭い（遊技球一個分未満の幅しかない）ため、特定入賞口６５ａが開放されている状態において、曲面部材８００の左端まで誘導されたほぼ全ての遊技球を、特定入賞口６５ａへと入賞（入球）させることができる。これに対し、可変入賞装置６５に対して正面視左側には、可変入賞装置６５の下方のアウト口６６へと遊技球を誘導するための比較的広い（遊技球一個分を上回る幅の）スペース（流路）が設けられている。このため、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、遊技球を左打ちによって発射した場合、多くの遊技球が特定入賞口６５ａへと入球するものの、一部の遊技球（例えば、１０球に１球の割合）が特定入賞口６５ａへと入球せずに、可変入賞装置６５の左側からアウト口６６へと誘導される。

【１００９５】

このように、本第Ｚ５実施形態では、遊技盤１３における正面視右側の流路に対して迂回役物７００と、曲面部材８００とを設ける構成としている。これらにより、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間を、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間よりも長くすることができる。なお、基本的には右打ちの方が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなるが、遊技球の反射方向や射出状況等に応じては、左打ちの方が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなる可能性も０ではない（例えば、左方向に発射した遊技球が一時的に静止した場合や、可変表示装置ユニット８０の左側の流路で球詰まりが生じた場合等）。このため、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下（通過）した遊技球は、左側の流路を流下（通過）した遊技球に比較して、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなり易くなる（左側の流路を流下した遊技球の方が、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が短くなり易くなる）とも言い換えることができる。

【１００９６】

また、本第Ｚ５実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合を、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合よりも高くすることができる。これにより、スピーディーに大当たり遊技を進行させたい（早期に大当たり遊技を終わらせたい）と考える遊技者に対して、大当たり遊技の実行中に、多少の損失（１０球に１球程度の割合の無駄球）を覚悟の上で、左打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。一方で、無駄球（損失）を可能な限り発生させたくないという遊技者に対して、大当たり遊技の期間が長くなることを覚悟の上で、右打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。よって、遊技者毎に、大当たり遊技の実行中において、好みの遊技性を選択させることができるので、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を実現することができる。なお、大当たりの各ラウンドは、各ラウンドが開始してから３０秒間が経過するか、或いは、３０秒間が経過する前に１０個以上の遊技球が特定入賞口６５ａへと入球した場合に終了される。大当たりの各ラウンドが開始してから遊技球を右打ちにより発射し始めたとしても

、３０秒間が経過するよりも前に１０個の遊技球を、迂回役物７００を通過させて特定入賞口６５ａへと入球させることができる（１３秒～１４秒程度で１０個の遊技球を入球させることができる）。よって、右打ちを行った場合に、賞球面で不利となる（規定個数の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞する前にラウンドが終了してしまう）ことを抑制できる。

【１００９７】

次に、図８３３を参照して、本第Ｚ５実施形態における大当たり遊技の実行中の表示態様について説明する。図８３３は、大当たり中における第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示態様の一例を示した図である。

【１００９８】

図８３３に示した通り、本第Ｚ５実施形態では、大当たりになると、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上側と、正面視右上側とに、略長方形形状の表示領域ＨＲ２，ＨＲ３が形成されると共に、表示領域ＨＲ２、および表示領域ＨＲ３の下方に、略長方形形状で表示領域ＨＲ２，ＨＲ３よりも面積が大きい表示領域ＨＲ４が形成される。表示領域ＨＲ２に対しては、左向きの矢印を模した画像が表示されると共に、「左打ちで高速モード」という文字と、「大当たりを素早く消化できるよ」という文字とが表示される。これらの表示内容により、大当たり中に左打ちを行うと、大当たりを比較的短い期間で消化することができる（大当たりが比較的高速で進行する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１００９９】

また、図８３３に示した通り、表示領域ＨＲ３に対しては、右向きの矢印を模した画像が表示されると共に、「右打ちで低速モード」という文字と、「大当たりをじっくり消化できるよ」という文字とが表示される。これらの表示内容により、大当たり中に右打ちを行うと、大当たりを比較的長い時間をかけて消化することができる（大当たりが比較的低速で進行する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１０１００】

なお、図８３３に示した通り、表示領域ＨＲ４に対しては、大当たり中であることを示す各種の画像や情報が表示される。具体的には、図８３３に示した通り、表示領域ＨＲ４における中央部分に、金貨が大量に入っている宝箱を模した画像ＴＢが表示されると共に、表示領域ＨＲ４の内部における右上側に、「大当たり」という文字が付された表示領域ＨＲ６が形成される。これらの表示内容によって、大当たり遊技の実行中であることを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域ＨＲ４の内部における左上側には、大当たりの進行状況（ラウンド数や、払い出された賞球数）を示す文字を表示するための表示領域ＨＲ５が形成される。図８３３の例では、「ＲＯＵＮＤ：０１／１６」という文字（現在のラウンド数と、最大のラウンド数との対比を示す情報）と、「ＧＥＴ：００００／１６００」という文字（現在までの賞球の払い出し個数と、最大の払い出し個数との対比を示す情報）とが表示される。これらの表示領域ＨＲ５に表示される表示内容により、大当たりの進行状況を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１０１０１】

以上説明した通り、本第Ｚ５実施形態では、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに到達するまでの期間よりも長くなるように構成している。加えて、本第Ｚ５実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている場合において、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合を、左打ちされた遊技球が特定入賞口６５ａに入球する割合よりも高くする構成としている。これらの構成により、スピーディーに大当たり遊技を進行させたい（より短い時間で多量の賞球を獲得したい）と考える遊技者に対して、大当たり遊技の実行中に、多少の損失（１０球に１球程度の割合の無駄球）を覚悟の上で、左打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。一方で、無駄球（損失）を可能な限り発生させたくないと考える遊技者に対しては、大当たり遊技の期間が長くなることを覚悟の上で、右打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技を行わせることができる。よって、遊技者毎に、大

当たり遊技の実行中において、好みの遊技性を選択させることができるので、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を実現することができる。

【１０１０２】

なお、本第Ｚ５実施形態では、迂回役物７００を可変表示装置ユニット８０の右側に設けることで、右打ちにより発射された遊技球が可変入賞装置６５へと到達するまでの期間を、左打ちにより発射された遊技球が可変入賞装置６５へと到達するまでの期間よりも長くなるように構成していた。即ち、右打ちにより発射された遊技球が流下する際の経路長を、左打ちにより発射された遊技球が流下する際の経路長よりも長くすることにより、右打ちを行った方が、左打ちを行うよりも流下時間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路において、迂回役物７００に代えて公知のクルーン手段を設ける構成としてもよい。このように構成することで、クルーン手段に到達してからクルーン手段を通過するまでの期間を長くすることができるので、右打ちにより発射された遊技球の流下時間を長くすることができる。また、例えば、迂回役物７００に代えて、遊技球の流下を所定期間停止させる役物を可変表示装置ユニット８０の右側に設けられている流路に設ける構成としてもよいし、ベース板６０のうち、遊技盤１３の右側を、左側よりも摩擦係数が高い物質（例えば、ゴム等の弾性体）で構成することにより、遊技盤１３の右側を流下する遊技球の流下速度がベース板６０との摩擦によって減速され易く構成してもよい。また、迂回役物７００に代えて、可変表示装置ユニット８０の左側の流路と、右側の流路とで釘の配置を異ならせることにより、右側の流路を流下した方が、左側の流路を流下した場合よりも遊技盤１３における下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５が配置されている領域）に到達するまでの期間が長くなるように構成してもよい。

【１０１０３】

本第Ｚ５実施形態では、大当たり中に第３図柄表示装置８１において、左打ちを行った場合の遊技性と、右打ちを行った場合の遊技性とをそれぞれ表示領域ＨＲ２、および表示領域ＨＲ３に対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり中には、左打ちを促す画像のみを表示させる構成としてもよいし、右打ちを促す画像のみを表示させる構成としてもよい。左打ちを促す画像のみを表示させる構成とすることにより、大当たりを短時間で終了させることができるので、多量の賞球を短い時間で獲得させることができる。よって、遊技者の興趣を向上させることができる。また、右打ちを促す画像のみを表示させる構成とすることにより、無駄球（特定入賞口６５ａに入球せずにアウト口６６に入球してしまう遊技球）を減らすことができるので、１の大当たりにおける遊技者の利益をより大きくすることができる。

【１０１０４】

また、大当たり中に遊技者に対して発射方向を報知する場合において、大当たりの種別や、大当たり中に実行される演出の種別等に応じて、報知する発射方向を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、確変大当たりになった場合に、奇数の数字が付された主図柄（確変図柄）が揃う変動表示演出（確変大当たりになった場合のみ実行される演出態様）を実行するか、偶数の数字が付された主図柄（通常図柄）が揃う変動表示演出（通常大当たりとなった場合に必ず実行される演出態様）を実行するかを抽選により決定する構成とする。そして、通常大当たりとなるか、確変大当たりになり、且つ、抽選により通常図柄が揃う演出が決定された場合には、大当たり中に確変大当たりであるか否かを報知する演出を実行する構成とする。この場合において、確変大当たりであるか否かを報知するための演出態様（例えば、大当たりの最終ラウンドまで確変大当たりであるか否かが分からない態様の演出と、１ラウンド目の終了時に即座に報知される演出態様と、大当たりの各ラウンドのどこで報知されるか分からない演出態様とのいずれか）を、遊技者に対して選択させる（即ち、遊技者が操作可能なボタンやレバー等の操作手段を設け、操作内容に対応する演出態様を決定する）構成とした上で、当該演出態様の選択を１ラウンド目に実行してもよい。そして、演出態様を選択させるための時間をより長く確保するために、通常図柄が揃う変動表示演出により報知された大当たり（通常図柄報知の大当たり

）の１ラウンド目においては、右打ちを示唆する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して演出態様を選択させるための期間をより長く確保することができるので、遊技者に対してより確実に好みの演出態様を選択させることができる。一方で、１ラウンド目において遊技者に何らの選択も促さない場合（例えば、確変図柄が揃う変動表示演出により大当たりが報知された場合）には、大当たり中に左打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが終了するまでの期間を短くすることができるので、比較的短時間で多量の賞球の払出を受けることができる。

【１０１０５】

また、例えば、通常大当たりとなるか、確変大当たりになり、且つ、抽選により通常図柄が揃う演出が決定された場合に、大当たりの１ラウンド目において確変大当たりか否かを報知する演出を実行する構成とし、当該演出の中で、操作手段に対する操作を促す演出（操作演出）を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、操作手段として遊技者が押下可能なプッシュボタンを設ける構成とし、所定期間内にプッシュボタンを連続して押下するように促す演出を実行する。そして、プッシュボタンに対する押下回数に応じて、表示態様が可変する（例えば、インジケータのゲージが貯まっていく）構成とし、押下に連動して表示態様が特定の表示態様に可変する（例えば、ゲージがインジケータの最大まで貯まる）ことにより確変大当たりであることが報知される構成としてもよい。この場合において、通常大当たりとなるか、確変大当たりになり、且つ、抽選により通常図柄が揃う演出が決定された場合（操作演出が実行される場合）には大当たりの１ラウンド目に右打ちを報知する構成とすることで、１ラウンドのラウンド期間を比較的長くすることができるため、操作演出を行うための期間をより長く確保することができる。よって、操作演出の演出効果をより高めることができる。一方で、確変大当たりになり、且つ、抽選により確変図柄が揃う演出が決定された場合（操作演出が実行されない場合）には、１ラウンド目に左打ちを報知する構成とすることで、大当たりが終了するまでの期間を短くすることができる。よって、比較的短時間で多量の賞球の払出を受けることができる。

【１０１０６】

また、確変大当たりであるか否かの報知を行う際の演出態様を選択させるのに代えて、例えば、１ラウンド目において、大当たり遊技の実行中に再生される楽曲（音声による演出）の種別を選択可能に構成し、楽曲を選択するための期間（選曲期間）の間は少なくとも右打ちを報知する構成としてもよい。より具体的には、大当たりの１ラウンド目において、楽曲（音声による演出）の種別を選択するための選曲メニュー画面を第３図柄表示装置８１に対して表示させる。この選曲メニュー画面には、パチンコ機１０に設定されている複数（例えば、１０個）の楽曲のそれぞれに対応する画像が表示される。また、パチンコ機１０に対して、枠ボタン２２に代えて、又は加えて、遊技者が操作可能なボタン等の操作手段を設ける構成とし、操作手段に対する操作内容に応じて選曲メニュー画面に表示されている１の画像を選択可能に構成する。例えば、選曲メニュー画面において、各楽曲に対応する画像を縦一列に配置させると共に、１の画像（例えば、中央に表示されている画像）が点灯した見た目となり、その他の画像が消灯した見た目となるように構成する。また、操作手段として、上移動に対応するボタン（上ボタン）と、下移動に対応するボタン（下ボタン）と、決定操作に対応するボタン（決定ボタン）との３種のボタンを設ける構成とする。そして、選曲期間中に上ボタンに対する押下を検出することで、押下直前まで点灯した見た目となっていた画像が消灯した見た目に切り替わると共に、１つ上側に配置されていた画像が点灯した見た目に切り替わるように構成する（点灯した見た目の画像が１つ分だけ上側に移動する）。また、下ボタンに対する押下を検出した場合も同様に、点灯した見た目の画像が１つ分だけ下側に移動するように構成する。更に、選曲期間中に決定ボタンに対する押下を検出することで、押下の時点で点灯した見た目となっている画像に対応する楽曲を、今回の大当たり中に再生させる楽曲として決定する構成とする。即ち、１ラウンド目の終了時から大当たりの最終ラウンドの終了まで再生させる楽曲として設定する。このように構成することで、大当たり中に遊技者の好みの楽曲を再生させることができるので、大当たり遊技中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させるこ

とができる。
【１０１０７】
係る状況下において、大当たりの１ラウンド目において左打ちを報知する構成とした場合、１ラウンド目が比較的早期に終了してしまうため、選曲期間も短くなってしまう。このため、遊技者が好みの楽曲を上ボタン、および下ボタンに対する操作により選択し、決定ボタンにより再生を設定させるよりも前に選曲期間が終了してしまう可能性がある。これに対して選曲期間が設定される大当たり（楽曲を選択する演出の実行が決定されている大当たり）の１ラウンド目（選曲期間）の間に右打ちを報知する構成とすることにより、１ラウンド目のラウンド期間を比較的長い期間にすることができるので、遊技者が選曲メニュー画面の中から好みの楽曲を探して（対応する画像が点灯した見た目となるように上ボタンや下ボタンを操作して）決定する（決定ボタンを押下する）ための期間をより長く確保することができる。これにより、遊技者を焦らせることなく、好みの楽曲を確実に選択させることができるので、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。また、選曲期間が設定されない大当たり（通常の大当たり演出が実行される大当たり）の１ラウンド目の間に左打ちを報知する構成とすることにより、遊技が間延びしてしまうことを防止し、スピーディーに大当たり遊技を消化させることができる。よって、大当たり中に実行される演出態様に応じて適切な発射方向を遊技者に対して報知することができる。
【１０１０８】
更に、１ラウンド目に選曲期間を設定する等、遊技者に対して操作手段に対する操作を促す演出（操作演出）が大当たりとなった場合における所定割合で実行される場合において、遊技者の過去の操作状況（操作履歴）に応じて１ラウンド目に報知する発射方向を可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、操作演出が設定された大当たりの１ラウンド目において遊技者が操作手段に対する操作を行ったか否かの情報（操作履歴）を記憶しておくことが可能に構成する。そして、操作演出が設定された大当たりを開始する場合には、記憶しておいた過去の操作履歴に基づき、過去の所定回数（例えば、５回）の操作演出が設定された大当たりに渡って遊技者が操作を行っていない場合には、左打ちを報知する構成とする一方で、所定回数以内の大当たりにおいて遊技者が操作を行っていた場合には右打ちを報知する構成としてもよい。即ち、操作演出が実行されても操作を行わない傾向の遊技者に対しては、左打ちを報知することにより大当たりの１ラウンド目をより早期に終了させることで短時間に多量の賞球を獲得できる遊技性を実現する一方、操作演出中に積極的に操作を行う傾向の遊技者に対しては、右打ちを報知することにより操作演出の実行期間を長期化し、操作演出において遊技者が操作手段に対する十分な操作を行うための期間を確保することができる。よって、遊技者の傾向に応じた遊技性を実現することができる。
【１０１０９】
本第Ｚ５実施形態では、右打ちを行った方が、左打ちを行った場合よりも特定入賞口６５ａへの入球率が高くなる盤面構成とすることにより、右打ちの方が賞球面で若干有利となる構成としていたが、右打ちを賞球面で有利にするための構成は、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球と、左打ちにより発射された遊技球とで特定入賞口６５ａに入球する割合は同一としておく代わりに、特定入賞口６５の右側（即ち、左打ちされた遊技球が入球困難となり、且つ、右打ちされた遊技球が入球可能となる位置）に、賞球数が比較的多い（例えば、１５個）一般入賞口を設ける構成としてもよい。即ち、特定入賞口６５ａが開放されている状態において、左打ちされた遊技球は基本的に特定入賞口６５ａに入球し、一部の遊技球は特定入賞口６５ａへ入球できずにアウト口６６に流下する一方で、右打ちされた遊技球は基本的に特定入賞口６５ａに入球し、一部の遊技球が一般入賞口へ入球する構成としてもよい。このように構成することで、右打ちを行った場合には、一般入賞口に入球して得られる賞球が、大当たりによる賞球（即ち、特定入賞口６５ａに遊技球が入球したことによる賞球）に加えて付与されるので、大当たり中に右打ちを行った方が賞球面で有利とすることができる。よって、より多くの賞球

を獲得したいと考える遊技者に対して、大当たりの期間が長くなることを覚悟の上で、右打ちを行わせることができる。一方で、より短い期間で大当たりの賞球を獲得したいと考える遊技者に対しては、賞球面で右打ちよりも多少不利になることを覚悟の上で、大当たり中に左打ちを行わせることができる。

【１０１１０】

本第Ｚ５実施形態では、大当たりとなった場合に、単に右打ちした場合の特徴と、左打ちした場合の特徴とを表示領域ＨＲ２、およびＨＲ３に対して表示させる構成としていたが（図８３３参照）、これに限られるものではない。例えば、遊技盤１３の所定箇所（例えば、可変表示装置ユニット８０の左側の流路、および右側の流路の途中）に、右打ちされているのか、左打ちされているのかを検出可能なセンサ等の検出手段を設ける構成とし、検出手段による検出結果から遊技者が遊技球を発射している方向を判別する構成としてもよい。そして、判別した発射方向に応じて大当たり中の演出を可変させる構成としてもよい。例えば、右打ちを検出した場合には、表示領域ＨＲ２が消灯し、表示領域ＨＲ３が点灯した見た目とする一方で、左打ちを検出した場合には、表示領域ＨＲ２が点灯し、表示領域ＨＲ３が消灯した見た目とする構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して、自己の選択した発射方向によりどのような遊技性になるのかを容易に理解させることができる。

【１０１１１】

＜第Ｚ６実施形態＞

次に、図８３４から図８４９を参照して、第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３において、可変表示装置ユニット８０の左側に設けられた流路を遊技球が流下した場合よりも、右側に設けられた流路を遊技球が流下した場合の方が、遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や、可変入賞装置６５が配置されている領域）に到達するまでの時間が長くなり易くなるように、各流路の経路長や遊技球の流下方向等を構成していた。加えて、第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機１０では、特定入賞口６５ａが開放されている場合（即ち、大当たり遊技の実行中）において、左打ちによって遊技球を発射した場合よりも、右打ちによって遊技球を発射した場合の方が高い割合で特定入賞口６５ａに入賞（入球）し易くなるような盤面構成の遊技盤１３を採用していた。

【１０１１２】

これに対して第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に開閉される可変入賞装置として、可変入賞装置６５に加えて、右可変入賞装置６５０が設けられている。この右可変入賞装置６５０の右特定入賞口６５０ａは、大当たりの１ラウンド目において入球可能な開放状態に設定され、大当たり中に遊技球が入球することで大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される。一方、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａは、大当たりの２ラウンド目以降に開放され、遊技球が入球することで所定数の賞球のみが付与される。また、右特定入賞口６５０ａは、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も遊技球が到達し得る位置に配置されており、詳細については後述するが、１ラウンド目において左打ちをし続けると、右特定入賞口６５０ａが入球可能な状態の間に右可変入賞装置６５０に到達する遊技球の個数は多くなるものの、到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａ入球する割合は低くなるように構成されている。一方で、１ラウンド目において右打ちをし続けた場合は、右特定入賞口６５０ａが入球可能な状態の間に右可変入賞装置６５０に到達する遊技球の個数は少なくなるものの、到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａ入球する割合が高くなるように構成されている。これらによって、大当たりの１ラウンド目における遊技性を、遊技球の打ち出し方向に応じて異ならせることができるので、遊技者毎に、好みの遊技性（右特定入賞口６５０ａへの入球率が低い代わりに到達する遊技球数が多くなる遊技性と、到達個数が少ない代わりに入球率が高くなる遊技性とのいずれか）を選択させることができる。

【１０１１３】

この第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機１０が、第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機１

０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第Ｚ６実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０１１４】

まず、図８３４を参照して、本第Ｚ６実施形態における遊技盤１３の構成について説明する。図８３４は、本第Ｚ６実施形態における遊技盤１３の正面図である。図８３４に示した通り、本第Ｚ６実施形態における遊技盤１３では、第Ｚ５実施形態における遊技盤１３（図８３１参照）に設けられていた曲面部材８００に代えて、曲面部材８１０が設けられている点で相違している。この曲面部材８１０の斜面の一部には、図８３４に示した通り、右可変入賞装置６５０が配置されている。

【１０１１５】

右可変入賞装置６５０は、その略中央部分に横長矩形状の右特定入賞口６５０ａが設けられている。この特定入賞口６５０ａは、通常時には開閉扉６５０ｆ１によって閉鎖されており（即ち、入球が困難な状態に設定されており）、大当たりの１ラウンド目が開始されると、開閉扉６５０ｆ１が大当たり種別毎に予め定められている開閉パターンで開閉される。言い換えれば、大当たりの１ラウンド目において右特定入賞口６５０ａに入球可能な状態と、入球困難な状態とが特定の切り替えパターンで切り替えられる。そして、開閉扉６５０ｆ１が開放されている間（右特定入賞口６５０ａに入球可能な状態の間）に、遊技球が右特定入賞口６５０ａへと入球すると、大当たりの終了後の遊技状態が、特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される（大当たり終了時に確変フラグ２０３ｅがオンに設定される）。これに対し、１の大当たりにおいて一度も右特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される（時短中カウンタ２０３ｆの値に１００が設定される）。言い換えれば、大当たり中に右特定入賞口６５０ａへと遊技球が一度も入球しなかった場合よりも、右特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球した場合の方が、遊技者にとって有利となる（大当たり終了後の遊技状態が有利となる）。

【１０１１６】

図８３４に示した通り、右特定入賞口６５０ａは、曲面部材８１０の上面の曲面状の経路に沿って配置されているので、迂回役物７００を通過して曲面部材８１０に落下した遊技球は、曲面部材８１０の上面に沿って転動することにより、容易に右特定入賞口６５０ａに到達することができる。加えて、図８３４に示した通り、曲面部材８１０の上面における左端と、右特定入賞口６５０ａの左端とは、略同一水平面上に配置されている。また、遊技盤１３における左側の流路の下方に設けられている曲面部材８２０は、その上面における右端の高さが、曲面部材８１０の条件における左端の高さよりも高くなるように構成されている。そして、曲面部材８２０と曲面部材８１０の間には、図８３４に示した通り、曲面部材８２０から曲面部材８１０に向かって下る向きの傾斜を形成するように複数の釘が配置されている。これらの構成により、左打ちされて可変表示装置ユニット８０の左側の流路を通過した遊技球が曲面部材８２０の上面に到達した場合は、曲面部材８２０の上面を転動して曲面部材８２０の右端に到達する。そして、曲面部材８２０の右端から正面視右方へと射出された遊技球は、曲面部材８２０と曲面部材８１０との間に植立されている釘と干渉しながら正面視右下方向へと流下し、曲面部材８１０の左端へと到達する。曲面部材８１０に対して左側から曲面部材８１０の上面に到達した遊技球は、曲面部材８１０の上面を正面視右方向に転動していくことにより、右特定入賞口６５０ａまで容易に到達することができる。このため、大当たりの１ラウンド目においては、右打ちを行った場合も、左打ちを行った場合も右可変入賞装置６５０に対して遊技球を到達させること

ができる。よって、大当たりの１ラウンド目において、好みの方向に遊技球を発射させることができる。

【１０１１７】

次に、図８３５を参照して、右可変入賞装置６５０の構造についてより詳細に説明する。図８３５（ａ）は、右可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が閉鎖された状態（右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球困難な状態）における右可変入賞装置６５０の正面斜視図であり、図８３５（ｂ）は、右可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態から開放状態に切り替わる（右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球困難な状態から入球可能な状態に切り替わる）途中の状態における右可変入賞装置６５０の正面斜視図である。

【１０１１８】

図８３５（ａ）に示した通り、右特定入賞口６５０ａが閉鎖されている状態において、右特定入賞口６５０ａを閉鎖する開閉扉６５０ｆ１の左端と、曲面部材８１０の上面のうち、右可変入賞装置６５０よりも左側の部分（左床面８１０ｂ）とは、ほぼ段差無く滑らかに繋がっている。一方、開閉扉６５０ｆ１の右端には、正面視左方から転動してきた遊技球が開閉扉６５０ｆ１の上面を通過して右方向へと転動して行くことを抑制するための凸部６５０ｇ１が設けられている。この凸部６５０ｇ１は、開閉扉６５０ｆ１の上面に対して突出しているため、開閉扉６５０ｆ１の左方から開閉扉６５０ｆ１上を転動してきた遊技球は、凸部６５０ｇ１によって転動を妨げられて転動が停止する。図８３５（ａ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１の上面は正面視右上方向から左下方向に向かって下る向きに傾斜しているので、凸部６５０ｇ１によって転動が妨げられた遊技球は、開閉扉６５０ｆ１の上面を正面視左下方向に向けて流下する。そして、左床面８１０ｂを正面視左方向に転動して、曲面部材８１０の左端からアウト口６６の方向へと落下する。なお、右可変入賞装置６５０よりも右側から流下してきた（右床面８１０ａに沿って転動してきた）遊技球は、右床面８１０の傾斜によって流下の勢いが強くなっているため、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖されている状態においては、凸部６５０ｇ１を乗り越えて、アウト口６６の方向まで流下させることができる。このように、右可変入賞装置６５０を傾斜させて配置したことにより、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖されている期間において、遊技球が開閉扉６５０ｆ１の上部に貯まってしまうことを抑制し、アウト口６６へと流下させることができる。

【１０１１９】

図８３５（ｂ）に示した通り、大当たりの１ラウンド目において、右特定入賞口６５０ａが入球可能な状態に切り替わる場合には、右特定入賞口６５０ａの上方を塞いでいた開閉扉６５０ｆ１が、正面視左方向にスライド移動することにより、開閉扉６５０ｆ１が開放される。図８３５（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１の開放途中においては、正面視右側から転動してきた遊技球が右特定入賞口６５０ａへと入球することができるものの、正面視左側から転動してきた遊技球は凸部６５０ｇ１に阻まれて右特定入賞口６５０に入球することが困難になる。なお、詳細については図８３６を参照して後述するが、開閉扉６５０ｆ１が完全に開放されると、凸部６５０ｇ１の上端と左床面８１０ｂとがほぼ同一の高さとなる（ほぼ滑らかに連結される）ので、右可変入賞装置６５０に対して左側から転動してきた遊技球も凸部６５０ｇ１を通過して右特定入賞口６５０ａに入球することができるようになる。

【１０１２０】

次に、図８３６を参照して、右可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が閉鎖されている場合、および開放されている場合における、右可変入賞装置６５０に到達した遊技球の流下方向について説明する。まず、図８３６（ａ）は、開閉扉６５０ｆ１が完全に開放されている状態における右可変入賞装置６５０、および曲面部材８１０の断面図である。図８３６（ａ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１が完全に開放された状態では、開閉扉６５０ｆ１の右端に設けられている凸部６５０ｇ１の上端と、左床面８１０ｂとの高さが略同一となるので、右可変入賞装置６５０に対して正面視左方向から転動してきた遊技球は、凸部６５０ｇ１を容易に通過することができる。即ち、凸部６５０ｇ１に妨げられることなく、右特定入賞口６５０ａに対して容易に入球（入賞）することができる。また、右可

変入賞装置６５０に対して正面視右方向から転動してきた（右床面８１０ａに沿って流下してきた）遊技球についても、右特定入賞口６５０ａに対する入球（入賞）を妨げるものが存在しないため、容易に右特定入賞口６５０ａに入球（入賞）することができる。

【１０１２１】

図８３６（ｂ）は、開閉扉６５０ｆ１が完全に閉鎖されている状態における右可変入賞装置６５０、および曲面部材８１０の断面図である。図８３６（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖された状態においては、右特定入賞口６５０ａが開閉扉６５０ｆ１によって塞がれてしまうため、遊技球が入球不可能となる。この状態において、右可変入賞装置６５０に対して正面視左方向から転動してきた遊技球は、開閉扉６５０ｆ１が形成する右上方向に登る向きの傾斜により、左下方向に下る向きの重力が作用するため、転動の勢いが削がれる。また、開閉扉６５０ｆ１の右端には、開閉扉６５０ｆ１の他の部分よりも上方に突出した凸部６５０ｇ１が設けられているため、仮に右方向へ向かう転動の勢いが強く、開閉扉６５０ｆ１をほぼ登りきることができたとしても、凸部６５０ｇ１によって右床面８１０ａ側に到達することが妨げられる。よって、開閉扉６５０ｆ１の傾斜に沿って左下方向へと流下し、曲面部材８１０の左端からアウト口６６に向けて落下する。

【１０１２２】

一方で、右可変入賞装置６５０に対して正面視右方向から転動してきた遊技球は、右床面８１０ａが成す傾斜によって凸部６５０ｇ１を乗り越えるための十分な勢いが付加された状態となっているので、凸部６５０ｇ１を乗り越えて開閉扉６５０ｆ１を通過することができる。これにより、曲面部材８１０の左端からアウト口６６に向けて落下させることができる。

【１０１２３】

次に、図８３７、および図８３８を参照して、大当たりの１ラウンド目における開閉扉６５０ｆ１（右特定入賞口６５０ａ）の開放パターンについて説明する。ここで、本第Ｚ６実施形態では、大当たりの１ラウンド目において、右特定入賞口６５０ａが比較的長い期間入球可能な状態に設定される大当たり種別（大当たりＡ６）と、比較的短い期間入球可能な状態に設定される大当たり種別（大当たりＢ６）とが設けられている。入球可能な状態が長くなると、遊技球を右特定入賞口６５０ａに入球させる機会が多くなるので、大当たり終了後の遊技状態が有利な状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定される可能性が高くなる。よって、大当たりＡ６の方が、大当たりＢ６よりも遊技者にとって有利な（大当たり終了後の遊技状態が有利な状態になり易い）大当たり種別であると言える。以降、説明の簡略化のため、大当たりＡ６の１ラウンド目において設定される右特定入賞口６５０ａの開放パターンを、Ｖ入賞可能な開放パターンと称し、大当たりＢ６の１ラウンド目において設定される右特定入賞口６５０ａの開放パターンを、Ｖ入賞困難な開放パターンと称する。

【１０１２４】

図８３７（ａ）は、Ｖ入賞可能な開放パターン（大当たりＡ６の１ラウンド目で設定される開放パターン）が設定された場合における、右特定入賞口６５０ａの状態の経時変化を示した図である。Ｖ入賞可能な開放パターンが設定されると、まず、１ラウンド目の開始から１．５秒間の間、右特定入賞口６５０ａが閉鎖された状態に保たれる。そして、１．５秒経過時点において、右特定入賞口６５０ａが閉鎖状態から開放状態に切り替えられる。なお、図８３７（ａ）に示した通り、右特定入賞口６５０ａの開放動作が開始されてから右特定入賞口６５０ａが完全に開放された状態となるまでには０．３秒を要する。このため、１ラウンド目の開始から１．８秒経過時点で完全に開放された状態となる。この完全に開放された状態は０．２秒間継続し、０．２秒経過時（即ち、１ラウンド目の開始から２．０秒経過時）に右特定入賞口６５０ａの閉鎖動作が開始される。この閉鎖動作は、開放動作と同様に、０．３秒間で完了する（１ラウンドの開始から２．３秒が経過すると完全に閉鎖される）。そして、右特定入賞口６５０ａが完全に閉鎖されると、右特定入賞口６５０ａが閉鎖された状態が０．５秒間継続する。そして、０．５秒間が経過すると（即ち、１ラウンド目の開始から２．８秒間が経過すると）、再度、右特定入賞口６５０

ａが開放される。この開放動作では、１回目の開放動作と同一の動作が繰り返される。即ち、０．３秒間かけて完全に開放され、開放された状態が０．２秒間維持され、０．３秒間かけて閉鎖される。

【１０１２５】

その後も、０．５秒間の完全に閉鎖された状態と、０．８秒間の開放動作（右特定入賞口６５０ａが０．３秒間かけて完全に開放され、開放された状態が０．２秒間維持され、０．３秒間かけて閉鎖される一連の動作）とが繰り返される。この繰り返し動作により、Ｖ入賞可能な開放パターンでは、大当たりの１ラウンド目において、０．８秒間の開放動作が６回繰り返される。また、図８３７（ａ）に示した通り、最後の開閉動作は１ラウンド目の開始から８．０秒間が経過した後で実行される。ここで、本第Ｚ６実施形態では、第Ｚ５実施形態と同様に、可変表示装置ユニット８０の右側の流路に、遊技球の流下時間を長くするための迂回役物７００が配設されている。右打ちされた遊技球が迂回役物７００を通過することにより、遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５、右可変入賞装置６５０が等配設されている領域）に到達するまでの期間が、第Ｚ５実施形態と同様に７秒～８秒となる。よって、大当たりの１ラウンド目に右打ちを開始した場合は、ラウンドの開始から少なくとも７秒間以上の時間をかけて遊技球が右可変入賞装置６５０に到達する。よって、右打ちを行った場合には、Ｖ入賞可能な開放パターンにおける最後の開放期間の開始時（１ラウンド目の開始から８秒間経過時）前後で遊技球が右可変入賞装置６５０に到達する。このため、１ラウンド目に右打ちを行った場合は、６回の開放期間のうち、最後の開放期間でのみ、右特定入賞口６５０ａに対して遊技球を入球させることができる可能性がある。

【１０１２６】

これに対して大当たりの１ラウンド目に左打ちをし続けた場合は、１秒間～２秒間程度で遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５、右可変入賞装置６５０が等配設されている領域）に遊技球が到達するので、１ラウンド目の開始時に即座に左打ちをすれば、１回目の開放期間から遊技球を特定入賞口６５０ａに到達させることができる。即ち、右特定入賞口６５０ａへと入球させる機会を最大で６回得ることができる。しかしながら、上述した通り、左側から右特定入賞口６５０ａに向けて転動してきた遊技球は、右側から転動してきた遊技球に比べて１の開放期間（開放が開始されてから完全に閉鎖されるまでの０．８秒間）において、右特定入賞口６５０ａに対して入球可能となる期間が短くなる。更に、左打ちを行った場合には、右打ちを行った場合に比較して右可変入賞装置６５０に到達することができない遊技球が多くなる。即ち、曲面部材８２０と曲面部材８１０との間に植立されている複数の釘の間をすり抜けることにより、遊技球が曲面部材８１０に到達できずにアウト口６６へ入球する場合や、第１入球口６４に入球する場合がある。よって、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合には、１ラウンド目に左打ちを行うことにより、右特定入賞口６５０ａが開放されている間に到達する遊技球の個数は多いが、入球する割合が低くなり、且つ、無駄球も多くなる遊技性となる。これに対し、大当たりの１ラウンド目に右打ちを行った場合には、右特定入賞口６５０ａが開放されている間に到達する遊技球の個数は少ないが、入球する割合が高くなる遊技性となる。よって、１ラウンド目の遊技性を、遊技球の発射方向に応じて可変させることができるので、大当たりの１ラウンド目における遊技者の興趣を向上させることができる。なお、大当たりの１ラウンド目において右打ちを行った場合も、左打ちを行った場合も１ラウンドの間に遊技球が入球する可能性は略同一（例えば、約８０％の割合）となるように、開放期間や盤面構成等が設定されている。

【１０１２７】

図８３７（ｂ）は、Ｖ入賞が困難な開放パターン（大当たりＢ６の１ラウンド目で設定される開放パターン）が設定された場合における、右特定入賞口６５０ａの状態の経時変化を示した図である。Ｖ入賞が困難な開放パターンが設定された場合には、図８３７（ｂ）に示した通り、１ラウンド目の開始と同時に右特定入賞口６５０ａが開放され、完全に開放された直後に閉鎖される。よって、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も、

右特定入賞口６５０ａが開放されている間に右特定入賞口６５０ａへと遊技球を入球させることは極めて困難になる（１ラウンドの間に遊技球が入球する可能性はほぼ０％となる）。このため、大当たりに当選した場合に、遊技者に対して、大当たり種別が大当たりＡ６になる（Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される）ことを期待させることができる。

【１０１２８】

図８３８は、Ｖ入賞可能な開放パターンが設定された場合における１の開放期間の間の開閉扉６５０ｆ１の状態をより詳細に示した図である。図８３８に示した通り、開放動作が開始されるまでの間は、開閉扉６５０ｆ１によって右特定入賞口６５０ａの上部が塞がれた状態になるので、右特定入賞口６５０ａに対して遊技球が入球不可能となる（図８３８（ａ）参照）。そして、開閉扉６５０ｆ１の開放開始タイミングになると、開閉扉６５０ｆ１が正面視左方向にスライド移動することにより、曲面部材８１０の内部へと収納されていく。開放動作の開始から０．１秒間が経過すると、右特定入賞口６５０ａのうち、上方を開閉扉６５０ｆ１で塞がれていない部分の幅が、遊技球１個分以上の幅となる（図８３８（ｂ）参照）。これにより、右方向から転動してきた遊技球が右特定入賞口６５０ａへと入球可能となる。一方で、左方向から転動してきた遊技球は、開閉扉６５０ｆ１のうち、曲面部材８１０の内部に収納されていない部分が形成する右上方向に上る向きの傾斜と、凸部６５０ｇ１とにより、右特定入賞口６５０ａへと入球することが妨げられる。即ち、左側から転動してきた遊技球は、開閉扉６５０ｆ１が完全に閉鎖されている状態と同様に、右特定入賞口６５０ａへの入球が不可能となる。この、右側から転動してきた遊技球が右特定入賞口６５０ａへと入球可能となり、且つ、左側から転動してきた遊技球が入球不可能となる状態は、０．１秒間の間継続し、０．１秒間が経過すると（即ち、開放動作の開始から０．２秒間が経過すると）、開閉扉６５０ｆ１のほとんどが曲面８１０の内部に収納される（凸部６５０ｇ１と左床面８１０ｂの右端との間の幅が遊技球１個分未満となる）ことにより、左床面８１０ｂの右端に到達した遊技球が、開閉扉６５０ｆ１の上面を介さずに、直接凸部６５０ｇ１の上方を通過することが可能となる（図８３８（ｃ）参照）。よって、右可変入賞装置６５０に対して正面視左側から転動してきた遊技球についても、凸部６５０ｇ１を通過して右特定入賞口６５０ａに入球可能となる。即ち、右方向から転動してきた遊技球（右打ちにより発射された遊技球）も、左方向から転動してきた遊技球（左打ちにより発射された遊技球）も、共に右特定入賞口６５０ａに入球可能な状態となる。以降は、開閉扉６５０ｆ１が完全に開放されるまでの間、両方向（右側、および左側の両方）から転動してきた遊技球が右特定入賞口６５０ａに入球可能な状態となる。

【１０１２９】

図８３８に示した通り、開放動作が開始されてから０．３秒間が経過すると、開閉扉６５０ｆ１が曲面部材８１０の内部に完全に収納され、凸部６５０ｇ１のみが外部に露出した状態（開閉扉６５０ｆ１が完全に開放された状態）となる（図８３８（ｄ）参照）。この完全に開放された状態は、上述した通り０．２秒間継続し、０．２秒間が経過すると、閉鎖動作が開始される。この閉鎖動作は、開放動作と逆の動作が同一の時間（即ち、０．３秒）をかけて実行される。このため、開放動作が開始されてから開閉扉６５０ｆ１が再度閉鎖されるまでの間において、右可変入賞装置６５０ａに対して遊技球が入球可能となる期間は、右打ち時において、開放動作の開始から０．１秒経過時から、開閉扉６５０ｆ１が完全に閉鎖される０．１秒前までの０．６秒間となる。一方、左打ち時においては、開放動作の開始から０．２秒経過時から、開閉扉６５０ｆ１が完全に閉鎖される０．２秒前までの０．４秒間となる。即ち、左打ちを行った場合よりも、右打ちを行った方が、右可変入賞装置６５０に到達した遊技球が入球する割合は高くなる。

【１０１３０】

このように、本第Ｚ６実施形態では、右特定入賞口６５０ａに対して遊技球が可能となる期間を、右可変入賞装置６５０に対して右側から到達した遊技球であるか、左側から到達した遊技球であるかに応じて可変させる構成としている。これにより、右可変入賞装置６５０に対して右側から遊技球が到達した場合には、右特定入賞口６５０ａへと入球する

ことをより強く期待させることができる。更に、本第Ｚ６実施形態では、上述した通り、右打ちを行った場合よりも、左打ちを行った場合の方が、大当たりの１ラウンド目においてより多くの遊技球が右可変入賞装置６５０に対して到達する構成となっている。よって、大当たりの１ラウンド目において左打ちを行った場合には、遊技球が右特定入賞口６５０ａに入球し難いが、入球させる機会が多い遊技性を実現することができる一方で、右打ちを行った場合には、遊技球が左特定入賞口６５０ａに入球し易いが、入球させる機会が少ない遊技性を実現することができる。よって、遊技球の発射方向により大当たりの１ラウンド目における遊技性を変更することができるので、１ラウンド目における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０１３１】

なお、本第Ｚ６実施形態では、開閉扉６５０ｆ１の右端に凸部６５０ｇ１を設けることで、左側から転動してきた遊技球が右特定入賞口６５０ａへと入球可能となる期間を、右側から転動してきた遊技球が入球可能となる期間よりも短くする構成としていたが、必ずしも凸部６５０ｇ１を設ける必要はない。凸部６５０ｇ１を削除したとしても、開閉扉６５０ｆ１が形成する右上方向に登る向きの傾斜によって、開閉扉６５０ｆ１の開放動作の途中（例えば、図８３８（ｂ）に示す配置）において左側から転動してきた遊技球が右特定入賞口６５０ａに入球することを抑制することができる。

【１０１３２】

次に、図８３９を参照して、本第Ｚ６実施形態における大当たりＡ６（Ｖ入賞可能な開放パターンが設定される大当たり）の１ラウンド目における表示態様の一例を示した図である。図８３９に示した通り、大当たりＡ６の１ラウンド目が開始されると、第３図柄表示装置８１の表示画面における表示領域ＨＲ２に対して、「左打ちで数打ちゃ当たるモード」という文字と、「到達数は多いけどＶに入りにくいよ！」という文字と、左向きの矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うと、右可変入賞装置６５０に対して遊技球をより多く到達させることができる一方で、右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球し難くなる（Ｖ入賞し難くなる）遊技性になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１０１３３】

また、図８３９に示した通り、表示領域ＨＲ３に対して、「右打ちで一撃必殺モード」という文字と、「到達数は少ないけどＶに入り易いよ！」という文字と、右向きの矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うと、右可変入賞装置６５０に到達する遊技球が少なくなる一方で、右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球し易くなる（Ｖ入賞し易くなる）遊技性になるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１０１３４】

また、図８３９に示した通り、第３図柄表示装置８１における表示領域ＨＲ４には、右可変入賞装置６５０、および曲面部材８１０を模した画像が表示される。また、可変入賞装置６５０の正面視手前側には、アルファベットの「Ｖ」を模した装飾が施された状態が表示されると共に、表示領域ＨＲ４における正面視左上側には、「Ｖを狙え！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ７が表示される。これらの表示内容により、「Ｖ」という文字を模した装飾が施されている右可変入賞装置６５０に対して遊技球を入球させることにより、遊技者にとって有利な結果になること（大当たり終了後に特別図柄の確変状態となること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１０１３５】

加えて、図８３９に示した通り、表示領域ＨＲ４に対しては、右可変入賞装置６５０を模した画像に対して正面視左側、および右上側に、それぞれ右可変入賞装置６５０の方向を向いた矢印の画像が表示されている。右可変入賞装置６５０を模した画像に対して正面視左側に表示されている矢印の画像には、「数打ちゃ当たる」という文字が付されており、正面視右上側に表示されている矢印の画像には、「一撃必殺」という文字が付されている。これらの表示内容により、遊技者が表示領域ＨＲ２の表示内容に従って左打ちを行っ

た（数打ちゃ当たるモードを選択した）場合には、右可変入賞装置６５０に対して正面視左方向から遊技球が転動してくるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、遊技者が表示領域ＨＲ３の表示内容に従って右打ちを行った（一撃必殺モードを選択した）場合には、右可変入賞装置６５０に対して正面視右上方向から遊技球が転動してくるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、いずれの方向に注目すれば右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球するかどうかを確認できるのかということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１０１３６】

＜第Ｚ６実施形態における電気的構成＞

次に、図８４０を参照して、本第Ｚ６実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図８４０（ａ）は、本第Ｚ６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図８４０（ａ）に示した通り、第Ｚ６実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、開放パターンテーブル２０２ａａが追加されている点で相違している。また、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容が変更となっている。その他の構成については第Ｚ５実施形態と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１０１３７】

開放パターンテーブル２０２ａａは、大当たりの１ラウンド目における右特定入賞口６５０ａの開放パターン（Ｖ入賞可能な開放パターン、およびＶ入賞困難な開放パターンのいずれか）を大当たり種別毎に規定したデータテーブルである。この開放パターンテーブル２０２ａａには、開閉扉６５０ｆ１の開閉動作の開始タイミングを示すデータが規定されている。大当たりの１ラウンド目の開始時には、この開放パターンテーブル２０２ａａから、大当たり種別に対応する開放パターンが選択されて、１ラウンド目の開放パターンとして設定される。開放パターン（開閉動作の開始タイミング）を予め開放パターンテーブル２０２ａａに規定しておくことにより、毎回の大当たりにおいて、同一の開放パターンで開閉扉６５０ｆ１を開閉動作させることができる。

【１０１３８】

次に、図８４０（ｂ）を参照して、本第Ｚ６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図８４０（ｂ）は、本第Ｚ６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容を示した図である。図８４０（ｂ）に示した通り、本第Ｚ６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂにおいて、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲に対しては、「大当たりＡ６」が対応付けて規定されている（図８４０の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ６」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たりの１ラウンド目においてＶ入賞可能な開放パターン（約８０％の割合で右特定入賞口６５０ａに遊技球を入球させることが可能な開放パターン）が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２が取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ６」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「０～７９」の８０個であるので、大当たりとなった場合に「大当たりＡ６」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。

【１０１３９】

また、図８４０（ｂ）に示した通り、本第Ｚ６実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂにおいて、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対しては、「大当たりＢ６」が対応付けて規定されている（図８４０の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ６」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たりの１ラウンド目においてＶ入賞困難な開放パターン（右特定入賞口６５０ａに遊技球を入球させることがほぼ不可能な開放パターン）が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２が取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ６」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「８０～９９」の２０個であるので、大当たりとなった場合に「大当たりＢ６」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１０１４０】
なお、本第Ｚ６実施形態では、Ｖ入賞困難な開放パターンが設定される大当たり種別を設ける構成としていたが、必ずしもＶ入賞困難な開放パターンを設ける必要はない。例えば、大当たりになると必ずＶ入賞可能な開放パターンが設定される構成とする代わりに、Ｖ入賞する割合を低下させることで、大当たり終了後に確変状態が設定される割合を本第Ｚ６実施形態と同等になるように調節してもよい。このように構成することで、開放パターンの数を少なくすることができるので、開放パターンテーブル２０２ａａのデータ量を削減することができる。
【１０１４１】
次に、図８４１を参照して、本第Ｚ６実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図８４１は、本第Ｚ６実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図８４１に示した通り、本第Ｚ６実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図８参照）に対して、確変設定フラグ２０３ａａと、確変通過カウンタ２０３ａｂと、入賞個数カウンタ２０３ａｃと、残球タイマフラグ２０３ａｄと、残球タイマ２０３ａｅと、確変有効フラグ２０３ａｇと、確変有効タイマ２０３ａｈと、排出個数カウンタ２０３ａｆとが追加されている点で相違している。
【１０１４２】
確変設定フラグ２０３ａａは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球したか否かにより決定される。ここで、右可変入賞装置６５０の内部には、右特定入賞口６５０ａから入球した遊技球が必ず通過する位置に確変スイッチ６５０ｅ（図示せず）が配設されている。この確変スイッチ６５０ｅの出力がオンになった場合に、右特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球したと判断されて、確変設定フラグ２０３ａａがオンに設定される（図８４５のＳ１３０５、図８４６のＳ１４１０参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ａａは、大当たりの終了時にオフに設定される（図８４４のＳ１２０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ａａは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。
【１０１４３】
なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ａａがオンに設定されている場合には、電源断が遮断される前に遊技球が確変スイッチ６５０ｅを通過していたかを判別し、通過していたと判別できた場合にのみ、確変設定フラグ２０３ａａを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ６５０ｅを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ａｂが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ａａのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、ホールの被害を低減することができる。
【１０１４４】
確変通過カウンタ２０３ａｂは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）の終了後に確変スイッチ６５０ｅを通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ａｂと後述する排出個数カウンタ２０３ａｆとの合計により、１ラウンド目において右可変入賞装置６５０の右特定入賞口６５０ａに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ａｂは、１ラウンドが終了した後の所定期間（所謂、球はけ期間）において、確変スイッチ６５０ｅの通過を検出する毎に値が１ずつ加算されて更新される（図８４６のＳ１４０９）。また、右特定入賞口６５０ａに入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる（図８４６のＳ１４１５）。なお、この確変通過カウンタ２０３ａｂは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【１０１４５】
入賞個数カウンタ２０３ａｃは、大当たり遊技における各ラウンドにおいて、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ、または右可変入賞装置６５０の右特定入賞口６５０ａに入賞した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置６５に設けられた入球検出スイッチ（図示せず）、または右可変入賞装置６５０に設けられた上述した確変スイッチ６５０ｅを遊技球が通過したと検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される（図８４５のＳ１３０３）。一方、１のラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５、および右可変入賞装置６５０に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ａｃの値と確変通過カウンタ２０３ａｂとの合計値）と、排出された個数（排出個数カウンタ２０３ａｆの値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる（図８４６のＳ１４１５参照）。なお、この入賞個数カウンタ２０３ａｃの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。
【１０１４６】
残球タイマフラグ２０３ａｄは、ラウンドが終了した時点において可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０の内部に遊技球が残存している場合に、残存している遊技球を排出させるための球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ａｄがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ａｄがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ａｅが１ずつ加算されて更新される（図８４６のＳ１４０５参照）。
【１０１４７】
残球タイマ２０３ａｅは、１のラウンドが終了して特定入賞口６５ａまたは右特定入賞口６５０ａが閉鎖した時点において、可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０の内部に遊技球が残存していた場合に、当該残存していた遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。遊技球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本第Ｚ６実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ａｅの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ａｅの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０への入賞個数と、排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図８４６のＳ１４１１）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０内で遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に右可変入賞装置６５０内に遊技球を残存させておき、大当たりの１ラウンド目となったタイミングを見計らって遊技球を確変スイッチ６５ｅに流下させる不正行為を抑制できる。
【１０１４８】
なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ６５０ｅを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ａａをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。
【１０１４９】
排出個数カウンタ２０３ａｆは、大当たりの各ラウンドにおいて、可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０から外部に排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ａｆは、各可変入賞装置（可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０）から遊技球を排出するための球排出口を遊技球が通過する（球排出口に設けられている球排出口スイッチが遊技球の通過によりオンになる）毎に、値が１ずつ加算されて更新される（図８４６のＳ１４０３参照）この排出個数カウンタ２０３ａｆは、可変入賞装置６５、または右可変入賞装置６５０に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる（図８４６のＳ１４１４）。
【１０１５０】

＜第Ｚ６実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図８４２から図８４６を参照して、本第Ｚ６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。まず、図８４２を参照して、本第Ｚ６実施形態における大当たり制御処理７（Ｓ９２１）について説明する。この大当たり制御処理７（Ｓ９２１）は、主制御装置１１０のメイン処理（図２９参照）において、第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）における大当たり制御処理（図３０、Ｓ９０４参照）に代えて実行される処理である。

【１０１５１】

この第Ｚ６実施形態における大当たり制御処理７（図８４２参照）のうち、Ｓ１００１～Ｓ１００４、およびＳ１００９～Ｓ１０１１の各処理では、それぞれ第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）における大当たり制御処理（図３０参照）のＳ１００１～Ｓ１００４、およびＳ１００９～Ｓ１０１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第Ｚ６実施形態における大当たり制御処理７（図８４２参照）では、Ｓ１００４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１００４：Ｙｅｓ）、ラウンドおよび大当たり種別に応じた開放動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行して（Ｓ１０２１）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（Ｓ１０２１）の詳細については、図８４３を参照して後述する。

【１０１５２】

また、本第Ｚ６実施形態における大当たり制御処理７（図８４２参照）では、Ｓ１０１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１０１１Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行して（Ｓ１０２２）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１０２２）の詳細については、図８４４を参照して後述する。

【１０１５３】

また、本第Ｚ６実施形態における大当たり制御処理７（図８４２参照）では、Ｓ１０１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判定した場合には（Ｓ１０１１：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａ、および右特定入賞口６５０ａへの入賞に応じた処理を行うための入賞処理を実行する（Ｓ１０２３）。尚、この入賞処理（Ｓ１０２３）の詳細については、図８４５を参照して後述する。入賞処理（Ｓ１０２３）の終了後は、特定入賞口６５ａ、および右特定入賞口６５０ａに対して入球した遊技球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行して（Ｓ１０２４）、本処理を終了する。この異常処理（Ｓ１０２４）の詳細については、図８４６を参照して後述する。

【１０１５４】

次に、図８４３を参照して、上述した大当たり動作設定処理（Ｓ１０２１）の詳細について説明する。図８４３は、大当たり動作設定処理（Ｓ１０２１）を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１０２１）は、上述した通り、ラウンドおよび大当たり種別に応じた開放動作を設定するための処理である。

【１０１５５】

大当たり動作設定処理（図８４３参照）では、まず、１ラウンド目の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１１０１）、大当たりの１ラウンド目の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａの開放を設定して（Ｓ１１０２）、処理をＳ１１０５に移行する。

【１０１５６】

一方、Ｓ１１０１の処理において、１ラウンド目の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に対応する開放パターンを、開放パターンテーブル２０２ａａから読み出す（Ｓ１１０３）。このＳ１１０３の処理では、今回の大当たり種別が大当たりＡ６であれば、Ｖ入賞可能な開放パターン（図８３７（ａ）参照）を読み出す一方で、今回の大当たり種別が大当たりＢ６であれば、Ｖ入賞困難な開放パターン（図８３７（ｂ）参照）を読み出す。

【１０１５７】

Ｓ１１０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ１１０３の処理で読み出された開放パターンの開始を設定して（Ｓ１１０４）、処理をＳ１１０５に移行する。Ｓ１１０２、またはＳ１１０４の処理後に実行されるＳ１１０５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ１１０５）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（図８４３参照）を実行することにより、大当たり種別に応じて、右特定入賞口６５０ａを適切な開放パターンで開閉制御することができる。

【１０１５８】

次に、図８４４を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１０２２）の詳細について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ１０２２）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１０２２）では、まず、確変設定フラグ２０３ａａがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２０１）、確変設定フラグ２０３ａａがオフであると判別した場合は（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、今回の大当たりの間に右特定入賞口６５０ａへと遊技球が１個も入球（入賞）しなかったことを意味するので、時短中カウンタ２０３ｆの値に１００を設定することで大当たり終了後の遊技状態を特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定して（Ｓ１２０２）、処理をＳ１２０４に移行する。

【１０１５９】

一方、Ｓ１２０１の処理において、確変設定フラグ２０３ａａがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たりの間に右特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球したことを意味するので、確変フラグ２０３ｅをオンに設定することで大当たり終了後の遊技状態を特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定して（Ｓ１２０３）、処理をＳ１２０４へ移行する。

【１０１６０】

Ｓ１２０２、又はＳ１２０３の処理後に実行されるＳ１２０４の処理では、Ｓ１２０２、又はＳ１２０３の処理によって設定した大当たり後の状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ１２０４）、確変設定フラグ２０３ａａをオフに設定して（Ｓ１２０５）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図８４４参照）を実行することにより、確変設定フラグ２０３ａａの状態に応じて適切な遊技状態を設定することができる。

【１０１６１】

次に、図８４５を参照して、入賞処理（Ｓ１０２３）の詳細について説明する。この入賞処理（Ｓ１０２３）は、上述した通り、特定入賞口６５ａ、および右特定入賞口６５０ａへの入賞に応じた処理を行うための処理である。この入賞処理（Ｓ１０２３）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ１３０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａ、または右特定入賞口６５０ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ１３０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０１６２】

一方、Ｓ１３０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、次いで、いずれかの特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または右特定入賞口６５０ａ）への入賞を検出したかを判別し（Ｓ１３０２）、特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または右特定入賞口６５０ａ）への入賞を検出していないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、処理をＳ１３０６へと移行する。一方、特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または右特定入賞口６５０ａ）に対する入賞を検出したと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ａｃの値に１を加算して更新する（Ｓ１３０３）。次いで、今回のラウンドが１ラウンド目であるか否かを判別して（Ｓ１３０４）、１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、大当たりの１ラウンド目において右特定入賞口６５０ａに入球（入賞）したことを意味するので、確変設定フラグ２０３ａａをオンに設定して（Ｓ１３０５）、処理をＳ１３０６に移行する。これに対し

、Ｓ１３０４の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、Ｓ１３０５の処理をスキップして、処理をＳ１３０６へと移行する。

【１０１６３】

Ｓ１３０６の処理では、入賞個数カウンタ２０３ａｃの値が１０以上の値となったか否かを判別して（Ｓ１３０６）、入賞個数カウンタ２０３ａｃの値が１０以上の値になったと判別した場合は（Ｓ１３０６：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０８の処理へと移行して、今回のラウンドの終了を設定する。一方、Ｓ１３０６の処理において、入賞個数カウンタ２０３ａｃの値が１０未満であると判別した場合は（Ｓ１３０６：Ｎｏ）、次に、ラウンド時間が経過したか否かを判別し（Ｓ１３０７）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ１３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０８の処理へと移行して、今回のラウンドの終了を設定する。一方、ラウンド期間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１３０７：Ｎｏ）、ラウンドを終了する必要がないため、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ１３０７の処理では、今回のラウンドが１ラウンド目の場合、設定されている開放パターンの終了タイミングとなっていればラウンド時間が経過したと判別する一方で、２ラウンド目以降の場合は、ラウンドの開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。

【１０１６４】

Ｓ１３０８の処理では、特定入賞口（特定入賞口６５ａ、または右特定入賞口６５０ａ）の閉鎖を設定し（Ｓ１３０８）、特定入賞口が閉鎖されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ１３０９）。次いで、残球タイマフラグ２０３ａｄをオンに設定することで球はけ期間を設定して（Ｓ１３１０）、本処理を終了する。

【１０１６５】

次いで、図８４６を参照して、異常処理（Ｓ１０２４）の詳細について説明する。この異常処理（Ｓ１０２４）は、上述した通り、特定入賞口６５ａ、および右特定入賞口６５０ａに対して入球した遊技球が正常に排出されたかを判別するための処理である。この異常処理（Ｓ１０２４）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ１４０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技球が球排出口スイッチを通過したか（各可変入賞装置から遊技球を排出するための排出口から遊技球が排出されたか）を判別する（Ｓ１４０２）。

【１０１６６】

Ｓ１４０２の処理において、遊技球が球排出口スイッチを通過したと判別した場合は（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ａｆの値に１を加算し（Ｓ１４０３）、Ｓ１４０４の処理へ移行する。一方、Ｓ１４０２の処理において、遊技球が球排出口スイッチを通過していなければ（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、Ｓ１４０３の処理をスキップしＳ１４０４の処理へ移行する。

【１０１６７】

Ｓ１４０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ａｄがオンであるかを判別し（Ｓ１４０４）、残球タイマフラグ２０３ａｄがオフであると判別した場合は（Ｓ１４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０４の処理において、残球タイマフラグ２０３ａｄがオンであると判別した場合は（Ｓ１４０４：Ｙｅｓ）、現在が球はけ期間中であることを意味するので、残球タイマ２０３ａｅの値に１を加算して更新する（Ｓ１４０５）。次に、残球タイマ２０３ａｅの値が上限値であるか（即ち、球はけ期間の終了タイミング（ラウンド終了から０．８秒経過時）であるか）を判別し（Ｓ１４０６）、残球タイマ２０３ａｅの値が上限値でない（球はけ期間の終了タイミングではない）と判別した場合は（Ｓ１４０６：Ｎｏ）、現在が１ラウンド目の終了後の球はけ期間であるか否かを判別し（Ｓ１４０７）、１ラウンドが終了した後の球はけ期間であると判別した場合は（Ｓ１４０７：Ｙｅｓ）、次いで、確変スイッチ６５０ｅを遊技球が通過したか否か判別し（Ｓ１４０８）、確変スイッチ６５０ｅを遊技球が通過していないと判別した場合は（Ｓ１４０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０８の処理において、確変

スイッチ６５０ｅを遊技球が通過したと判別した場合は（Ｓ１４０８：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ａｂの値に１を加算し（Ｓ１４０９）、確変設定フラグ２０３ａａをオンに設定して（Ｓ１４１０）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１４０７の処理において、今回の球はけ期間が、２ラウンド目以降のラウンドが終了した後の球はけ期間であると判別した場合は（Ｓ１４０７：Ｎｏ）、Ｓ１４０８～Ｓ１４１０の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１０１６８】

また、Ｓ１４０６の処理において、残球タイマ２０３ａｅの値が上限値である（球はけ期間の終了タイミングである）と判別した場合は（Ｓ１４０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（排出個数カウンタ２０３ａｆの値）が、入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ａｃの値と、確変通過カウンタ２０３ａｂの値との合計値）と一致しているかを判別する（Ｓ１４１１）。

【１０１６９】

Ｓ１４１１の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ１４１１：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４１２）、Ｓ１４１３の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、右特定入賞口６５０ａが閉鎖されている間に確変スイッチ６５０ｅ３に遊技球を通過させる不正行為を抑制できる。

【１０１７０】

一方、Ｓ１４１１の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ１４１１：Ｙｅｓ）、Ｓ１４１２の処理をスキップし、Ｓ１４１３の処理へと移行する。Ｓ１４１３の処理では、残球タイマフラグ２０３ａｄをオフに設定し（Ｓ１４１３）、次いで、残球タイマ２０３ａｅの値をリセットする（Ｓ１４１４）。その後、入賞個数カウンタ２０３ａｃ、排出個数カウンタ２０３ａｆ、確変通過カウンタ２０３ａｂの値をそれぞれリセットし（Ｓ１４１５）、本処理を終了する。

【１０１７１】

この異常処理（図８４６参照）を実行することにより、各可変入賞装置（可変入賞装置６５、および右可変入賞装置６５０）の内部で球詰まりが生じる等により、各特定入賞口（特定入賞口６５ａ、および右可変入賞装置６５０ａ）へと入球した遊技球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【１０１７２】

以上説明した通り、第Ｚ６実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中（特別遊技状態中）に遊技球が入球することで遊技者に対して特典（賞球）が付与される可変入賞装置として、可変入賞装置６５と、右可変入賞装置６５０との２種類を設ける構成としている。右可変入賞装置６５０の右特定入賞口６５０ａは、大当たりの１ラウンド目において入球可能な開放状態に設定され、大当たり中に遊技球が入球することで、賞球に加え、大当たり終了後に特別図柄の確変状態が付与される。よって、右特定入賞口６５０ａに遊技球が入球するか否かによって、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利となるか否かが変わるので、大当たりの１ラウンド目において右特定入賞口６５０ａへと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができる。

【１０１７３】

右特定入賞口６５０ａは、左打ちを行った場合も、右打ちを行った場合も遊技球が到達し得る位置に配置されており、１ラウンド目において左打ちをし続けると、右特定入賞口６５０ａが入球可能な状態の間に右可変入賞装置６５０に到達する遊技球の個数は多くなるものの、到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａ入球する割合は低くなるように構成されている。一方で、１ラウンド目において右打ちをし続けた場合は、右特定入賞口６５０ａが入球可能な状態の間に右可変入賞装置６５０に到達する遊技球の個数は少なくなるものの、到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａ入球する割合が高くなるように構成されている。即ち、所定期間（１ラウンドの開放パターンが終了するまでの期間）の間に右可変

入賞装置６５０に到達する遊技球の個数（右特定入賞口６５０ａへと入賞させる機会の多さ）の面（要素）は、右打ちよりも左打ちの方が有利となるように構成している。また、右可変入賞装置６５０に対する入球し易さ（入球率）の面（要素）は、左打ちよりも右打ちの方が有利となるように構成している。これらによって、大当たりの１ラウンド目における遊技性を、遊技球の打ち出し方向に応じて異ならせることができるので、遊技者毎に、好みの遊技性（右特定入賞口６５０ａへの入球率が低い代わりに到達する遊技球数が多くなる遊技性と、到達個数が少ない代わりに入球率が高くなる遊技性とのいずれか）を選択させることができる。よって、より多くの遊技者の趣向に適合する遊技性を実現できるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１０１７４】

なお、本第Ｚ６実施形態では、大当たりの所定期間（１ラウンド目）において、右打ちを行った場合には、左打ちを行った場合に比較して入球率の面で有利になる（右可変入賞装置６５０ａに到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａに入球し易くなる）構成とする一方で、左打ちを行った場合には、右打ちを行った場合に比較して到達個数の面で有利になる（より多くの遊技球が右可変入賞装置６５０ａに到達し易くなる）構成としていた。これにより、右打ちを行った場合と、左打ちを行った場合とで有利な面、および不利な面を異ならせる構成とすることにより、右打ちを行うか、左打ちを行うかを遊技者に選択させることができる遊技性を実現していたが、右打ちと左打ちとの優位性の違いはこれに限られるものではない。例えば、左打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（右打ちを行うと入球困難な）位置に、開放時間が短い（例えば、最大１秒間）が、遊技球の入球を検出した場合に付与される賞球が多い（例えば、入球１回あたり１５個）特定入賞口を設け、右打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（左打ちを行うと入球困難な）位置に、開放時間が長い（例えば、最大５秒間）が、付与される賞球が少ない（例えば、入球１回あたり３個）特定入賞口を設ける構成としてもよい。そして、ラウンド毎に、開放される特定入賞口を交互に切り替える構成とし、ラウンド間のインターバルを極端に短くする（例えば、０．１秒にする）構成としてもよい。このように構成することで、大当たり中に左打ちをし続けた場合は、特定入賞口へと入球する遊技球の個数が少なくなり易いが、特定入賞口へ入球した場合に付与される賞球が多くなる遊技性を実現することができる。一方、大当たり中に右打ちをし続けた場合には、特定入賞口へとより多くの遊技球が入球し易いが、特定入賞口へ入球した場合に付与される賞球が少なくなる遊技性を実現することができる。よって、遊技者に対して好みの遊技性を選択して遊技を行わせることができる。また、例えば、左打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（右打ちを行うと入球困難な）位置に、可変入賞装置６５を設け、右打ちを行った場合に遊技球が入球し易い（左打ちを行うと入球困難な）位置に、右可変入賞装置６５０を設ける構成とし、１の大当たりにおいて右可変入賞装置６５０が開放される期間を、可変入賞装置６５が開放される期間よりも短くなるように構成してもよい。即ち、１の大当たりにおいて右打ちをし続けると、右特定入賞口６５０ａへと入球して大当たり後に確変状態が付与される可能性が高くなる一方で、得られる賞球が少なくなる構成とし、左打ちをし続けると、特定入賞口６５ａに多くの遊技球が入球することで多量の賞球を獲得可能となる一方で、右特定入賞口６５０ａへと入球させることが困難になることで大当たり後の遊技状態が不利となる構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり中の発射方向毎に、優位性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合において、可変入賞装置６５（入球に対して賞球のみが付与される可変入賞装置）と、右可変入賞装置６５０（入球に対して賞球が付与される上に確変状態も付与される可変入賞装置）との位置関係を逆にしてもよい。また、右打ちの方が有利な面（要素）と、左打ちの方が有利な面（要素）とを設定するのは、大当たりの１ラウンド目に限られるものではない。例えば、通常遊技中において、右打ちよりも左打ちの方が有利となる要素と、左打ちよりも右打ちの方が有利となる要素とを設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、左打ちで発射された遊技球が入球可能な左入球口と、右打ちで発射された遊技球が入球可能な右入球口とを設ける構成とし、いずれかの入球口に遊技球が入球した場合に特別図柄の

抽選を実行する構成とする。そして、普通図柄の時短状態では、右打ちで右入球口を狙って遊技を行うことにより、左打ちよりも遊技効率の面で有利となる一方で、左打ちを行うと、遊技効率の面では右打ちよりも不利になるが、大当たりに当選した場合に右打ちよりも有利な大当たり種別（ラウンド数、または有利状態の継続率の面で有利になる種別）が選択され易くなる構成としてもよい。

【１０１７５】

本第Ｚ６実施形態では、大当たりの所定期間（１ラウンド目）において、右打ちを行った場合には、左打ちを行った場合に比較して右可変入賞装置６５０ａに到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａに入球し易くなる構成とする一方で、左打ちを行った場合には、右打ちを行った場合に比較してより多くの遊技球が右可変入賞装置６５０ａに到達し易くなる構成としていた。これに加えて、大当たりの１ラウンド目における遊技球の発射方向を検出可能なセンサ等を遊技盤１３に設ける構成としてもよい。そして、センサによって検出した発射方向に応じて、対応する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、左打ちを検出した場合には、１ラウンド目の表示態様（図８３９参照）として、表示領域ＨＲ２が点灯し、表示領域ＨＲ３が消灯した見た目の表示態様とする一方で、右打ちを検出した場合には、表示領域ＨＲ３が点灯し、表示領域ＨＲ２が消灯した見た目の表示態様となるように設定してもよい。このように構成することで、遊技者に対して事故が選択した遊技性をより容易に理解させることができる。

【１０１７６】

本第Ｚ６実施形態では、右可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が正面視左方向にスライドすることで開放される構成とすることにより、右可変入賞装置６５０に対して右側から転動してきた遊技球の方が、左側から転動してきた遊技球よりも入球可能となる期間が長くなるように構成していたが、開閉扉６５０ｆ１の形状および動作内容はこれに限られるものではない。例えば、開閉扉６５０ｆ１は、正面視手前側から奥側に向けて開放される構成としてもよい。そして、開閉扉６５０ｆ１における正面視右手前側の長さを、遊技球１個分以上、正面視左手前側の長さよりも短く構成してもよい。即ち、開閉扉６５０ｆ１が正面視奥側に収納されていく際に、開閉扉６５０ｆ１における左側よりも右側の方が早く遊技球が入球可能な状態となり、且つ、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖される際は、開閉扉６５０ｆ１が正面して前側に突出していく際に、開閉扉６５０ｆ１における左側の方が早く遊技球が入給付可能な状態となるように構成してもよい。このように構成した場合も、上述した第Ｚ６実施形態と同様に、右可変入賞装置６５０に対して右側から転動してきた遊技球の方が、左側から転動してきた遊技球よりも入球可能となる期間が長くなるように構成することができる。

【１０１７７】

本第Ｚ６実施形態では、盤面構成によって物理的に、右打ちよりも左打ちの方が有利となる面（即ち、右可変入賞装置６５０に到達した遊技球が右特定入賞口６５０ａへと入球する割合）と、左打ちよりも右打ちの方が有利となる面（即ち、１ラウンド中に右可変入賞装置６５０へと到達可能な遊技球の個数）とを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、制御的に実現しても良い。より具体的には、例えば、右打ちを行っても、左打ちを行っても遊技球の到達割合が同等となる位置に右特定入賞口６５０ａを設ける。そして、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が右打ちを行ったか、左打ちを行ったかを検出可能に構成し、右打ちを行っていると検出した場合と、左打ちを行っていると検出した場合とで開放パターンを異ならせる構成としてもよい。即ち、右打ちを検出した場合は、右特定入賞口６５０ａの開放回数は少ないが、各開放の開放期間が比較的長い開放パターンで右特定入賞口６５０ａを開放させる一方で、左打ちを検出した場合は、右特定入賞口６５０ａの開放回数が比較的多い一方で、各開放の開放期間が比較的短い開放パターンで右特定入賞口６５０ａを開放させる構成としてもよい。また、遊技球の発射方向ではなく、ボタン等の操作手段を操作することにより、大当たりの遊技性を遊技者に選択させる構成としてもよい。

【１０１７８】

＜第Ｚ７実施形態＞

次に、図８４７から図８５２を参照して、第Ｚ７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第Ｚ５実施形態では、右打ちにより発射された遊技球は、全て迂回役物７００を通過する構成としていた。即ち、右打ちを行うと、必ず７秒～８秒の時間をかけて遊技盤１３における下方の領域（第１入球口６４や、可変入賞装置６５が設けられている領域）まで流下する構成としていた。即ち、大当たり遊技の実行中以外の通常遊技状態において、右打ちを行うと遊技効率が悪化してしまう構成となっていた。

【１０１７９】

これに対して本第Ｚ７実施形態では、可変表示装置ユニット８０の右側に２種類の流路を設ける構成とし、一方の流路を流下すると第Ｚ５実施形態と同様に迂回役物７００を通過して可変入賞装置６５へと遊技球が流下するのに対し、他方の流路を流下すると、迂回役物７００への入球が回避され、且つ、特定入賞口６５ａにも入球し難くなる構成としている。即ち、遊技球がいずれかの入球口（第１入球口６４、特定入賞口６５、アウト口６６、一般入賞口６３等）に入球するまでの期間が比較的長くなる流路と、いずれかの入球口に入球するまでの期間が比較的短くなる流路との２種類を可変表示装置ユニット８０の右側に設ける構成としている。これにより、大当たり中において遊技球の発射方向に応じて遊技性を異ならせる（多少の無駄球が発生する可能性があるが、大当たりを早期に消化できる遊技性と、無駄球が発生し難いが、大当たりの消化期間が長くなる遊技性とを選択する）ことを可能としつつ、右打ちによって遊技を行った場合における遊技効率の悪化を防止することができる。

【１０１８０】

この第Ｚ７実施形態におけるパチンコ機１０が、第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第Ｚ５実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第Ｚ５実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０１８１】

まず、図８４７を参照して、本第Ｚ７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図８４７は、本第Ｚ７実施形態における遊技盤１３の正面図である。図８４７に示した通り、本第Ｚ７実施形態における遊技盤１３では、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側、且つ、迂回役物７００に対して正面視左側に、遊技球が流下可能な流路が設けられている点で、第Ｚ５実施形態における遊技盤１３と相違している。また、第１入球口６４に付随して設けられていた電動役物６４ａが削除されている点で相違している。以降、説明の簡略化のため、迂回役物７００が設けられている流路を、右第１流路と称し、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側、且つ、迂回役物７００に対して正面視左側に設けられている流路を、右第２流路と称する。

【１０１８２】

図８４７に示した通り、右第２流路における上方には、遊技球が通過可能な普通入球口（スルーゲート）６７が設けられており、遊技球が普通入球口６７を通過することにより、第Ｚ５実施形態等と同様に、普通図柄の抽選が実行される。この普通入球口６７には、図８４７に示した通り、「ＧＯ」という文字が付されている。普通入球口６７の下方には、遊技球が入球可能な第２入球口６４０が設けられている。この第２入球口６４０に遊技球が入球すると、第１入球口６４に遊技球が入球した場合と同様に、特別図柄の抽選が実行される。なお、第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選（第１特別図柄の抽選）と、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行される特別図柄の抽選（第２特別図柄の抽選）とでは、大当たりに当選する割合が、状態（特別図

柄の低確率状態であるか、特別図柄の確変状態であるか）によらず同一となるように構成されている。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される大当たり種別は、第１特別図柄の抽選により大当たりとなった場合と、第２特別図柄の抽選により大当たりになった場合とで異なるように構成している（図８４９（ａ）参照）。より具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合の方が、多いラウンド数の大当たり種別が決定され易くなるように構成されている。これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった方が、遊技者に対してより大きな喜びを抱かせることができる。

【１０１８３】

第２入球口６４０には、正面視右方向に開放動作を行うことが可能な電動役物６４０ａが付随して設けられている。この電動役物６４０ａが閉鎖されている（縦方向に起立した状態となっている）間は、右第２流路に流入した遊技球が第２入球口６４０へと入球不可能となる一方で、電動役物６４０ａが開放されている（正面視右方向に傾倒した状態となっている）間は、右第２流路に流入した遊技球のほとんどが第２入球口６４０に入球可能となる。この電動役物６４０ａは、第Ｚ５実施形態等の電動役物６４ａと同一の条件で開放状態に可変する。より具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、「０．２秒×１回」の開放期間、および開放回数が設定される一方で、普通図柄の時短状態では、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、「１秒×２回」の開放期間、および開放回数が設定される。これに加え、第Ｚ５実施形態等と同様に、普通図柄の通常状態では、普通図柄の変動時間が３０秒であるのに対し、普通図柄の時短状態では、普通図柄の変動時間が３秒と非常に短くなる。よって、普通図柄の通常状態において右第２流路を狙って遊技球を発射する遊技方法を行うと、ほとんど第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができない（遊技球を無駄に消費してしまう）のに対して、普通図柄の時短状態では、右第２流路を狙って遊技球を発射する遊技方法により、頻繁に（発射した遊技球の個数と、第２入球口６４０に入球したことにより払い出される賞球数とがほぼ同等となる程度に）第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。よって、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態、または特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）においては、右第２流路を狙って遊技球を発射し続けることにより、大当たりとなった場合に有利な大当たり種別（ラウンド数が比較的多い大当たり種別）が決定され易い第２特別図柄の抽選を、持ち球をほとんど減らすことなく連続して実行させることができる。一方、普通図柄の通常状態においては、右第２流路を狙ってもほとんどの遊技球が無駄になってしまうため、左打ちにより第１入球口６４を狙って遊技球を発射することで遊技を行う必要がある。第１特別図柄の抽選により大当たりになっても、不利な大当たり種別（ラウンド数が比較的少ない大当たり種別）が決定され易い上に、左打ちをし続けるほどに、持ち球が減っていく。このため、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態になることをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【１０１８４】

また、第２入球口６４０の下方には、アウト口６６が設けられている。このアウト口６６に遊技球が入球すると、賞球が付与されずに遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出される。このアウト口６６により、右第２流路内で遊技球が球詰まりを起こしてしまうことを防止することができる。なお、図８４７に示した通り、右第２流路には、いずれかの入球口（第２入球口６４０、またはアウト口６６）へと遊技球が入球するまでの間に、遊技球の流下を妨げる（進行方向を可変させたり、減速させたりする）構成がほぼ存在しない。よって、右第１流路に比較すると、遊技球の発射からいずれかの入球口への入球までの期間が極めて短く（例えば、１秒間程度に）なる。よって、右第２流路を狙って遊技球を発射することにより、効率良く遊技を行うことができる。

【１０１８５】

このように、本第Ｚ７実施形態では、可変表示装置ユニット８０の右側に、迂回役物７００が設けられている右第１流路に加えて、普通入球口６７、および第２入球口６４０が

設けられている右第２流路が設けられている。第２入球口６４０は、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間、入球し易い（電動役物６４０ａが開放され易い）状態となるので、普通図柄の通常状態では、左打ちを行わせ、普通図柄の高確率状態では右打ちを行わせることができる。即ち、迂回役物７００の存在下においても、遊技者に対して通常遊技中（大当たり遊技中以外の遊技状態）において遊技状態に応じて遊技球を発射する方向を切り替える楽しみを与えることができる。

【１０１８６】

次に、図８４８を参照して、本第Ｚ７実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示内容について説明する。図８４８は、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態、および特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）における表示態様の一例を示した図である。図８４８に示した通り、普通図柄の時短状態が設定された場合は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおける正面視上側（第３図柄の変動表示が実行されている表示領域の上方）に、横長略長方形形状の表示領域ＨＲ８が形成される。この表示領域ＨＲ８に対しては、図８４８に示した通り、「右打ちで「ＧＯ」を狙え！！」という文字と、右向きの矢印を模した画像とが表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、「ＧＯ」という文字が付されている普通入球口（スルーゲート）６７を通過する発射強度（発射速度）で遊技球を右打ちすることにより、第２入球口６４０へも遊技球を入球させることができるということを容易に理解させることができる。

【１０１８７】

なお、本第Ｚ７実施形態では、発射強度８５％～１００％で遊技球を発射することにより（即ち、操作ハンドル５１の可動範囲の８５％～１００％の位置まで回動させることにより）、右第１流路へと遊技球が流入可能となり、６０％～９０％の発射強度で遊技球を発射することにより（即ち、操作ハンドル５１の可動範囲の６０％～９０％の位置まで回動させることにより）、右第２流路へと遊技球が流入可能となる。ここで、８５％～９０％の発射強度の範囲で遊技球を発射させた場合には、遊技球の反発方向等により、右第１流路へも、右第２流路へも流入する可能性がある。また、６０％～６５％の発射強度で遊技球を発射させた場合には、右第２流路へ流入する可能性、および可変表示装置ユニット８０の左側の流路に流入する可能性がある。一方で、発射強度９１％～１００％の範囲内で遊技球を発射した場合は、ほぼ確実に右第１流路へと遊技球が流入する。また、発射強度６６％～８４％の範囲内で遊技球を発射した場合は、ほぼ確実に右第２流路へと遊技球が流入する。なお、２５％～５９％の発射強度で遊技球を発射させた場合には、ほぼ確実に可変表示装置ユニット８０の左側の流路へと遊技球が流入する。また、２５％未満の発射強度で遊技球を発射させた場合には、戻り球防止部材６８を越えることができないため、遊技球が遊技領域に発射されることはない。

【１０１８８】

＜第Ｚ７実施形態における電気的構成＞

次に、図８４９を参照して、本第Ｚ７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられている第１当たり種別選択テーブル２０２ｂについて説明する。なお、本第Ｚ７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成は、第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）におけるＲＯＭ２０２の構成（図９（ａ）参照）に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更となっているのみである。図８４９（ａ）に示した通り、本第Ｚ７実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂは、大当たりに当選した際の抽選が第１特別図柄の抽選であるか、第２特別図柄の抽選であるかに応じて、異なる大当たり種別が規定されている。

【１０１８９】

具体的には、図８４９（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選による大当たりのうち、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「０～４」に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ７」が対応付けて規定されている（図８４９（ａ）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ７」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が

特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ７」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「０～４」の５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ７」が決定される割合（確率）は５％（５／１００）である。

【１０１９０】

また、図８４９（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選による大当たりのうち、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「５～５９」に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている（図８４９（ａ）の２０２ｂ２参照）。この「大当たりＢ７」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、ラウンド数は「大当たりＡ７」よりも少ないものの、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な遊技状態となるので、比較的遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ７」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「５～５９」の５５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ７」が決定される割合（確率）は５５％（５５／１００）である。

【１０１９１】

また、図８４９（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選による大当たりのうち、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「６０～９９」に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている（図８４９（ａ）の２０２ｂ３参照）。この「大当たりＣ７」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、ラウンド数が最も少ない上に、大当たり終了後の遊技状態も比較的不利な状態となるため、「大当たりＣ７」は、最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「６０～９９」の４０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ７」が決定される割合（確率）は４０％（４０／１００）である。

【１０１９２】

一方、図８４９（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選による大当たりのうち、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「０～５９」に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ７」が対応付けて規定されている（図８４９（ａ）の２０２ｂ４参照）。この「大当たりＤ７」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、「大当たりＡ７」と同様に、ラウンド数の点でも、大当たり後の遊技状態の点でも、遊技者にとって最も有利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＤ７」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「０～５９」の６０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ７」が決定される割合（確率）は６０％（６０／１００）である。

【１０１９３】

また、図８４９（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選による大当たりのうち、第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲が「６０～９９」に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ７」が対応付けて規定されている（図８４９（ａ）の２０２ｂ５参照）。この「大当たりＥ７」は、ラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される大当たり種別である。即ち、ラウンド数は最も多いものの、大当たり後の遊技状態は比較的不利な遊技状態に設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＥ７」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）が「６０～９９」の４０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ

７」が決定される割合（確率）は４０％（４０／１００）である。
【１０１９４】
　このように、本第Ｚ７実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、９５％の割合で８ラウンド（比較的少ないラウンド数）の大当たり（大当たりＢ７、および大当たりＣ７のいずれか）が決定され、５％の割合でのみ、１６ラウンド（比較的多いラウンド数）の大当たり（大当たりＡ７）が決定される構成としている。一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、１００％の割合で１６ラウンド（比較的多いラウンド数）の大当たり（大当たりＤ７、および大当たりＥ７のいずれか）が決定される構成としている。これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりとなるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった方が、多いラウンド数が決定され易くなるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、遊技者に対してより大きな期待感を抱かせることができる。
【１０１９５】
　なお、第２特別図柄の抽選による大当たりを第１特別図柄の抽選による大当たりよりも有利にする方法は、これに限られるものではない。例えば、ラウンド数に代えて、または加えて、大当たり終了後に特別図柄の確変状態となる大当たり種別が決定される割合を、第２特別図柄の抽選による大当たりの方が高くなるように構成してもよい。また、例えば、通常大当たりとなった場合の時短回数として、第２特別図柄の大当たりの方が多い時短回数が選択され易くなるように構成してもよい。
【１０１９６】
　次に、図８４９（ｂ）を参照して、本第Ｚ７実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３について説明する。図８４９（ｂ）は、ＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図８４９（ｂ）に示した通り、本第Ｚ７実施形態におけるＲＡＭ２０３は、第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図８参照）に対して、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに代えて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１と、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２とが設けられている点、および特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃに代えて、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２とが設けられている点で相違している。
【１０１９７】
　第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１は、第１入球口６４へ入球したタイミングで取得された各種カウンタ値を格納するための記憶領域であり、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２は、第２入球口６４０へ入球したタイミングで取得された各種カウンタ値を格納するための記憶領域である。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１と、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２とは、それぞれ第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）における特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様の構成となっている。即ち、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。特別図柄の抽選が行われる場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリア（図１１参照）へシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。一方、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリアに各カウンタ値が格納されていない場合（第２特別図柄の保留球が０の場合）は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１の保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリア（図１１参照）へシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。即ち、本第Ｚ７実施形態では、第２特別図柄の抽選の方が、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行される。
【１０１９８】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１は、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタであり、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２は、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１は、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図８５１のＳ４２４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図８５０のＳ２２８参照）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２は、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図８５１のＳ４３０参照）。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図８５０のＳ２２３参照）。

【１０１９９】

＜第Ｚ７実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図８５０から図８５２を参照して、本第Ｚ７実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８５０を参照して、本第Ｚ７実施形態における特別図柄変動処理８（Ｓ１２１）について説明する。この特別図柄変動処理８（Ｓ１２１）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で、第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における変動表示、および第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターン等を設定するための処理である。

【１０２００】

この第Ｚ７実施形態における特別図柄変動処理８（図８５０参照）のうち、Ｓ２０１，Ｓ２０２、およびＳ２０８～Ｓ２１７の各処理では、それぞれ第Ｚ５実施形態（第Ｚ１実施形態）における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０１，Ｓ２０２、およびＳ２０８～Ｓ２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第Ｚ７実施形態における特別図柄変動処理８（図８５０参照）では、Ｓ２０２の処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合に（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）を取得して（Ｓ２２１）、取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２２２）。

【１０２０１】

Ｓ２２２の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）から１を減算して更新し（Ｓ２２３）、更新後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ２２４）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２９参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【１０２０２】

Ｓ２２４の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２に格納されたデータをシフトする（Ｓ２２５）。Ｓ２２５の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留

第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、処理をＳ２０８へと移行する。

【１０２０３】

一方、Ｓ２２２の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が０より大きい値（１以上の値）でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２２２：Ｎｏ）、次いで、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）を取得して（Ｓ２２６）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が０より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２２７）。

【１０２０４】

Ｓ２２７の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が０より大きい値（１以上の値）でない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２２７：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球も、第２特別図柄の保留球も存在せず、特別図柄の変動表示を新たに開始させることができないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【１０２０５】

一方、Ｓ２２７の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ２２７：Ｙｅｓ）、次いで、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）から１を減算して更新し（Ｓ２２８）、更新後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を示す特図１保留球数コマンドを設定する（Ｓ２２９）。ここで設定された保留球数コマンドは、特図１保留球数コマンドと同様に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２９参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１０２０６】

Ｓ２２９の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１に格納されたデータを、Ｓ２２５の処理と同様の方法によりシフトして（Ｓ２３０）、処理をＳ２０８へと移行する。

【１０２０７】

次に、図８５１を参照して、本第Ｚ７実施形態における始動入賞処理８（Ｓ１２２）の詳細について説明する。この始動入賞処理８（Ｓ１２２）は、タイマ割込処理（図２１参照）の中で、第Ｚ５実施形態（および第Ｚ１実施形態）における始動入賞処理（図２４参照）に代えて実行される処理であり、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球を検出した場合に、対応する制御を実行するための処理である。

【１０２０８】

この始動入賞処理８（Ｓ１２２）では、まず、遊技球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ４２１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、Ｓ４２１の処理において、遊技球が第１入球口６４に入賞したと判別した場合は（Ｓ４２１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（第１特別図柄の抽選に対応する変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ４２２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４２３）。

【１０２０９】

そして、Ｓ４２１の処理において、第１入球口６４へ入賞していないと判別した場合（Ｓ４２１：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への遊技球の入賞があっても、Ｓ４２３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が４未満でない（即ち、４である）と判別した場合は（Ｓ４２３：Ｎｏ）、処理をＳ４２７へと移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ４２１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ４２３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ４２４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を示す特図１保留球数コマン

ドを設定する（Ｓ４２５）。
【１０２１０】
ここで設定された特図１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図２９参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【１０２１１】
Ｓ４２５の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図２１参照）のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ１の空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ４２６）、処理をＳ４２７へと移行する。尚、Ｓ４２６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ１の値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。
【１０２１２】
Ｓ４２７の処理では、遊技球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ４２７）。本処理でも、Ｓ４２１の処理と同様に、第２入球口６４０への入球を３回のタイマ割込処理に渡って検出する。そして、Ｓ４２７の処理において、遊技球が第２入球口６４０に入賞したと判別された場合は（Ｓ４２７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（第２特別図柄の抽選に対応する変動表示の保留回数Ｎ２）を取得し（Ｓ４２８）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ４２９）。
【１０２１３】
そして、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ４２７：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が４未満でない（即ち、４である）と判定した場合は（Ｓ４２９：Ｎｏ）、処理をＳ４３３へと移行する。一方、第２入球口６４０への入賞があり（Ｓ４２７：Ｙｅｓ）、且つ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ４２９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値（Ｎ２）に１を加算する（Ｓ４３０）。そして、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ４３１）。
【１０２１４】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図２９参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２保留球数コマンドを受信すると、その特図２保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。
【１０２１５】
Ｓ４３１の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図２１参照）のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び停止種別カウンタＣ３の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ａ２の空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ４３２）、Ｓ４３３の処理へ移行する。尚、Ｓ４３２の処理では、Ｓ４２６の処理と同様に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ２の値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば

保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【１０２１６】

Ｓ４３３の処理では、始動入賞に基づいて取得した各種カウンタ値から当否を先読みするための先読み処理を実行して（Ｓ４３３）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図８５２を参照して説明する。

【１０２１７】

図８５２は、先読み処理（Ｓ４３３）を示すフローチャートである。この先読み処理（Ｓ４３３）では、まず、今回の始動入賞処理８（図８５１参照）において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（Ｓ１５０１）、新たな入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０２１８】

一方、Ｓ１５０１の処理において、新たな入球を検出していたと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ１５０２）、上限値であると判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１５０２の処理において、保留球数が上限値未満であると判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、入球を検出した時点で取得された各種カウンタ値（始動入賞処理８（図８５１参照）のＳ４２６、またはＳ４３２の処理で格納された各種カウンタ値）に基づいて、特別図柄における抽選の当否（大当たりか否か）と、その停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）と、その変動パターンとを予測する（Ｓ１５０３）。

【１０２１９】

Ｓ１５０３の処理によって、特別図柄における抽選の当否と、停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）と、変動パターンとが予測されたら、次に、予測した抽選の当否と、予測した停止種別と、予測した変動パターンとを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１５０４）、本処理を終了する。

【１０２２０】

ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２９参照）の外部出力処理（Ｓ９０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドから、当否と、停止種別と、変動パターンとを抽出し、それらの情報を入賞情報として入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。

【１０２２１】

以上説明した通り、第Ｚ７実施形態におけるパチンコ機１０では、可変表示装置ユニット８０の右側に、通過した遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間（遊技盤１３の下方の領域に到達するまでの期間）が比較的長くなる（７秒～８秒を要する）右第１流路と、通過した遊技球がいずれかの入球口に入球するまでの期間が比較的短くなる（１秒程度）右第２流路との２つの流路を設ける構成としている。大当たりにおいて右第１流路を狙って遊技球を発射することにより、上述した第Ｚ５実施形態と同様に、特定入賞口６５ａへと到達するまでの期間は長くなる（即ち、大当たりが終了するまでの期間が長くなる）が、左打ちにより特定入賞口６５ａを狙って遊技球を発射した場合よりも高い割合で特定入賞口６５ａに遊技球を入球（入賞）させることができる。

【１０２２２】

また、遊技球を右第２流路に向けて発射した場合、特定入賞口６５ａへと入球する可能性はほぼ０であるが、第２入球口６４０へと比較的短い期間（１秒間程度）で到達させることができる。よって、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放され易くなる普通図柄の高確率状態においては、右第２流路に向けて遊技球を発射し続ける（６６％～８４％の発射強度で右打ちを行う）ことによって、持ち球をほとんど減らさずに第２特

別図柄の抽選を連続して行わせることができる。一方で、左打ちを行うと、第２入球口６４０に入球する可能性はほぼ０であるが、第１入球口６４へと入球可能となる上に、特定入賞口６５ａにも入球可能になる。また、右第１流路に向けて遊技球を発射した場合よりも、短い期間（１秒～２秒程度）で遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４や特定入賞口６５が設けられている領域）に遊技球を到達させることができる。よって、大当たりを短い期間で終了させたい（短時間で多くの賞球を獲得したい）と考える遊技者に対して、左打ちを行わせることができる。また、電動役物６４０ａが開放され難い普通図柄の通常状態においても、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球が入球することを狙って遊技を行わせることができる。このように、本第Ｚ７実施形態では、遊技状態や遊技者の趣向等に応じて、遊技球を流下させる流路を可変させることができる。よって、遊技球の発射方向を打ち分ける楽しみを遊技者に与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１０２２３】

なお、本第Ｚ７実施形態では、右第２流路を流下した遊技球は、第２入球口６４０、またはアウト口６６のどちらかに入球する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右第２流路へと流入した遊技球の一部が、第１入球口６４や特定入賞口６５等に到達可能となるように構成してもよい。また、逆に、右第１流路へと流入した遊技球の一部が第２入球口６４０に到達可能となるように構成してもよい。

【１０２２４】

本第Ｚ７実施形態では、特定入賞口６５ａに入球し易く、第２入球口６４０に入球し難い右第１流路と、特定入賞口６５ａに入球し難く、第２入球口６４０に入球し易い右第２流路とを可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右第２流路を流下した遊技球が、第１入球口６４へと入球可能となり、且つ、特定入賞口６５ａへの入賞率が右第１流路を流下した場合よりも低くなるように構成してもよい。このように構成することで、通常時において左打ちにより遊技を行った場合も、右打ちにより右第２流路を狙って遊技を行った場合も、第１入球口６４へと遊技球が入球可能となるので、通常遊技中において、遊技者の好みの発射方向に遊技球を発射させることができる。また、例えば、遊技盤１３の左側において、特定入賞口６５ａに入球し易く、且つ、第１入球口６４に入球し難い左第１流路と、左第１流路よりも特定入賞口６５ａに入球し難く、且つ、左第１流路よりも第１入球口６４に入球し易い左第２流路とを設ける構成としてもよい。

【１０２２５】

本第Ｚ７実施形態では、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態の間、普通入球口６７を狙って遊技球を発射するように示唆する演出（図８４８参照）を実行する構成としていたが、これに加えて、普通図柄の時短状態が設定されているにも拘わらず遊技者が左打ちを行っている場合（例えば、第１入球口６４に遊技球が入球したことを検出した場合）には、普通入球口６７を狙って遊技球を発射することをより強く要請する態様の演出（警告演出）を実行する構成としてもよい。また、同様に、普通図柄の通常状態において右打ちを行っていることを検出した（例えば、普通入球口６７を遊技球が通過したことを検出した）場合にも、左打ちを行うように強く要請する態様の演出（警告演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が遊技球の発射方向を誤ったまま遊技を継続してしまい、遊技者が損をしてしまうことを防止（抑制）することができる。

【１０２２６】

＜第Ｚ７実施形態の第１の変形例＞

次いで、図８５３から図８５５を参照して、第Ｚ７実施形態の各種変形例について説明を行う。まず、図８５３を参照して、第Ｚ７実施形態における第１の変形例について説明を行う。上述した第Ｚ７実施形態では、右第１流路を遊技球が流下した場合は特定入賞口６５ａに対する入賞率が最も高くなる一方で、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなる構成としていた。また、右第２流路を遊技球が流下した場合は、第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる一方で、特定入賞口６５ａには入球し難くなる構成として

いた。

【１０２２７】

これに対して第１の変形例では、右第１流路を流下した遊技球と、右第２流路を流下した遊技球とが、共に特定入賞口６５ａに到達可能となる構成としている。また、詳細については後述するが、大当たり遊技の実行中に連続して右打ちをし続けることにより、右第１流路を流下した遊技球と、右第２流路を流下した遊技球とがほぼ同時に可変入賞装置６５に到達する構成としている。これにより、大当たり遊技の実行中に、特定入賞口６５ａに対して遊技球が２個ずつ入賞（入球）するので、各ラウンドにおいて、特定入賞口６５ａへの最大の入賞回数を超えて遊技球を入賞させることが容易となる。より詳述すると、上述した通り、大当たりの各ラウンドでは、特定入賞口６５ａに対する１０個目の入賞を検出した時点で、ラウンドの終了条件が成立したと判別されて特定入賞口６５ａが閉鎖される。この状況下において、９個の遊技球が既に特定入賞口６５ａに入賞済みの状態で２個の遊技球がほぼ同時に特定入賞口６５ａに到達すると、１０個目の入賞を検出してから特定入賞口６５ａを閉鎖させるまでの間に、１０個目の遊技球とほぼ同時に到達した１１個目の遊技球も特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。即ち、１のラウンドにおいて、１１個分の入賞に対する賞球（規定回数を上回る回数の入賞に対する賞球）を比較的容易に得ることができる。よって、パチンコ機１０の本来の大当たりの仕様を超えて賞球を獲得させることができるので、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０２２８】

この第Ｚ７実施形態における第１の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３について、図８５３を参照して説明する。図８５３は、第１の変形例における遊技盤１３の正面図である。図８５３に示した通り、本第１の変形例における遊技盤１３では、右第１流路（遊技盤１３における最も右側に形成されている流路）には、第Ｚ７実施形態における迂回役物７００に代えて、複数の釘が設けられている。この複数の釘により、遊技球の流下方向を複数回、切り替え可能に構成している。一方で、右第２流路（可変表示装置ユニット８０と、右第１流路との間に形成されている流路）には、右第１流路に比較して遊技球の流下を妨げる（減速させる）構造物が少ない。よって、右第１流路を流下した場合よりも、右第２流路を流下した場合の方が、遊技球が発射されてから遊技盤１３における下方の領域（第１入球口６４や可変入賞装置６５が配置されている領域）へと到達するまでの期間が短くなる。より具体的には、第１流路を流下した場合よりも、第２流路を流下した場合の方が、遊技球が発射されてから可変入賞装置６５へと到達するまでの期間が０．６秒程度短くなる。

【１０２２９】

また、右第１流路、および右第２流路の上方には、遊技球を右第１流路、または右第２流路のどちらかへと振り分ける振分部材８５０が設けられている。右打ちにより発射された遊技球は、必ずこの振分部材８５０に到達し、振分部材８５０によって何れかの流路（右第１流路、または右第２流路のどちらか）へと振り分けられる。図８５３に示した通り、この振分部材８５０は、流下してきた遊技球を受け止めて一時的に保持可能な２つの保持部８５０ａ，８５０ｂを有している。振分部材８５０は、基本的に保持部８５０ａ，８５０ｂのどちらかが上方を向いて静止した状態となり、右打ちにより発射された遊技球が上方を向いた保持部によって受け止められる。図８５３では、保持部８５０ａが上方を向いて静止した状態において、右打ちにより発射された遊技球が受け止められた状況を例示している。

【１０２３０】

保持部８５０ａ，８５０ｂのいずれかによって遊技球が受け止められると、遊技球の重さによる重力が、振分部材８５０に対して作用する。この結果、保持部８５０ａによって遊技球が受け止められた場合は、振分部材８５０が回転軸８５０ｃを回転軸として反時計回りに回動し、保持部８５０ｂが上方を向いた状態となる。この状態において、保持部８５０ａは、左下方向に下る向きの傾斜を形成するため、保持部８５０ａに保持されていた

遊技球は、正面視左下方向に落下する。即ち、右第２流路を流下する。一方、保持部８５０ｂによって遊技球が受け止められた場合は、振分部材８５０が回転軸８５０ｃを回転軸として時計回りに回動し、保持部８５０ａが上方を向いた状態となる。この状態において、保持部８５０ｂは、右下方向に下る向きの傾斜を形成するため、保持部８５０ｂに保持されていた遊技球は、正面視右下方向に落下する。即ち、右第１流路を流下する。このため、振分部材８５０は、遊技球をいずれかの流路に振り分ける毎に、異なる保持部が上方を向いた状態となる。よって、遊技球が振分部材６５０に到達する毎に、右第１流路と、右第２流路とに交互に遊技球を振り分けることができる。

【１０２３１】

上述した通り、右第１流路を流下するよりも、右第２流路を流下した方が、可変入賞装置６５へと到達するまでの期間が約０．６秒短くなる。そして、上述した通り、遊技球の発射間隔は最短で０．６秒となるように構成されている。よって、連続して右打ちを行うと、右第１流路に振り分けられた１の遊技球と、当該１の遊技球の次に発射されて右第２流路に振り分けられた遊技球とが、ほぼ同時に可変入賞装置６５に到達し、ほぼ同時に特定入賞口６５ａへと入賞する。このため、大当たりの各ラウンドにおいて、９個の遊技球が既に特定入賞口６５ａへと入賞済みの状態（あと１回入賞を検出すると特定入賞口６５ａが閉鎖される状態）で、右第１流路、および右第２流路を流下した２個の遊技球がほぼ同時に特定入賞口６５ａへと到達した場合は、１のラウンドで１１個の遊技球を入球させることができる。即ち、連続して右打ちを行い続けるだけで、容易に大当たりの各ラウンドにおける上限の入賞個数である１０個（ラウンドの終了条件となる入賞個数）を超えて遊技球を特定入賞口６５ａに入球させる（所謂、オーバー入賞を発生させる）ことができる。よって、大当たり遊技における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【１０２３２】

なお、本第１の変形例では、遊技球を右打ちし続けるだけで振分部材８５０によって右第１流路と、右第２流路とに交互に遊技球が振り分けられる構成としていたが、これに限られるものではない。振分部材８５０を削除し、遊技者自身に発射強度を調節させることにより、オーバー入賞を狙わせる構成としてもよい。この場合は、各ラウンドにおいて特定入賞口６５に対する入賞数が９個（規定個数より１少ない入賞数）となった場合に、まず、右第１流路を狙って遊技球を発射し、続けて右第２流路を狙って遊技球を発射することにより、右第１流路を流下した遊技球と、右第２流路を流下した遊技球とをほぼ同時に可変入賞装置６５へと到達させることができる。つまり、１０個目の遊技球の入賞を検出してから特定入賞口６５ａが閉鎖されるまでの間に、１１個目の遊技球を特定入賞口６５ａに入賞させることができる。よって、上述した第１の変形例に比べると、発射方向を素早く切り替える技術が必要となるが、正確に発射方向を切り替える遊技者にとっては、より確実にオーバー入賞を発生させることができる。即ち、上述した第１の変形例では、１のラウンドにおいて１０個目の遊技球が右第１流路に振り分けられなければ、オーバー入賞が発生しない構成となっている。つまり、ラウンド開始時の振分部材８５０の状態に応じて、オーバー入賞し易い状態であるか否かが異なっている。これに対して振分部材８５０を削除した場合、発射方向を切り替える技術を有した遊技者であれば、１０個目、および１１個目の遊技球を必ず右第１流路と、右第２流路とに流下させることができるので、より確実にオーバー入賞を発生させることができる。

【１０２３３】

＜第Ｚ７実施形態における第２の変形例＞

次に、図８５４を参照して、第Ｚ７実施形態における第２の変形例について説明する。上述した第Ｚ７実施形態では、右第１流路を遊技球が流下した場合は特定入賞口６５ａに対する入賞率が最も高くなる一方で、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間が長くなる構成としていた。また、右第２流路を遊技球が流下した場合は、第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる一方で、特定入賞口６５ａには入球し難くなる構成としていた。

【１０２３４】

これに対して第２の変形例では、大当たり中に遊技球が入球することで賞球が付与され

る可変入賞装置として、第Ｚ７実施形態における可変入賞装置６５に代えて、可変入賞装置６５００を左打ちで発射された遊技球が入球不可能となる位置に設ける構成としている。この可変入賞装置６５００は、右第１流路を流下した遊技球と、右第２流路を流下した遊技球とが入球可能となるように構成されている。そして、右第１流路は、右第２流路よりも可変入賞装置６５００へと到達するまでの期間が長くなるように構成されており、且つ、可変入賞装置６５００が開放されている間において、特定入賞口６５００ａへと入球する割合が高くなるように構成されている。これにより、大当たりにおいて、右第１流路を狙って遊技球を発射した場合と、右第２流路を狙って遊技球を発射した場合とで異なる遊技性を実現することができる。即ち、右第１流路を狙って遊技球を発射し続けることで、大当たり遊技の実行期間が長くなるが、無駄球が発生しにくい遊技性となる一方で、右第２流路を狙って遊技球を発射し続けることで、大当たり遊技の実行期間が短くなるが、無駄球が発生し得る遊技性となる。

【１０２３５】

この第Ｚ７実施形態の第２の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３について、図９７を参照して説明を行う。図８５４は、遊技盤１３の正面図である。図８５４に示した通り、本第２の変形例では、第Ｚ７実施形態における遊技盤１３（図８４７参照）に対して、可変入賞装置６５が削除されている点、右第２流路の下方が、遊技盤１３の下方の領域と繋げられている点、および右第１流路と、右第２流路との間に可変入賞装置６５００が設けられている点でのみ相違する。

【１０２３６】

図８５４に示した通り、可変入賞装置６５００は、遊技球が入球可能な特定入賞口６５００ａへの入球を検出する毎に、賞球が付与される。この可変入賞装置６５００には、遊技球の入球を妨げることが可能な一対の電動役物６５００ａ１，６５００ａ２が付随して設けられている。この電動役物６５００ａ１，６５００ａ２は、通常時には特定入賞口６５００ａへの入球が不可能となるように閉鎖されており、大当たりの各ラウンドにおいて所定期間（３０秒間が経過するまで、或いは、遊技球が１０個入球するまで）開放される。

【１０２３７】

また、図８５４に示した通り、右第１流路側に設けられている電動役物６５００ａ１が開放されることにより、迂回役物７００の内部の１の誘導流路（誘導流路７８０）の下端と、電動役物６５００ａ１の先端とが近接する。即ち、誘導流路７８０と、電動役物６５００ａ１との間を遊技球が通過することが不可能になる結果、誘導流路７８０を流下した遊技球がほぼ確実に特定入賞口６５００ａに入賞する。

【１０２３８】

一方で、右第２流路側に設けられている電動役物６５００ａ２が開放された場合、電動役物６５００ａの先端（上端）よりも左側に遊技球１個分以上の隙間が空く。よって、右第２流路を流下した遊技球は、開放されている電動役物６５００ａ２に誘導されて特定入賞口６５００ａへと入球し易くなるが、電動役物６５００ａ２の先端（上端）よりも左側を抜けて、遊技盤１３の下方の領域（第１入球口６４やアウト口６６が設けられている領域）に流下する可能性もある。

【１０２３９】

このように、第Ｚ７実施形態における第２の変形例では、右第２流路に向けて遊技球を発射した場合に、特定入賞口６５００ａへと遊技球を入球可能に構成した。そして、大当たり中に右第１流路に向けて遊技球を発射し続けた場合は、遊技球が可変入賞装置６５００へと到達するまでの期間が長い（大当たり遊技の実行期間が長い）が、特定入賞口６５００ａが開放されている間に到達したほぼ全ての遊技球を特定入賞口６５００ａに入球させることができる遊技性となる。一方、大当たり中に右第２流路に向けて遊技球を発射示続けた場合は、遊技球が可変入賞装置６５００へと到達するまでの期間が短い（大当たり遊技を短期間で終わらせることができる）が、一部（例えば、１０球に１球の割合）の遊技球が特定入賞口６５００ａへと入球せずにアウト口６６へと入球してしまうというリス

クがある遊技性となる。よって、上述した第Ｚ５実施形態と同様に、大当たりの期間が長くなる代わりに無駄球（特定入賞口６５００ａに入球せずにアウト口６６に入球してしまう遊技球）を少なくすることができる遊技性と、大当たりをスピーディーに消化できる代わりに無駄球が比較的多くなってしまう遊技性とを遊技者に選択させることができる。

【１０２４０】

＜第Ｚ７実施形態の第３の変形例＞

次に、図８５５を参照して、第Ｚ７実施形態における第３の変形例について説明を行う。上述した第Ｚ７実施形態では、右第１流路に設けられている迂回役物７００により、右第１流路を通過する期間を長期化する構成としていた。これにより、右第１流路を遊技球が流下した場合は特定入賞口６５ａに対する入賞率が最も高くなる一方で、特定入賞口６５ａに到達するまでの期間を長期化する構成としていた。

【１０２４１】

これに対して第３の変形例では、右第１流路において迂回役物７００を削除すると共に、流路の幅が遊技球２個分未満となるように（即ち、迂回役物７００が設けられている場合よりも流路の幅が狭くなるように）構成した。そして、遊技球が右第１流路を流下する期間を長期化させるための構成として、右第１流路に対して複数の回転体８６１～８６３を配置させる構成とした。右第１流路の幅を狭くしたことにより、遊技盤１３の盤面の面積に占める右第１流路の面積の割合を小さくすることができるので、盤面における釘や風車等の配置の自由度を高めることができる。

【１０２４２】

この第Ｚ７実施形態における第３の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３について、図８５５を参照して説明する。図８５５は、第３の変形例における遊技盤１３の正面図である。図８５５に示した通り、本第３の変形例における遊技盤１３では、第Ｚ７実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図８４７参照）に対して、右第１流路において迂回役物７００に代えて複数の回転体８６１～８６３が設けられている点、右第１流路の幅が狭くなると共に右第２流路の幅が広くなっている点が相違している。

【１０２４３】

上述した回転体８６１～８６３について、より詳細に説明する。図８５５に示した通り、右第１流路には３つの回転体８６１～８６３が設けられている。この３つの回転体８６１～８６３の動作について、回転体８６１を例にとって説明する。図８５５に示した通り、回転体８６１は、円形の一部が抉れた略三日月型の形状で構成されており、回転軸８６１ｂを回転軸として正面視反時計回りに回転動作を行うことが可能に構成されている。また、回転体８６１には、流下してきた遊技球を１個に限り受け止めることが可能な球止め部８６１ａが設けられている。球止め部８６１ａが右第１流路の上流方向を向いた状態では、回転体８６１に到達した遊技球が球止め部８６１ａにより受け止められる。球止め部８６１ａは、回転体８６１の回転動作に連動して回転動作するので、球止め部８６１ａに受け止められた遊技球も、回転軸８６１ｂを回転軸として回転する。そして、球止め部８６１ａが右第１流路における下流側を向いた状態になると、遊技球に作用する重力により右第１流路の下流側に落下する。

【１０２４４】

一方で、球止め部８６１ａが右第１流路における上流方向を向いていない状態で遊技球が回転体８６１に到達した場合には、回転体８６１の外周部分のうち、上流方向側に接触した状態となる。この外周部分に遊技球が接触した状態は、回転体８６１が回転動作することにより球止め部８６１ａが右第１流路の上流方向を向いた状態となるまで継続する。球止め部８６１ａが右第１流路の上流方向を向いた状態になると、遊技球は球止め部８６１ａへと流下し、以降は上述した通り、回転体８６１の回転動作に連動して回転軸８６１ｂを回転軸とした回転動作を行った後、右第１流路における下流側へと落下する。

【１０２４５】

このように、右第１流路に対して回転体８６１～８６３を設ける構成とすることにより、各回転体に到達する毎に、遊技球の流下を妨げることができる。各回転体に到達した遊

技球を一旦停止させ、球止め部に遊技球を受け止めさせ、回転体の回転動作に連動して回転軸を中心とした回転動作を行わせるという複数の動作を遊技球に行わせることができる。よって、回転体８６１～８６３が設けられて以内場合に比較して、右第１流路に到達した遊技球が右第１流路を流下しきるまでに要する期間を長期化することができる。よって、左打ちにより発射された遊技球に比較して、右第１流路に向けて発射された遊技球が遊技盤１３における下方の領域に到達するまでの期間を長期化することができる。

【１０２４６】

このように、第Ｚ７実施形態における第３の変形例では、迂回役物７００に代えて、比較的設置面積が小さくて済む複数の回転体８６１～８６３を右第１流路に配置させる構成としている。そして、各回転体８６１～８６３により遊技球の流下速度を低下させる（流下を妨げる）ことにより、右第１流路に向けて発射された遊技球が遊技盤１３における下方の領域に到達するまでの間の期間が、左打ちにより発射された遊技球が下方の領域に到達するまでの期間よりも長くなるように構成している。これらにより、上述した第Ｚ７実施形態と同様の遊技性を実現しつつ、右第１流路の占める面積を小さくすることができるので、盤面構成の自由度をより向上させることができる。

【１０２４７】

なお、本第Ｚ７実施形態における第３の変形例では、右第１流路に対して３つの回転体を設ける構成としていたが、回転体の個数および配置は本第３の変形例の形態に限られるものではなく、任意に定めることができる。

【１０２４８】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１０２４９】

上記第Ｚ５から第Ｚ７実施形態、およびその変形例では、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に迂回役物７００を有した流路を配置する構成としていたが、盤面構成は任意に変更することができる。例えば、可変表示装置ユニット８９０の左側に迂回役物７００を配置する構成としてもよい。

【１０２５０】

上記第Ｚ５から第Ｚ７実施形態、およびその変形例では、迂回役物７００の各誘導流路７４０～７９０を、遊技盤１３のベース板６０よりも手前側に突出させて構成していたが、これに限られるものではない。例えば、迂回役物７００をベース板６０よりも奥側に設ける構成としてもよい。即ち、迂回役物７００をベース板６０の裏側に配置させると共に、ベース板６０のうち、迂回役物７００の前面側を少なくとも透明な材質で構成することで、遊技球の流下状況を目視可能とする。そして、ベース板６０のうち、迂回役物７００の上流側（ベース板６０の奥側へと進行した遊技球が開口部７１０へと流入可能となる位置）、および下流側（開口部７２０から流出した遊技球がベース板６０の手前側へと流出可能な位置）に、ベース板６０を貫通し、且つ、遊技球が通過可能な大きさの開口部を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ベース板６０のうち、迂回役物７００の手前側に、釘や風車等を配置させることができる。即ち、遊技盤１３の盤面を有効利用することができる。

【１０２５１】

上記第５から第Ｚ７実施形態、およびその変形例に記載したパチンコ機１０に対して、上述した第Ｚ１から第Ｚ４実施形態にて用いた出玉率制御に関する技術思想を用いても良く、例えば、出玉率制御の有無に応じて、大当たり遊技中に球を発射させる方向を異ならせて案内しても良い。

【１０２５２】

なお、上述した第Ｚ５から第Ｚ７実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０の内部のいずれかのＶ入賞口（特定領域）へと遊技球が入球することで大当たりとなる仕様において、時短状態において小当たりに当選した場合に、監視レベルに応じてＶ入賞口へと到

達するまでの期間が異なる複数の流路のいずれへと遊技球を流下させるかを切り替える構成としていたが、他の仕様にも本第Ｚ８実施形態の技術思想を適用することができる。具体的には、例えば、大当たり中に特定領域を遊技球が通過したことで大当たり終了後の遊技状態が有利な遊技状態（確変状態）に設定される仕様（所謂、Ｖ確仕様）において、特定領域へと遊技球が到達するまでに要する期間が異なる複数の流路を設けておき、監視レベルが高くなるほど流下期間が長くなる流路に遊技球を振り分けるように構成してもよい。このように構成することで、監視レベルが高くなるほど当たり遊技の実行期間を長くすることができるので、出玉率の増加を抑制することができる。

【１０２５３】

また、上述した第Ｚ５から第Ｚ７実施形態に記載されている構成、即ち、球が入賞することにより遊技者に特典（賞球）が付与される入球手段へと球を入賞させるための流路として、第１流下期間を要する第１流路と、第１流下期間よりも長い第２流下期間を要する第２流路と、を設け、発射された球１個に対する価値（発射した球１個当たりに対して遊技者に付与される特典量の割合）を、球が第２流路を流下した場合のほうが高くなるようにした構成を用いて、出玉率等の制御を実行可能に構成しても良く、単位時間当たりの出玉率の上昇を抑制させる場合には、第２流路へと球を流下させるための遊技を遊技者に行わせるための案内報知（例えば、右打ち報知）を実行するように構成しても良い。

【１０２５４】

さらに、第２流路に球の流下を許容可能な許容状態と、球の流下を禁止する禁止状態とに可変可能な規制手段を設け、所定期間が経過するまでは規制手段を禁止状態とし、所定時間が経過した場合に許容状態へと可変させる可変制御を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、案内報知に従って遊技者に有利な遊技を実行した場合において、発射された球が入球手段へと到達するまでに要する時間を規制手段への制御によって規定することができる。よって、所定期間内に出玉率が上限値まで上昇することを抑制し易くすることができる。

【１０２５５】

＜第Ｚ８実施形態＞

次に、図８５６から図８６８を参照して、第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中における各種動作態様や変動時間等を監視レベルに応じて可変させることにより、所定の単位時間（例えば、６０００発の遊技球を発射する野に要する最短期間である１時間）の間における出玉率を抑制する（例えば、２２０％以下にする）ための出玉制御（出玉率制御）を実行可能に構成していた。

【１０２５６】

本第Ｚ８実施形態では、遊技機における特定領域を遊技球が通過することにより大当たりに当選する仕様の遊技機において、特定領域が設けられている可変入賞装置が入球可能な状態となってから（小当たり遊技が開始されてから）、当該可変入賞装置に入球した遊技球が特定領域若しくは非特定領域に振り分けられるまでに要する期間を監視レベルや特別図柄の変動回数に応じて異ならせる構成とすることにより、監視レベルに応じて大当たりに当選するまでに要する期間を可変させ、出玉率を所定の単位時間の間における出玉率を抑制することが可能に構成し、本構成を用いたパチンコ機１０に対して上述した第Ｚ１実施形態に用いた技術思想、即ち、所定の単位時間（例えば、６０００発の遊技球を発射する野に要する最短期間である１時間）の間における出玉率を抑制する（例えば、２２０％以下にする）ための出玉制御（出玉率制御）を実行可能とする技術思想を適用したものである。

【１０２５７】

＜第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞

まず、図８５６から図８６４を参照して、本第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明をする。本第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成は、上述した第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０の盤面構成に対して、遊技盤１３上の遊

技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域に設けられる装置を変更した点で大きく相違している。それ以外の構成（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域に設けられる装置など）については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１０２５８】

なお、本第Ｚ８実施形態では、遊技盤１３上の遊技領域について、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域（可変表示装置ユニット８０の上側の遊技領域を越えるように発射された球が流下可能な領域）と、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域（可変表示装置ユニット８０の上側の遊技領域を越えないように発射された球が流下可能な領域）と、右側領域を流下した球と、左側領域を流下した球と、が共に流下可能な下側領域（アウト口６６の上方付近の領域）と、に区分けして説明をする。また、右側領域を狙う遊技を右打ち遊技と称し、左側領域を狙う遊技を左打ち遊技と称して説明をする。

【１０２５９】

まず、図８５６を参照して、本第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の全体構成について説明をする。図８５６は、第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示す正面図である。図８５６に示した通り、本第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第Ｚ１実施形態における遊技盤１３の盤面構成に対して、小当たり用入賞装置（可変入賞装置）１０６５０が設けられている点、電動役物６４０ａが付随する第２入球口６４０の構成に替えてゲート式電動役物１０６４０ａが付随する第２入球口１０６４０が設けられている点で少なくとも相違している。

【１０２６０】

小当たり用入賞装置１０６５０は、上述した第Ｚ１実施形態の抽選装置６７５０と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、遊技球が入球可能な状態となる（即ち、開閉扉１０６５０ｂが開放される）可変入賞装置として構成されている。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、１回の小当たり遊技にてラウンド遊技が１回実行されるように構成しており、１回のラウンド遊技にて開閉扉１０６５０ｂが複数回開閉するように構成している。なお、本実施形態の構成とは異なり、１回のラウンド遊技にて開閉扉１０６５０ｂを１回だけ開状態にするように構成しても良い。

【１０２６１】

さらに、小当たり用入賞装置１０６５０は、上述した小当たり遊技中に入賞した球が通過し得るように、その内部に複数のＶ入賞口（特定領域）を有している。つまり、小当たり用入賞装置１０６５０は、可変入賞装置の機能に加え、大当たり条件を成立させるための機能を有している装置となる。詳細な説明は、図８５７以降を参照して後述するが、この小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球は、２つのＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）、又は、３つのアウト口（アウト口１０６５４，１０６８０ａ，１０６８０ｂ）の何れかに入球し、遊技盤１３の外部へと排出されるように構成している。

【１０２６２】

なお、本第Ｚ８実施形態では、小当たり遊技中に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した場合には、その入賞した球が何れのＶ入賞口（特定領域）、或いは、アウト口に入球したとしても同一価値の賞球（３個）を付与するように構成している。よって、小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技中に遊技者に付与される賞球数を、その小当たり遊技結果に関わらず一定にすることができるため、遊技者は、小当たり遊技中に獲得する賞球数の大小を気にすること無く、入賞した球がＶ入賞口（特定領域）に通過するか否かに注視して遊技を行わせることができる。

【１０２６３】

上述した第Ｚ８実施形態の構成とは異ならせて、例えば、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が入球する入球口の種別（Ｖ入賞口、アウト口）に応じて遊技者に付与される賞球数の数を異ならせるように構成しても良く、例えば、Ｖ入賞口に入球した場合に

、アウト口に入球するよりも多くの賞球が遊技者に付与されるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中にＶ入賞口（特定領域）に球を入球させた場合には、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させることが出来なかった場合に比べて、大当たり遊技の実行の有無に加え、小当たり遊技中に付与される賞球の数までも遊技者に有利な状態となるようにすることができる。このように、小当たり遊技の遊技結果に応じて遊技者に付与される特典（大当たり遊技、小当たり遊技中の賞球）の差が大きくなるように構成することにより、より多くの特典を得ようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１０２６４】

また、上述した構成とは異なり、アウト口に入球した場合にＶ入賞口に入球した場合よりも、多くの賞球が遊技者に付与されるように構成しても良い。このように構成することにより、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合においても、所定数の賞球（Ｖ入賞口に入球した場合よりも多くの賞球）を遊技者に付与することが可能となるため、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させることができなかった小当たり遊技が連続した場合であっても、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１０２６５】

本第Ｚ８実施形態における小当たり用入賞装置１０６５０の内部には、回転体１０６５２が設けられており、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し、第１流路１０６５１ａを流下した球が受け入れられるように構成している。この回転体１０６５２は、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球のうち、Ｖ入賞口（特定領域）へと入球し得る流路（第２流路１０６５２）に流下させる球数を制限するための制限手段の機能を有しており、小当たり遊技の開始を契機に予め定められた規則に従って回転駆動するように構成している。なお、回転体１０６５２の詳細な説明は、図８５７以降を参照して後述する。

【１０２６６】

そして、第２流路１０６５１ｂを流下する球は、可動片１０６５３の開閉状況に応じて直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路、或いは、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な流路の何れかに振り分けられる。ここで、直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路には、直Ｖ入賞口１０６５７以外に球が入球可能な入球口が設けられていない。つまり、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な流路に振分られた時点で、球がＶ入賞口（特定領域）に入球することが確定するように構成している。なお、本第Ｚ８実施形態では、上述した回転体１０６５２の作動により第２流路１０６５１ｂに到達した球が直Ｖ入賞口１０６５７へと入球するのに要する期間が約１秒となるように構成している。

【１０２６７】

一方、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球可能な流路に振り分けられた球は、役物ルート１０６７０を流下し、可変表示装置ユニット８０の下側に設けられた役物装置１０６７５へと誘導される。この役物装置１０６７５の具体的な構成については図８６２を参照して後述するが、役物装置１０６７５には、転動する球の挙動を不規則にするための転動装置と、その転動装置から排出された球が入球可能な１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）と、２つのアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）とが設けられている。

【１０２６８】

転動装置は、すり鉢状に形成された転動体と、その転動体上に設けられた転動面を転動する球と衝突可能に形成された羽根部材を有する常時回転体１０６７５ａと、から構成されており、転動面を転動している球が常時回転体１０６７５ａと衝突し、球に対して不規則な力が付与されることにより、球の挙動を可変させながら転動面を転動している球が１つのＶ入賞口（役物ルートＶ入賞口１０６７７）、或いは、２つのアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）の何れかに入球するように構成している。なお、本第Ｚ８実施形態では、役物装置１０６７５に到達した球の１／４がＶ入賞口へ、残りの３／４がアウト口（１０６８０ａ，１０６８０ｂ）へ入球するように入球割合が設定されている。なお、本第

Ｚ８実施形態では、上述した回転体１０６５２の作動により第２流路１０６５１ｂに到達した球が役物装置１０６７５へと到達するのに要する期間が約２秒となるように構成している。そして、役物装置１０６７５内の転動体上の転動面を転動した後に役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球するまでの期間は不定（約１秒～約１００秒）となるように構成している。

【１０２６９】

つまり、本第Ｚ８実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０内に２つのＶ入賞口（直Ｖ入賞口１０６５７、役物ルートＶ入賞口１０６７７）のそれぞれに入賞し得る流路を構成し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る流路を流下した球は確実にＶ入賞口（特定領域）に入球し、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る流路を流下した球は約１／４の割合でＶ入賞口（特定領域）に入球するように構成されている。そして、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入球するまでの期間よりも、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するまでの期間のほうが長くなるように構成している。

【１０２７０】

このように構成することで、確実に球がＶ入賞口（特定領域）に入球する場合には、その結果を短時間で遊技者に報知可能とすると共に、約１／４の確率でＶ入賞口（特定領域）に入球する場合には、球がＶ入賞口（特定領域）に入球するか否かについて時間を掛けて楽しませることができる。さらに、役物装置１０６７５内では、転動装置によって球の挙動が不規則となるように構成し、且つ、球が転動装置から排出されるまでの期間が不定となるように構成している。そして、役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入球するか否かが転動装置の転動面上を転動する球の挙動によって決定するように構成している。

【１０２７１】

よって、球がどのような挙動でどれくらいの期間転動するのかを遊技者に注視させながら、遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１０２７２】

なお、詳細な構成についての説明は後述するが、本第Ｚ８実施形態では、小当たり当選した特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）、及び、小当たり当選時の遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり遊技中に球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路に振り分けられるか、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられるかを可変設定するように構成している。具体的には、時短状態中に実行される第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に、その小当たり遊技にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路へ振り分けられ易く（他の条件で小当たり当選した場合よりも振り分けられ易く）なるように構成している。

【１０２７３】

即ち、上述した通り、本実施形態は時短状態中に第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成しており、第２特別図柄の抽選では第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選する確率が高くなる（約１／２の確率で小当たり当選する）ように構成している。そして、時短状態が特別図柄の抽選（変動）が１００回実行されるまで継続するように構成している。よって、時短状態が設定された場合の殆どが、その時短状態が終了するまでに次の大当たり遊技が実行される。このように、次回の大当たり遊技が約束されている時短状態においては、効率良く大当たり遊技が実行させるために、小当たり遊技中に球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられ難く構成しているため、遊技をスムーズに行わせることができる。

【１０２７４】

なお、時短状態において役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路に振り分けられ難くなるのは、監視レベルが３以下の場合であり、監視レベルが４以上となった場合は、時短状態においても役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入賞可能な流路に振り分けられるように制御される。言い換えれば、監視レベルが４以上の範囲においては、小当たり用入賞装置（可変入賞装置）１０６５０の動作態様が、通常状態と時短状態とで共通化され

る。このように構成することで、時短状態において特別図柄の抽選が開始されてから次に大当たりに当選するまでの期間を長期化することが可能となるため、監視レベルが高い（４以上の）状況下において、時短状態中に比較的短い期間で次の大当たりに当選することを抑制することができる。よって、監視レベルが高い状況下において出玉率を抑制することができるので、単位時間（１時間）あたりの出玉率を所定範囲内（２２０％以下）に収めることができる。

【１０２７５】

なお、本第Ｚ８実施形態では、監視レベル４以上となった場合に通常状態と共通の小当たり動作を設定するように構成したが、これに限られるものではない。小当たり終了までにより長い期間を要し易い流路を別に設けておき、監視レベルが高いほど、長い期間を要し易い流路に振り分けるように構成してもよい。このように構成することで、出玉率をより確実に所定範囲内に収めることができる。

【１０２７６】

遊技盤１３の右側領域に発射された球は、右側流路１０６００を流下し、Ｓ字状に形成された蛇行流路１０６００ａを流下する。この蛇行流路１０６００ａの最上流部に小当たり用入賞装置１０６５０の開閉扉１０６５０ｂが配設され、小当たり遊技によって開閉扉１０６５０ｂが開状態である場合には、右打ち遊技によって右側領域に発射された球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞する。一方、開閉扉１０６５０ｂが閉状態である場合は、開閉扉１０６５０ｂの上面が蛇行流路１０６００ａの一部となり、球が開閉扉１０６５０ｂの上面を転動して蛇行流路１０６００ａを流下する。

【１０２７７】

蛇行流路１０６００ａの流出口１０６００ｂから流出した球は、遊技盤１３に植設された釘によって約１／２の球が普図入賞口１００６７に入球し、残りの１／２の球が、ゲート式電動役物１０６４０ａが配設されている領域へと流下するように構成している。普図入賞口１００６７は、普通図柄の抽選契機となる入賞口であって、球が入球した場合に、普通図柄の抽選条件が成立すると共に、１個の賞球が遊技者に払い出されるように構成している。このように、普通図柄の抽選契機となる構成を、球が通過可能なゲート形状では無く、球が入球する形状にすることにより、普通図柄の抽選契機を成立させた球によって、他の特典が付与されることを抑制することができる。

【１０２７８】

ゲート式電動役物１０６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に作動する電動役物であって、通常は遊技盤１３に埋設された待機状態に位置し、普通図柄の抽選で当たり当選（普図当たりに当選）した場合に、遊技盤１３から突出した誘導状態へと作動する。誘導状態へと作動したゲート式電動役物１０６４０ａは遊技領域を流下する球を受け止め可能となり、ゲート式電動役物１０６４０ａの上面で受け止めた球を第２入球口１０６４０に向けて誘導するように流下させるべく、その上面が第２入球口１０６４０側の一端側に向けて下り傾斜するように構成している。

【１０２７９】

詳細な構成については、図８６４を参照して後述するが、通常状態において普図当たりに当選した場合には、通常普図当たり遊技としてゲート式電動役物１０６４０ａを短時間（０．２秒）作動させ、時短状態において普図当たりに当選した場合には、時短普図当たり遊技としてゲート式電動役物１０６４０ａを長時間（２秒）作動させるように構成しており、ゲート式電動役物１０６４０ａは、その上面を球が通過するのに約０．８秒要するように構成している。よって、通常状態中に普図当たりに当選したとしても球が第２入賞口１０６４０に入球することが無い。

【１０２８０】

待機状態のゲート式電動役物１０６４０ａを通過した球、或いは、誘導状態中のゲート式電動役物１０６４０ａの上面を流下し、第２入賞口１０６４０に到達する前にゲート式電動役物１０６４０ａが待機状態となり、下方に落下した球は、大当たり用可変入賞装置１００６５に向けて流下するように構成している。そして、大当たり用可変入賞装置１０

０６５に入賞しなかった球はアウト口６６に流入し、排出口（図示せず）からパチンコ機１０の外部へと排出される。

【１０２８１】

次に、本実施形態における遊技盤１３の右側領域の詳細な構成について、図８５７から図８６４を参照して説明をする。まずは、小当たり用入賞装置１０６５０近傍の構成について、図８５７～図８６１を参照して説明をする。図８５７は、遊技盤１３の右側領域のうち小当たり用入賞装置１０６５０近傍を拡大した拡大図であり、図８５８は小当たり遊技中に球が回転体１０６５２の貯留部に貯留されている状態における球の挙動を示した図であり、図８５９は、回転体１０６５２が作動し、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な流路へと振り分けられた状態における球の挙動を示した図であり、図８６０は、回転体１０６５２が作動し、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な流路へと振り分けられた状態における球の挙動を示した図である。そして、図８６１は、回転体１０６５２の構造を詳細に示すための部分断面図である。

【１０２８２】

図８５７に示した通り、開閉扉１０６５０ｂの下方には、開閉扉１０６５０ｂと転動壁１０６５０ｆとの間に第１流路１０６５１ａが形成されている。転動壁１０６５０ｆは、開状態となった開閉扉１０６５０ｂから流入した球が回転体１０６５２に向けて流下するように、回転体１０６５２方向（図８５７の視点で左下方向）に向けて下り傾斜するように構成されている。そして、転動壁１０６５０ｆの下流端が回転体１０６５２の上方に臨む位置となるように構成されており、転動壁１１６５０ｆの下流端部から排出された球は、球の半径（５．５ミリ）よりも高い１５ミリの落差を回転体１０６５２に向けて流下するように構成しており、開状態である開閉扉１０６５０ｂから流入した球が第１流路１０６５１ａを流下して、回転体１０６５２に到達するまでの期間が０．５秒となるように構成している。

【１０２８３】

第１流路１０６５１ａは、球が１個流下可能な程度の空間（図８５７視点で奥行き方向が約１５ミリ、高さ方向が約１５ミリ）を有した状態で開閉扉１０６５０ｂと略平行に形成されており、開閉扉１０６５０ｂから流入した球が１列に整列した状態で第１流路１０６５１ａを流下するように構成している。

【１０２８４】

転動壁１０６５０ｆの下流端位置は、開閉扉１０６５０ｂの下流端位置よりも回転体１０６５２方向に延設されており、転動壁１０６５０ｆ下流端部の上方（垂直方向の上側）にリブ１０６５０ｃが設けられている。このように構成することで、小当たり遊技となり、開状態となった開閉扉１０６５０ｂに入賞した球が転動壁１０６５０ｆ上を転動すること無く直接回転体１０６５２に到達することを抑制している。よって、球が勢いよく回転体１０６５２に衝突することにより回転体１０６５２が破損してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、小当たり遊技中に開閉扉１０６５０ｂが短い期間（例えば、０．２秒）の開放動作を繰り返し実行するように構成しており、１回の開放動作中に複数の球（３つ以上の球）が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞し難くなるように構成している。これにより、大量の球が一度に入賞してしまい、第１流路１０６５１ａにて球詰まりが発生することを抑制することができる。

【１０２８５】

なお、図示は省略しているが、開閉扉１０６５０ｂの上面には流下遅延部材が設けられており、球が開閉扉１０６５０ｂの上面を通過するのに要する時間が、小当たり遊技中に複数回開閉される開閉扉１０６５０ｂにおける１回の閉状態期間（例えば、０．３秒）よりも長くなるように構成している。これにより、小当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された球を高確率で小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させることができる。よって、短い間隔で開閉扉１０６５０ｂを開閉動作する小当たり遊技を設定したとしても、遊技者に不利な状態（小当たり遊技中に球が入賞しない状態）が発生し難く、且つ、入賞した

球を円滑に処理することができる。
【１０２８６】
回転体１０６５２は、第１流路１０６５１ａを流下した球が到達可能な位置に配設されており、図示しない電気的駆動源（モータ等）の駆動力によって予め定められた規則に従って初期位置と作動位置とに回動可能に構成している。図８５７では、初期位置に位置している回転体１０６５２が示されており、所定の作動条件が成立した場合に、図８５８を参照して示すように左方向に９０度回転した作動位置へと回動するように構成している。本実施形態では、回転体１０６５２が一方の位置（例えば、初期位置）から他方の位置（例えば、作動位置）へと可変される場合の作動時間が０．１秒となるように構成しており、何れの回動方向に対しても同一の速度で回動するように構成している。
【１０２８７】
なお、回転体１０６５２の可変内容（回動内容）については、本実施形態で用いた構成以外を用いても良く、例えば、回転体１０６５２が初期位置から作動位置へと可変する際の可変期間（作動期間）と、作動位置から初期位置へと可変する際の可変期間を異ならせても良い。この場合、初期位置から作動位置へと回転体１０６５２を可変させる場合よりも、作動位置から初期位置へと回転体１０６５２を可変させる場合のほうが、可変期間（作動時間）が長くなるように構成しても良い。
【１０２８８】
回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されていない（されている可能性が低い）場合には、可変期間（作動時間）を短くし、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球が貯留されている（貯留している可能性が高い）場合には、貯留部１０６５２ａに貯留されている球が飛び出ないように可変期間（作動時間）が長くなるように構成しても良い。
【１０２８９】
回転体１０６５２には、球を１個貯留可能な貯留部１０６５２ａが形成されており、回転体１０６５２が作動位置に位置している場合には、第１流路１０６５１ａから流出した球を１個貯留可能に構成している。一方、図８５７に示した通り、回転体１０６５２が初期位置に位置している状態では、第１流路１０６５１ａから流出した球が貯留部１０６５２ａに貯留されること無く、回転体１０６５２の上方に形成された第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト流路１０６５１ｂａを流下（流下時間０．５秒）し、アウト口１０６５４に入球する。
【１０２９０】
このアウト口１０６５４に球が入球すると、小当たり用入賞装置１０６５０内に設けられた他の入賞口と同一の賞球（３個）が払い出されると共に、入球した球がパチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。また、アウト流路１０６５１ｂａ内にはアウト流路１０６５１ｂａを通過した球を検知するためのアウトセンサＳＺａが設けられており、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した全ての球数を計測可能な入賞センサＳＺ０により計測された球の入賞数に対応した球数が小当たり用入賞装置１０６５０から排出されたかを判別する際に参照される。また、アウトセンサＳＺａは、上述した各実施形態で用いられる近接センサと同一の仕様で構成されており、球が近接センサの検知範囲を通過するのに十分な所定期間（例えば、１秒）以上連続して球を検知しているか否かを判別することにより球アウト流路１０６５１ｂａ内の球詰まりを監視可能に構成している。
【１０２９１】
図８５７に示した通り、回転体１０６５２が初期位置に位置している場合には、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、全て第１流入口に流入し、アウト口１０６５４に入球するように構成しているため、例えば、不正に開閉扉１０６５０ｂを開放させ球を入賞させる遊技が行われたとしても、入賞した球がＶ入賞口（特定領域）へ入賞し得る流路を流下することが無い。よって、パチンコ機１０に対して不正行為が実行されることを抑制することができる。
【１０２９２】

回転体１０６５２の右下方向には第２流路１０６５１ｃ（流下期間１秒）が形成されており、その下流端部には可動片１０６５３が配設されている。この可動片１０６５３は、図示しない電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力によって小当たり遊技の開始を契機に予め定められた規則に従って閉鎖位置と、開放位置とに可変可能に構成されている。可動片１０６５３は、電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力を受けていない状態（初期状態）では、遊技盤１３から突出した閉鎖位置に位置するように構成しており、電気的駆動源（ソレノイド等）の駆動力を受けることにより遊技盤１３に埋没する解除位置へと可変するように構成されている。

【１０２９３】

そして、図８５７に示した通り、可動片１０６５３が閉鎖位置に位置している場合は、第２流路１０６５１ｃを流下した球が閉鎖位置に位置する可動片１０６５３に衝突し、第２流入口１０６５１ｄに流入するように構成している。第２流入口１０６５１ｄに流入した球は役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下して、役物装置１０６７５（図８５６参照）に向けて誘導される。この役物ルート用流路１０６５１ｄａ内には役物ルート用流路１０６５１ｄａを通過した球を検知するための役物ルートセンサＳＺ２が設けられており、上述したアウトセンサＳＺａと同様に、通過した球の数、及び、流路内の球詰まり状況を判別する際に用いられる。この役物ルートセンサＳＺ２は、第２流入口１０６５１ｄに入球した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを０．７秒流下した際に通過する位置に配設されている。

【１０２９４】

詳細な説明は省略するが、第２流路１０６５１ｃを流下した球は可動片１０６５３の可動状況に応じて異なる流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ、役物ルート用流路１０６５１ｄａ）に振り分けられるように構成しており、球が開放状態である可動片１０６５３を通過し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞するまでに要する期間が０．５秒、閉鎖状態である可動片１０６５３に衝突し、役物ルートセンサＳＺ２を通過するまでに要する期間が０．７秒となるように構成している。そして、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞した場合、または、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過した場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に専用の画面が表示されるように構成している（図２８３参照）。

【１０２９５】

つまり、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞にした球が回転体１０６７５ａの作動によって第２流路１０６５１ｃを流下した場合において、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞したことを報知するための表示画面（図２８３（ａ）参照）が表示されるタイミングよりも、役物ルートセンサＳＺ２が球の通過を検知したことを報知するための表示画面（図２８３（ｂ）参照）が表示されるタイミングのほうが遅くなるように構成している。このように構成することにより、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がどの流路を流下したのか、具体的には、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入球することを期待しながら第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を注視する遊技者に対して、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入賞したことを報知するための表示画面が表示され得るタイミングが到来するまでに、球が役物ルートセンサＳＺ２を通過したことを、即ち、球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞しなかったことを報知するための表示画面が表示されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して、直Ｖ入賞口１０６５７に球が入賞し得るタイミングが到来するまでの間、期待感を抱かせながら第３図柄表示装置８１の表示態様に対して興味を持たせることができる。

【１０２９６】

以上、説明をした通り、本第Ｚ８実施形態の小当たり用入賞装置１０６５０は、その内部に、小当たり遊技の開始（小当たり遊技のオープニング期間の開始）を契機に予め定められた規則に従って可変する複数の可変手段（回転体１０６５２、可動片１０６５３）を設け、小当たり用入賞装置１０６５０に球が入賞したタイミングに応じて、入賞した球を異なる流路（アウト流路１０６５１ｂａ、役物ルート用流路１０６５１ｄａ、直Ｖ流路）へと振り分けるように構成している。

【１０２９７】
そして、小当たり遊技が実行されていない期間は、小当たり用入賞装置１０６５０内の複数の可変手段が遊技者に不利となる流路へ球が振り分けられる位置に位置するように構成しているため、小当たり遊技中で無いにも関わらず、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させる不正行為を抑制することができる。
【１０２９８】
なお、本実施形態では、上述した複数の可変手段が、何れも２つの位置の間を可変可能な構成としているが、これに限ること無く、３つ以上の位置に可変可能な構成を用いても良い。例えば、可動片１０６５３を、役物ルート用流路１０６５１ｄａに球を振り分ける第１位置と、直Ｖ流路１０６５１ｅに球を振り分ける第２位置と、パチンコ機１０の外部に球を排出するためのアウト口に球を振り分ける第３位置とに可変可能に構成し、可動片１０６５３に対して電気的駆動源（ソレノイド等）が駆動力を付与していない場合には、第２流路１０６５１ｃを流下した球がアウト口へと振り分けられる第３位置に位置するように構成すると良い。この場合、アウト口に球が入球した場合には、賞球が付与されないように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中以外に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させる不正行為が行われることをより抑制することができる。また、このように小当たり遊技中以外に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した場合のみ球が流下可能となる流路を設けた場合には、その流路に球を検知するための検知手段（近接センサ）を設け、その検知手段が球を検知した場合に異常報知を行う異常報知手段を設けると良い。
【１０２９９】
次に、小当たり遊技中における小当たり用入賞装置１０６５０内の球流れについて、図８５８から図８６０を参照して説明をする。まず小当たり遊技が開始されると、所定のオープニング期間（０．５秒、又は５秒）が経過した後に、開閉扉１０６５０ｂが開状態（図８５８では点線状態）へと可変制御されるラウンド遊技期間が設定される。このラウンド遊技期間中は、開閉扉１０６５０ｂが開状態と閉状態とを予め定められた規則に従って可変するように構成しており、ラウンド遊技期間中に右打ち遊技で右側領域に発射された球が開状態である開閉扉１０６５０ｂから小当たり用入賞装置１０６５０内へと入賞する。
【１０３００】
図８５８に示すように、小当たり用入賞装置１０６５０内の第１流路１０６５１ａを流下（流下時間０．５秒）した球ｔａ１は、作動位置に位置している回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに受け入れられ、回転体１０６５２が初期位置（図８５９参照）へと回動されるまで貯留される。この状態において次に入賞した球ｔａ２は、貯留部１０６５２ａに貯留されている球ｔａ１に衝突した後に、第１流入口１０６５１ｂに流入し、アウト流路１０６５１ｂａを流下（流下時間０．５秒）してアウト口１０６５４に入球する。
【１０３０１】
ここで、図８６１を参照して、回転体１０６５２と、第１流入口１０６５１ｂとの関係について説明をする。図８６１（ａ）は、回転体１０６５２が作動位置に位置している状態における断面図であり、図８６１（ｂ）は、回転体１０６５２が初期位置に位置している状態における断面図である。図８６１（ａ）に示した通り、回転体１０６５２は遊技盤１３の表面よりも突出して設けられており、遊技盤１３側（図８５８の視点で奥側）の後面部１０６５２ｃと、ガラスユニット１６側（図８５８の視点で手前側）の前面部１０６５２ｄとの間を切り欠くように貯留部１０６５２ａが形成されている。
【１０３０２】
この貯留部１０６５２ａは、球を１個貯留可能な程度の空間を有しており、貯留部１０６５２ａの入口側（前面部１０６５２ｄの上端部と、後面部１０６５２ｃの上端部との間の領域）よりも、底面１０６５２ｂがガラスユニット１６側（図８５８の視点で手前側、図８６１の視点で左側）に位置するように直方体状に形成されている。
【１０３０３】

このように構成することで、第１流路１０６５１ａから流入した球をスムーズに貯留部１０６５２ａで貯留させることができる。また、貯留された球ｔａ１は底面１０６５２ａの傾斜に沿って貯留部１０６５２ａの後面部１０６５２ｃと当接する位置に維持され、球ｔａ１と、前面部１０６５２ｄの内側面との間に隙間ＳＫ１が形成される状態となる。

【１０３０４】

この状態に維持される球ｔａ１に対して、第１流路１０６５１ａから流出した球ｔａ４が衝突すると、後面部１０６５２ｃの厚み分遊技盤１３から離間した位置に維持される球ｔａ１の中心位置よりも、球ｔａ２の中心位置が遊技盤１３側にずれた状態（間隔ＳＫ２が生じた状態）で球ｔａ１と球ｔａ２とが衝突することになる。そして、球ｔａ１は中心位置よりも遊技盤１３側（図８６１の視点で右側）に衝突した球ｔａ２から受ける力によって、前面部１０６５２ｄ側へと移動する（矢印Ｙ１方向に移動する）。このように、貯留部１０６５２ａを隙間ＳＫ１が形成される程度の大きさに構成することにより、球ｔａ１に対して球ｔａ２が衝突した際に、球ｔａ１を前面部１０６５２ｄ側へと移動させることができるので、球ｔａ１と球ｔａ２とが衝突した際に生じる力を分散することができ、衝突後の球ｔａ２に加わる力を弱めることが可能となる。よって、球ｔａ２が大きく跳ね返ってしまい、第１流路１０６５１ａ近傍で球詰まりが生じてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【１０３０５】

また、球ｔａ１が前面部１０６５２ｄ側（矢印Ｙ１方向）に移動することにより、球ｔａ１の中心位置と、球ｔａ２の中心位置との距離が、間隔ＳＫ２よりも広がるため、球ｔａ２が第１流入口１０６５１ｂにより流入し易くすることが可能となる。加えて、本第Ｚ８実施形態では、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａを構成する前面部１０６５２ｄの上端位置が、後面部１０６５２ｃの上端位置よりも高くなるように構成している。これにより、球ｔａ１が球ｔａ２との衝突により矢印Ｙ１方向に移動したとしても球ｔａ１が貯留部１０６５２ａから溢れてしまうことを抑制している。また、後面部１０６５２ｃの上端位置が貯留部１０６５２ａに貯留されている球ｔａ１の上端位置よりも低くなるように構成し、球ｔａ１に衝突した球ｔａ２が矢印Ｙ２方向に向けて流下する際に後面部１０６５２ｃの上端と接触しないように構成している。これにより、第１流入口１０６５１ｂへと球を円滑に流入させることができる。

【１０３０６】

次に、図８６１（ｂ）を参照して、回転体１０６５２が初期位置に位置している場合の構成について説明をする。図８６１（ｂ）に示した通り、回転体１０６５２は、断面視で遊技盤１３側（後面部１０６５２ｃ）のほうが、ガラスユニット１６側（前面部１０６５２ｄ）よりも狭い台形状に形成されており、初期位置に位置している回転体１０６５２に対して第１流路１０６５１ａから流出した球が衝突した場合には、回転体１０６５２の外壁面に形成された傾斜に沿って球が第１流入口１０６５１ｂに向けて流下するように構成している。上述した通り、本第Ｚ８実施形態における回転体１０６５２は、作動位置に位置し貯留部１０６５２ａに球を貯留している場合も、初期位置に位置している場合も、次に到達する球を円滑に第１流入口１０６５１ｂへと誘導することが可能となるため、小当たり用入賞装置１０６５０内の球流れを円滑にすることができる。よって、小当たり遊技中に球詰まりが発生してしまい遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１０３０７】

図８５８に戻り説明を続ける。回転体１０６５２は、小当たり遊技中以外は、初期位置（図８５７参照）に位置し、小当たり遊技が開始（小当たり遊技のオープニング期間が開始）してから、０．５秒後に作動位置（図８５８参照）へと可変し、作動位置を３秒間維持（第１作動）するように規定されている。そして第１作動の終了後には初期位置で２秒間待機し、その後、作動位置を５秒間維持（第２作動）し、第２作動後に初期位置へと移動するように構成している。そして、作動位置を維持する期間が経過すると、図８５８に示した状態（作動位置）から図８５９に示した状態（初期位置）へと移行する。

【１０３０８】
図８５９に示した通り、回転体１０６５２が作動位置から初期位置へと可変されると、貯留部１０６５２ａに貯留されていた１個の球ｔａ１が第２流路１０６５１ｃを流下（流下時間１秒）し、第２流路１０６５１ｃの下流端側に配設された可動片１０６５３に到達する。図８５９では、球ｔａ１が可動片１０６５３に到達した状態において、可動片１０６５３が閉鎖位置（閉状態）であるため、可動片１０６５３の上方に設けられた第２流入口１０６５１ｄに球が流入し、役物ルート用流路１０６５１ｄａを役物装置１０６７５に向けて流下する。なお、詳細な説明は省略するが、可動片１０６５３の構成も、上述した回転体１０６５２と同様に第２流入口１０６５１ｄに球が振り分けられ易い構成を用いており、球が可動片１０６５３上方で詰まることが無いように構成している。
【１０３０９】
一方、第２流路１０６５１ｃを流下した球が可動片１０６５３に到達した状態において、可動片１０６５３が解除位置に位置している場合には、図８６０に示した通り、解除位置に位置する可動片１０６５３を通過し、直Ｖ流路１０６５１ｅを流下（流下時間０．５秒）し、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することになる。
【１０３１０】
次に、図８６２、及び図８６３を参照して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下した場合に誘導される役物装置１０６７５の詳細な構成について説明をする。図８６２（ａ）は、役物装置１０６７５を正面視した拡大図であり、図８６２（ｂ）は、役物装置１０６７５を平面視した拡大図である。そして、図８６３（ａ）、及び図８６３（ｂ）は、役物装置１０６７５内の転動面を球が転動している場合における球の挙動を模式的に示した模式図である。
【１０３１１】
図８６２（ａ）に示した通り、小当たり用入賞装置１０６５０の役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下した球は、役物ルート１０６７０を流下し、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄに排出される。この転動装置１０６７５ｃは、すり鉢形状に形成されており、その中心部（最も窪んだ箇所）に常時回転体１０６７５ａが設けられている。
【１０３１２】
役物ルート１０６７０の下流側は、転動面１０６７５ｄに沿って流出口１０６７０ａから球を排出させるために、屈曲形成されており、図８６２（ｂ）に示した通り、転動装置１０６７５ｃの奥行き方向（図８６２（ｂ）視点で上側方向）に向けて流出口１０６７０ａが形成される。これにより、役物ルート１０６７０から勢い良く排出された球は、転動面１０６７５ｄ上で左回りの弧を描くように転動し、徐々に転動面１０６７５ｄの中心側に向かって渦巻き状に転動する。
【１０３１３】
そして、中心部の近傍に到達した球は、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、転動装置１０６７５ｃの外周壁方向に向かって弾かれる。本実施形態では、常時回転体１０６７５ａが右回りに回転し、役物ルート１０６７０から排出された球が左回りに転動するように構成している。これにより、球が常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂに衝突した際に大きな力が掛かるため、衝突後の球を勢いよく転動装置１０６７５ｃの外周壁方向に向けて弾かせることが可能となる。この常時回転体１０６７５ａの羽根部材は、耐久性に優れた樹脂（例えば、ＡＢＳ）で構成されており、球との衝突により係る衝撃に耐える強度を備えている。
【１０３１４】
また、転動面１０６７５ｄには、円弧状の溝が複数形成されており、転動面１０６７５ｄに存在する球が外周壁側から中心側に向けて直線状に流下し難くなるように構成している。これにより、球の挙動をより不規則にすると共に、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動する球の勢いを維持し易くすることができる。さらに、転動面１０６７５ｄの手前側（図８６２（ｂ）の視点では下側）には、球が入球可能な入球口として、アウト口１０６８０ａ，１０６８０ｂと、役物ルートＶ入賞口１０６７７とが設けられており、転動面１

０６７５ｄを転動する球が各入球口に入球し難くするために第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃ、第３規制壁１０６７５ｅ、第４規制壁１０６７５ｆが設けられている。

【１０３１５】

第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃは、転動面１０６７５ｄのうち、上流側（外周壁側）を転動する球の挙動を規制するものであって、第２規制壁１０６７０ｃに沿って転動した球は、その転動方向が転動面１０６７５ｄの中心側に向けて規制され、第１規制壁１０６７０ｂに向けて転動することになる。このように、転動装置１０６７５ｃ自体は、平面視で略正円形状（図８６２（ｂ）参照）であって、その中心位置に常時回転体１０６７５ａを備えたすり鉢形状（図８６２（ａ）参照）に構成されているが、その中で球が転動可能な範囲が第１規制壁１０６７０ｂ、第２規制壁１０６７０ｃによって規制され、転動装置１０６７５ｃの中心位置に対して偏心楕円形状となるように構成している。このように構成することで、球が転動装置１０６７５ｃの中心位置に対して正円弧状に転動可能となるように転動面１０６７５ｄを設けた場合に比べて、球が常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと接触するタイミングや、接触時の球の勢いにばらつきを持たせることが可能となるため、転動面１０６７５ｄを転動する球の挙動に幅を持たせ易くすることができる。よって、転動面１０６７５ｄ上の球の挙動に注視している遊技者に対して予測困難な球の挙動を提供することが可能となり、どの入球口に球が入球するのかを分かり難くすることができる。

【１０３１６】

第３規制壁１０６７５ｅ、及び第４規制壁１０６７５ｆは、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂによって弾かれた球がいずれかの入球口に入球し難くするための規制壁であって、各アウト口と役物ルートＶ入賞口１０６７７との間に設けられている。本実施形態では、転動面１０６７５ｄを転動する球のうち、約１／４が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入球し、残りの３／４が左右のアウト口（アウト口１０６８０ａ、アウト口１０６８０ｂ）に入球するように構成している。

【１０３１７】

さらに、本実施形態では、転動面１０６７５ｄのうち、最も低い位置（最も窪んだ位置）に常時回転体１０６７５ａを設け、転動面１０６７５ｄのうち、最も高い位置（外周壁側）に各入球口を設けるように構成している。よって、最終的に何れかの入球口に入球する球は、転動面１０６７５ｄを上るように転動することになる。よって、常時回転体１０６７５ａが設けられている位置と同じ高さ位置に入球口を設ける構成に比べて、球が入球する際の転動速度を弱めることが可能となる。これにより、遊技者が認識不可能な速度で球が入球口に入球してしまうことで遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制すると共に各入球口が破損することを抑制することができる。

【１０３１８】

加えて、転動面１０６７５ｄのうち、最も低い位置（最も窪んだ位置）に常時回転体１０６７５ａを設け、転動面１０６７５ｄのうち、最も高い位置（外周壁側）に各入球口を設けるように構成しているため、故障により常時回転体１０６７５ａが回転しなくなった場合には、球が転動装置１０６７５ｃの中央位置に滞留し、各入球口に入球することが無いように構成している。

【１０３１９】

このように構成することで、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常時回転している常時回転体１０６７５ａが、故障して停止している場合といった正常では無い状態において、役物ルート１０６７０から排出された球が転動装置１０６７５ｃから排出されてしまう（何れかの入球口に入球してしまう）ことを抑制することができる。また、転動装置１０６７５ｃ内を球が転動している際中に停電が発生し、常時回転体１０６７５ａの駆動が停止した場合において、その停電中に球が入賞口に入賞してしまうことを抑制することができる。

【１０３２０】

次に、図８６３を参照して、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄを転動する球の挙動について説明をする。図８６３（ａ）は、転動面１０６７５ｄを転動した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球する場合の球の挙動を模式的に示した模式図であって、図８６３（ｂ）は、転動面１０６７５ｄを転動した球がアウト口１０６８０ａに入球した場合の球の挙動を模式的に示した模式図である。

【１０３２１】

図８６３（ａ）に示した通り、役物ルート１０６７０の排出口１０６７０ａから転動面１０６７５ｄに向けて排出された球は、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動（水平転動）し、第２規制壁１０６７０ｃに衝突し、転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、回動している常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、その衝撃で第４規制壁１０６７５ｆに向かって転動（上昇転動）し、第４規制壁１０６７５ｆと衝突した後に、再度転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、１回目の羽根部材１０６７５ｂと衝突した地点とは異なる地点で、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと再度衝突し、その衝撃で第３規制壁１０６７５ｅと第４規制壁１０６７５ｆとの間に形成されたＶ入賞口１０６７７の開口部に向かって転動（上昇転動）し、Ｖ入賞口１０６５７に入賞する。

【１０３２２】

上述した通り、本実施形態では、転動装置１０６７５ｃの転動面１０６７５ｄに球が排出される際に、排出された球がすり鉢状に形成された転動面１０６７５ｄのうち、常時回転体１０６７５ａと接触することの無い高さ位置で水平方向に転動するように排出口１０６７０ａが形成されている。これにより、転動面１０６７５ｄに排出された球が常時回転体１０６７５ａに最初に衝突するまでの期間を長くすることができる。また、本実施形態では、転動面１０７００ａ上に水平方向に溝が設けており、その溝上を球が転動することにより、球が水平方向に転動し易くなるように構成している。なお、この溝は、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突した球が上昇転動する際に、転動している球に対して不規則に摩擦力を付与する構成にもなる。つまり、水平転動している球に対しては現状の転動を維持させ易くし、上昇転動している球に対しては、現状の転動を維持し難く（転動速度を落とす、転動方向を可変させる）することが可能な機能を有している。

【１０３２３】

さらに、本実施形態では、正円形状で形成された転動面１０７００ａの内壁から中心方向に突出する複数の規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆが形成されており、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突した球の転動方向（上昇転動方向）によって、次に衝突する壁（転動装置１０６７５ｃの内壁、規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆ）までの距離が異なるように構成している。このように構成することで、羽根部材１０６７５ｂと衝突した後の転動方向（羽根部材１０６７５ｂと衝突する位置）に応じて、球の挙動を異ならせ易くすることができる。

【１０３２４】

加えて、本実施形態では、転動面１０７００ａのうち、各入球口が設けられている側（図８６３の視点で下半分側）の斜面を上昇転動している球が衝突し得る規制壁１０６７５ｂ～１０６７５ｆの球衝突面形状が、各入球口が設けられていない側（図８６３の視点で上半分側）に向かって衝突した後の球が転動するように形成されている。これにより、転動面１０７００ａを転動している球が各入球口に入球し難くなるため、転動装置１０６７５ｃ内の球転動時間を長くすることができる。なお、本実施形態の構成に限ること無く、転動装置１０６７５ｃ内に設けられた規制壁の形状を、衝突した後の球が各入賞口に向かって転動し得るようにする誘導機能を有した形状としても良い。このように構成することで、各入球口に入球可能な球の転動経緯として、常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂに衝突した後の上昇転動に加え、規制壁に衝突した後の誘導転動を加えることが可能となるため、転動経緯を増加させることにより遊技興趣を向上させることができる。

【１０３２５】

次に、図８６３（ｂ）に示した通り、役物ルート１０６７０の排出口１０６７０ａから

転動面１０６７５ｄに向けて排出された球が、転動面１０６７５ｄ上を円弧状に転動（水平転動）し、第２規制壁１０６７０ｃに衝突し、転動面１０６７５ｄの中心部に向けて転動（下降転動）する。そして、回動している常時回転体１０６７５ａの羽根部材１０６７５ｂと衝突し、その衝撃で第４規制壁１０６７５ｆに向かって転動（上昇転動）し、上述した図８６３（ａ）よりも若干浅い角度（約３０°）で第４規制壁１０６７５ｆと衝突すると、衝突後の球が転動装置１０６７５ｃの内壁に向かって上昇転動し、転動装置１０６７５ｃ内壁に衝突した球が円弧状に下降転動しながらアウト口１０６８０ａへ入球する。

【１０３２６】

以上、説明をした通り、本実施形態の転動装置１０６７５ｃでは、転動面１０７００ａを転動している球が各規制壁１０６７５に衝突する角度や速度によって、衝突後の転動方向が可変するため、遊技者が予測し難い球の挙動を提供することができる。なお、本実施形態では、各入球口の開口部が形成される高さ位置が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、各入球口の開口部が形成される高さ位置を異ならせても良い。例えば、アウト口１０６８０ａのみ開口部の高さ位置を低くし、球の自重による転動によっても入球可能に構成しても良い。さらに、本実施形態では、転動面１０７００ａの一方向側（図８６３（ａ）の視点で下方向側）の端面に各入球口の開口部を形成しているが、これに限ること無く、転動面１０７００ａの端面の全方向に渡って開口部を配設しても良い。また、本実施形態では、球が転動可能な転動面１０７００ａが一面の一層構造を用いているが、これに限ること無く、例えば、転動面１０７００ａを多層式に形成し、転動面１０７００ａの一部に設けられた通過穴を通過した球が下層の転動面１０７００ａへと侵入し、再度、各入球口に向かって転動するように構成しても良い。

【１０３２７】

この場合、上層の転動面１０７００ａからも、下層の転動面からも役物ルートＶ入賞口１０６７７に球が入賞可能に構成し、さらに、下層の転動面のほうが、上層の転動面よりも転動中の球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し易くなるように構成すると良く、例えば、上層の転動面は、１／４で役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、１／４で通過穴（下層の転動面へ連通する穴）を通過し、１／２でアウト口に入賞するように構成し、下層の転動面は、１／２で役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し、１／２でアウト口に入賞するように構成すると良い。このように構成することで、球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞する期待度を段階的に高めていくことができる。

【１０３２８】

次に、図８６４を参照して、遊技盤１３の右側領域下方に設けられた第２入球口１０６４０、及び電動役物１０６４０ａ近傍の構成について説明をする。図８６４は、遊技盤１３の右側領域の一部を模式的に示した拡大図である。本実施形態は、第２特別図柄の抽選において高確率（約１／２）で小当たり当選するように構成しており、時短状態中に獲得した第２特別図柄の保留記憶を用いた抽選が通常状態中に実行されることにより、再度時短状態が設定され易くなるように構成している。

【１０３２９】

このように構成された本パチンコ機１０では、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０に球が入球されてしまうと、通常状態における適正な遊技（左打ち遊技を行い、第１特別図柄抽選を実行することにより大当たり遊技を狙う遊技）よりも、容易に大当たり遊技を実行されてしまうことになるため、通常状態中に第２入球口１０６４０に球が入球しない（し難い）構成を用いている。

【１０３３０】

具体的には、右側領域を流下し、隔壁１０７００ａの下方に形成された流路を流下した球は、ゲート式電動役物１０６４０ａを臨む位置に排出される。ここで、ゲート式電動役物１０６４０ａが誘導状態（突出状態）である場合には、ゲート式電動役物１０６４０ａの上面を第２入球口１０６４０方向に向けて流下する。一方、ゲート式電動役物１０６４０ａが開放状態（埋没状態）である場合には、ゲート式電動役物１０６４０ａを通過して

大当たり用可変入賞装置１００６５に向けて流下する。
【１０３３１】
次に、球がゲート式電動役物１０６４０ａ上を流下する場合について詳細に説明をする。上述した通り、ゲート式電動役物１０６４０ａは隔壁１０７００ａの下方に形成された流路から排出された球を、一端側（上流側）で受け入れて、他端側（下流が）に向けて流下可能に構成している。ゲート式電動役物１０６４０ａの上方には釘Ｋ１が植設されており、隔壁１０７００ａの下方に形成された流路から排出された球がゲート式電動役物１０６４０ａの上流側に落下するように釘Ｋ１の位置を調整可能に構成している。
【１０３３２】
ゲート式電動役物１０６４０ａは、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に開放状態（埋没状態）から所定期間、誘導状態（突出状態）へと可変する可変動作を実行する可変手段であり、可変動作の開始時点における遊技状態に応じて可変動作の動作時間を異ならせるように構成している。具体的には、可変動作の開始時点における遊技状態が通常状態である場合には、誘導状態（突出状態）を０．２秒維持する可変動作を実行し、時短状態である場合には、誘導状態（突出状態）を２秒維持する可変動作を実行するように構成している。
【１０３３３】
そして、ゲート式電動役物１０６４０ａは、球の流下期間ｔｚ１が０．８秒となるように構成されている。よって、通常状態中に右打ち遊技を行い、普図入賞口１００６７に球を入球させることで普通図柄の抽選を実行し、その普通図柄の抽選にて当たり当選したとしても、その当たり当選に基づいて実行されるゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作によって第２入球口１０６４０に入球可能な位置まで球を流下すること無く、流下時間０．３の範囲を示すｔｚ２の何れかの位置まで流下した後に、釘群Ｋ３の左側の領域に落下することになる。
【１０３３４】
一方、ゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作タイミングが時短状態である場合には、２秒間の可変動作が実行されるため、誘導状態（突出状態）中のゲート式電動役物１０６４０ａ上を流下した球がゲート式電動役物１０６４０ａの下流端まで到達することから、第２入球口１０６４０に球を入球可能となる。なお、本実施形態では、１分間に１００発の球を発射可能にパチンコ機１０が構成されているため、球の流下間隔は０．６秒となる。そして、図８５６を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された球の約１／２がゲート式電動役物１０６４０ａに到達するように構成している。よって、少なくとも、１．２秒に１回は球がゲート式電動役物１０６４０ａに到達することになる。
【１０３３５】
本実施形態では、時短状態中のゲート式電動役物１０６４０ａの可変動作期間（ゲート式電動役物１０６４０ａを誘導状態（突出状態）に維持させる期間）を２秒に設定していることから、継続して右打ち遊技を行うことにより、ゲート式電動役物１０６４０ａが可変動作されているどのタイミングで球がゲート式電動役物１０６４０ａ上に落下したとしても、ゲート式電動役物１０６４０ａ上に落下した球を確実に第２入球口１０６４０に入賞させることができる。また、第２入球口１０６４０の上方には釘群Ｋ２が植設されており、ゲート式電動役物１０６４０ａを流下した球がｔｚ２の範囲を超えた状態でゲート式電動役物１０６４０ａから落下した場合に、球の慣性力によって第２入球口１０６４０へと入球することを防止するようにしている。
【１０３３６】
以上、説明をしたとおり、本実施形態では、球が流下可能な流下状態と、流下困難な非流下状態とに可変可能な可変手段を設け、流下状態である可変手段によって所定領域まで球が流下した場合に、第２特別図柄の抽選条件が成立するように構成している。そして、遊技状態に応じて、可変手段が流下状態である場合に、球を所定領域まで流下させ易い状態と、流下させ難い状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、第２特別図柄の抽選条件が成立し易い状態と、し難い状態とを設定することが可能となり、

遊技者に対して第２特別図柄の抽選条件が成立し易い遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【１０３３７】

＜第Ｚ８実施形態における遊技の流れについて＞

次に、図８６５から図８６７を参照して、本第Ｚ８実施形態のパチンコ機１０における特徴的な遊技の流れについて説明をする。上述した通り、本第Ｚ８実施形態では遊技盤１３に形成される遊技領域の右側領域に小当たり用入賞装置１０６５０を設け、小当たり遊技中に入賞した球を複数の流路へと振り分け可能に構成している。そして、振り分けられた流路に応じてＶ入賞口（特定領域）への球の通過し易さを可変可能に構成している。

【１０３３８】

さらに、本実施形態では、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し易い状態と、し難い状態とを設定可能に構成している。このように構成することにより、小当たり遊技経由で実行される大当たり遊技の実行確率を予め定められた規定範囲内に納めることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技を行わせてしまうことを抑制することができる。

【１０３３９】

上述したように、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過し易い状態と、し難い状態とを設定可能にする場合には、例えば、小当たり遊技中に作動する複数の装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）のそれぞれに対して、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が、高確率（約１００％）でＶ入賞口（特定領域）に入賞し得る有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へ振り分けられる有利動作パターン（動作シナリオ）と、有利流路を流下するよりも低確率（約２５％）でＶ入賞口（特定領域）に入賞し得る不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へ振り分けられる不利動作パターン（動作シナリオ）と、を設定可能に構成することが考えられるが、上述したような構成を用いた場合には、複数の装置に対して異なる動作パターン（動作シナリオ）に基づく動作制御を実行しなければならず、各種装置に対する動作制御プログラム量が増大してしまうという問題があった。

【１０３４０】

また、上述した複数の装置は、動作異常が生じてしまうと遊技結果に大きく影響を与えることになるため、正常な動作をしているか否かを監視するための監視処理の精度を高めて実行する必要があることから、異なる動作パターン（動作シナリオ）に基づく動作制御を実行可能に構成した場合には、各動作パターン（動作シナリオ）に対して精度の高い監視処理を行う必要があり、監視処理の処理負荷が増大してしまうという問題もあった。

【１０３４１】

これに対して、本実施形態では、小当たり状態中に作動する複数の装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作内容を変えること無く、各種装置の動作開始タイミングを変更する処理を実行するだけで、小当たり当選時の遊技状態、及び、小当たり当選した特別図柄の種別に応じて、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）を通過させ易い状態と、させ難い状態とを設定可能に構成している。このように構成することで、各種装置に対する動作制御プログラム量が増大したり、各種装置に対する監視処理の処理負荷が増大したりしてしまうことを抑制することができる。

【１０３４２】

さらに、本実施形態では、現在設定されている監視レベルに応じて、小当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０へと入賞した球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）、或いは、不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられる割合を異ならせるように構成している。

【１０３４３】

具体的には、時短状態中における特別図柄抽選の実行回数と、監視レベルとに応じて小

当たり遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０へと入賞した球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）、或いは、不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられる割合を異ならせており、監視レベルが低い場合、即ち、時短状態が設定された直後に次の大当たり遊技が実行されても問題が無い場合には、時短状態が設定された直後から有利流路へと振り分けられ易くなるようにし、監視レベルが高い場合、即ち、時短状態が設定された直後に次の大当たり遊技が実行された場合に、出玉率が上限値を超える虞がある場合には、時短状態が設定された直後に有利流路へと球が振り分けられ難くなるように構成している。

【１０３４４】

このように構成することで、時短状態中において、次の大当たり遊技が実行されるまでに要する期間の長さを監視レベルに応じて異ならせることができるため、適正に出玉率を制御することができる。また、監視レベルが高い状態であっても、時短状態が終了するまでには、有利流路へと球を振り分けられ易い状態を提供するように構成しているため、時短状態が設定された際に付与される特典、即ち、次の大当たり遊技が実行されることが略確定するという特典が失われることが無く、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１０３４５】

さらに、特別図柄抽選の実行回数に応じて有利流路と不利流路との振分割合を異ならせているため、監視レベルが高い状態で時短状態が設定された場合には、所定量の球を発射させ、所定回数の特別図柄抽選を実行させない限り、有利流路へと球を振り分けられ易い状態へと移行しないように構成している。つまり、時短状態中のアウト数を増加させることができる。これにより、時短状態が設定されている期間における出玉率の上昇を抑制することができる。

【１０３４６】

加えて、本実施形態では、時短状態中に実行される小当たり遊技の態様として、小当たり用入賞装置１０６５０へと入賞した球が有利流路にも不利流路にも振り分けられない（他の小当たり遊技の態様よりも振り分けられ難い）態様を設定可能に構成している。本態様を用いることで時短状態中に実行される小当たり遊技にて大当たり遊技が実行され難い期間を設定することができる。

【１０３４７】

ここで、図８６５、及び、図８６６を参照して小当たり遊技中における各種装置の動作の流れについて説明をする。図８６５は、球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各種装置の動作パターンを示したタイミングチャートであり、図８６６は、球が不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各種装置の動作パターンを示したタイミングチャートである。

【１０３４８】

図８６５、及び図８６６に示した通り、本実施形態では、小当たり遊技が開始された（オープニング期間が設定された）ことを契機に、回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３が予め定められた一定の規則に従って作動するように構成しており、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されたことを契機に、開閉扉１０６５０ｂが予め定められた一定の規則に従って作動するように構成している。そして、小当たり遊技のオープニング期間の長さを可変可能に構成している。これにより、オープニング期間が開始されたことを契機に作動する回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３の作動状況と、ラウンド遊技が開始されたことを契機に作動する開閉扉１０６５０ｂの作動状況との関係を、オープニング期間の長さに応じて異ならせることが可能となる。

【１０３４９】

本実施形態では、オープニング期間の長さを可変し、回転体１０６５２、可動片１０６５３の作動状況と、開閉扉１０６５０ｂの作動状況との関係を異ならせることにより、ラウンド遊技中に入賞した球の振分先を可変させるように構成している。なお、本実施形態

では、回転体１０６５２と可動片１０６５３とが同一の作動契機（オープニング期間の開始）に基づいて予め定められた一定の規則に従って作動するように構成しているため、回転体１０６５２の作動状況と、可動片１０６５３の作動状況との関係は常に一定とすることができる。よって、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を複数の流路へと振り分けるための装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３）を、常に一定の関係性を持たせた状態で動作させることになるため、各装置の制御異常を監視するための監視処理内容を簡素化することができる。

【１０３５０】

次に、図８６５を参照し、球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技における各構成の動作内容（小当たり開放パターンＡ）について具体的に説明をする。本実施形態における小当たり遊技は、オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間の３つの期間が設定される当たり遊技であって、ラウンド遊技中には１回のラウンド遊技が実行されるように構成している。

【１０３５１】

オープニング期間が開始（設定）されると、オープニング期間の開始を契機に作動を始める回転体１０６５２、及び、可動片１０６５３のそれぞれに対して一定の動作シナリオがセットされる。まず、回転体１０６５２は、オープニング期間が開始されてから０．５秒間、初期位置（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留部１０６５２ａで受け入れ困難な位置）を維持した後に、作動位置（小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を貯留部１０６５２ａで受け入れ可能な位置）を３秒間維持する第１作動が実行される。

【１０３５２】

そして、第１作動（３秒）が経過すると、初期位置で２秒間待機し、その後、作動位置を５秒間維持する第２作動が実行される。第２作動（５秒）が経過すると、初期位置が設定され、１回の小当たり遊技の開始に基づいて実行される回転体の動作シナリオを完了する。つまり、本実施形態では、１回の小当たり遊技中（オープニング期間からエンディング期間までの間）に、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留可能な作動位置へと回転体１０６５２を２回作動させるように構成し、貯留部１０６５２ａに貯留された球をＶ入賞口（特定領域）に到達し得る第２流路１０６５１ｃへと排出可能な動作（作動位置から初期位置へと移動するための動作）を２回実行するように構成している。

【１０３５３】

次に、可動片１０６５３の動作内容について説明をする。可動片１０６５３は、上述した回転体１０６５２と同様に、小当たり遊技のオープニング期間が開始された（設定された）ことを契機に一定の動作シナリオがセットされる。可動片１０６５３は、小当たり遊技が実行されている期間以外は常に閉状態（図８５９参照）となるように構成しており、小当たり遊技中以外に球が小当たり用入賞装置１０６５０に入賞（異常入賞）した場合において、入賞した球が遊技者に有利な有利流路を流下し得ないように構成している。

【１０３５４】

可動片１０６５３に動作シナリオがセットされると、オープニング期間が開始されてから１秒間、閉状態（図８５９参照）を維持した後に、４秒間の開状態（図８６０参照）が設定される。そして、４秒間の開状態が経過すると、１回の小当たり遊技の開始に基づいて実行される可動片１０６５３の動作シナリオが完了し、初期状態である閉状態が設定される。

【１０３５５】

遊技者に有利な小当たり遊技（球が有利流路（直Ｖ流路１０６５１ｅ）へと振り分けられ易い小当たり遊技）では、オープニング期間の長さが０．５秒に設定されており、大当たり遊技が開始されてから０．５秒後にラウンド期間が設定（ラウンド遊技が開始）されるように構成している。そして、ラウンド期間の設定（ラウンド遊技の開始）を契機として開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオが設定される。開閉扉１０６５０ｂの動作シナリオが設定されると、第１動作として開状態（球が入球可能な状態）が０．２秒間設定された

後に、閉状態（球が入球困難な状態）が０．３秒間設定される動作を５回繰り返し、その後、第２動作として開状態が０．５秒間設定され、その後、閉状態が１．９秒間設定された後に、再度開状態が０．１秒間設定されるように開閉扉１０６５０ｂが作動する。

【１０３５６】

なお、詳細な説明は後述するが、上述した各種装置（開閉扉１０６５０ｂ、回転体１０６５２、可動片１０６５３）に設定される動作シナリオは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する小当たりシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２８８参照）に予め規定されている。

【１０３５７】

上述したように、小当たり遊技として小当たり開放パターンＡ（遊技者に有利な小当たり遊技に対応する開放パターン）が設定された場合には、ラウンド遊技中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第１作動期間中である回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに貯留されることになる。そして、図８６０に示したように、回転体１０６５２が第１作動期間の経過後に初期位置へと回動することにより、貯留部１０６５２ａに貯留されていた球が第２流路１０６５１ｃへと流下し、開状態中の可動片１０６５３を通過して直Ｖ流路１０６５１ｅを通過するため、Ｖ入賞口（特定領域）に球を入球させ易い小当たり遊技が実行される。ここで、回転体１０６５２が作動位置から初期位置へと可変し、球が第２流路１０６５１ｃを流下し、可動片１０６５３に到達するまでの期間が１秒に設計しており、可動片１０６５３は、その球流下時間よりも０．５秒遅くまで開状態を継続するように構成している。よって、第２流路１０６５１ｃ内で球の流下速度が低下したとしも十分に球を直Ｖ入賞口１０６５７に入球可能な状態を維持することができる。加えて、可動片１０６５３が開状態を維持する期間は、回転体１０６５２の第２作動が終了するよりも前の期間となるように設定しているため、回転体１０６５２の他の作動によって第２流路１０６５１ｃを流下した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを禁止することができる。

【１０３５８】

さらに、小当たり開放パターンＡでは、小当たり遊技のエンディング期間が０．６秒となるように構成している。この０．６秒は、小当たり遊技のラウンド期間中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞にした球がＶ入賞するまでの最短期間を確保するための時間である。つまり、本実施形態では１分間に１００発の球を発射可能に構成しており、小当たり遊技のラウンド終了条件として、５秒経過、或いは、１０球の入賞が規定されている。そして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球がＶ入賞するまでに要する期間が最短で５秒となるように構成している。

【１０３５９】

よって、エンディング期間を０．６秒設定することにより、最短で球がＶ入賞した場合にエンディング期間中に球をＶ入賞させることが可能となる。一方、これ以上短い期間をエンディング期間として設定してしまうと、常に、Ｖ入賞するタイミングがエンディング期間を超えたタイミングとなってしまう。本実施形態では、上述した各実施形態と同様に、小当たり遊技として予め設定されている小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）にて小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が小当たり用入賞装置１０６５０内に残存しているかを判別し、球が残存していると判別した場合には、小当たり遊技の終了タイミングを、残存球が無くなるまで延期するように構成している。

【１０３６０】

図８６５に示したエンディング期間よりも短い期間をエンディング期間として設定してしまうと、正常に遊技をしている場合であっても、常に、小当たり遊技の終了タイミングを延期する処理を実行する必要があり、処理負荷を増大させてしまうという問題が生じる。

【１０３６１】

これに対して、本実施形態の小当たり開放パターンＡでは、小当たり遊技の遊技期間を

短くすると共に、小当たり遊技中の処理負荷を軽減するためのエンディング期間を設定しているため、上述した問題を解決することができる。なお、エンディング期間の長さはこれに限ること無く、小当たり遊技の実行期間を短くするために、より短いエンディング期間を設定しても良いし、小当たり遊技中の処理負荷を軽減させるために長いエンディング期間を設定するように構成しても良い。

【１０３６２】

また、本実施形態では、予め定められた小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）が経過するまでは、小当たり遊技が終了しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球したことを強制終了条件として設定しておき、その強制終了条件が成立した場合に、予め定められている小当たり遊技期間の終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）が経過しなくとも、小当たり遊技を終了させる強制終了処理を実行するように構成しても良い。

【１０３６３】

一方、小当たり遊技として小当たり開放パターンＢ（球が不利流路（役物ルート用流路１０６５１ｄａ）へと振り分けられ易い小当たり遊技）が設定された場合には、図８６６に示した通り、上述した小当たり開放パターンＡに対して、小当たり遊技のオープニング期間の長さを５秒に変更した点と、エンディング期間の長さを５秒に変更した点でのみ相違した小当たり遊技が実行される。このようにオープニング期間の長さを長くすることにより、球を直Ｖ流路１０６５１ｅに振分可能な回転体１０６５２の第１作動期間をオープニング期間中（ラウンド遊技が開始されるよりも前の期間中）に経過させることができる。そして、回転体１０６５２の第２作動期間中にラウンド期間が設定（ラウンド遊技が実行）されるため、ラウンド遊技中に球を小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させ、回転体１０６５２の貯留部１０６５２ａに球を貯留させたとしても、その貯留された球が役物ルート用流路１０６５１ｄａへと振り分けられることになる。

【１０３６４】

なお、本実施形態では、オープニング期間を５秒間に設定することにより、開閉扉１０６５０ｂが開状態となるタイミングを、可動片１０６５３の開状態が終了した後とすることで、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを確実に抑制するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、回転体１０６５２の第１作動が終了した後、即ち、小当たり遊技の開始から３．５秒が経過した状態で開閉扉１０６５０ｂが開状態となるように、オープニング期間を３．５秒に構成しても良い。このように構成した場合は、可動片１０６５３が開状態のタイミングで小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることになるが、回転体１０６５２が初期位置に位置しているため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が第２流路へと流下されず、アウト口１０６５４に入球することになるため、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞することを抑制することができる。また、本実施形態では、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７へと誘導される小当たり遊技（小当たり開放パターンＡで開放動作が実行される小当たり遊技）と、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が役物ルートＶ入賞口１０６７７へと誘導される小当たり遊技（小当たり開放パターンＢで開放動作が実行される小当たり遊技）と、を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球を直Ｖ入賞口１０６５７と役物ルートＶ入賞口１０６７７との何れにも誘導可能なタイミングで開閉扉１０６５０ｂを開放させる小当たり遊技を実行可能に構成しても良い。

【１０３６５】

また、エンディング期間を５秒にすることで、例えば、小当たり遊技中に球が役物ルート用流路１０６５１ｄａを流下しない限り、小当たり遊技期間を延長すること無く小当たり遊技を終了させることができるため、小当たり遊技中の処理負荷を軽減することができる。

【１０３６６】

なお、本実施形態では、図８６５を参照して上述した通り、小当たり遊技中に各種装置に設定される動作シナリオが完了するまでの期間が小当たり遊技期間となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技期間中に所定の終了条件が成立し、且つ、小当たり用入賞装置１０６５０内に球が存在していないと判別した場合には、各種装置に設定される動作シナリオを強制終了するように構成しても良い。このように構成することにより、例えば、図８６５に示した小当たり開放パターンが設定された小当たり遊技において、回転体１０６５２の動作シナリオが完了する（第２作動期間が経過する）前に小当たり遊技を終了させることができる。このように構成することで、小当たり遊技の期間を短くすることができるため、遊技効率を高めることができる。

【１０３６７】

さらに、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技のオープニング期間を短くすることで、遊技者に有利な小当たり遊技（小当たり開放パターンＡ）を実行可能に構成している。つまり、小当たり遊技中の各種装置の動作パターンとして、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な動作パターンを、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞可能な動作パターンよりも先に実行するように構成している。

【１０３６８】

このように構成することで、例えば、遊技者に不利な小当たり遊技（小当たり開放パターンＢ）の実行中に小当たり用入賞装置１０６５０に入賞させた球を、磁石等を用いて小当たり用入賞装置１０６５０内に不正に滞留させたとしても、その後、直Ｖ入賞口１０６５７に入賞可能な状態（可動片１０６５３が開放する状態）が設定されることが無くなるため、遊技者が不正に直Ｖ入賞口１０６５７に球を入球させる行為を行われ難くすることができる。また、大当たり遊技が実行される確率が高い小当たり遊技（小当たり開放パターンＡ）に対する各種装置の動作パターンを先に実行するため、次の大当たり遊技が実行され易い時短状態中の小当たり遊技の遊技時間を短くすることができる。

【１０３６９】

なお、本実施形態では、小当たり遊技の動作シナリオとして、小当たり用入賞装置１０６５０に入賞した球が直Ｖ入賞口１０６５７に入賞し得る小当たり開放パターンＡと、役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞し得る小当たり開放パターンＢと、を小当たり遊技のオープニング期間を可変設定することで設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、何れのＶ入賞口にも球が入賞し得ない小当たり開放パターンや、両方のＶ入賞口に球を入賞可能な小当たり開放パターンを、小当たり遊技のオープニング期間を可変設定することで設定しても良い。これにより、実行される小当たり遊技の種別に応じて遊技者に付与可能な特典（大当たり遊技の実行の可能性）の大きさに幅を持たせることができるため、より遊技の興趣を向上させることができる。

【１０３７０】

さらに、本実施形態では、小当たり遊技のオープニング期間の長さのみを可変させることで小当たり遊技中の遊技内容（Ｖ入賞口のし易さ、入賞し得るＶ入賞の種別）を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、その他の装置（回転体１０６５２、可動片１０６５３）の動作パターンを可変させたり、動作開始タイミングを異ならせたりすることで、小当たり遊技中の遊技内容（Ｖ入賞口のし易さ、入賞し得るＶ入賞の種別）を可変させるように構成しても良い。

【１０３７１】

また、本実施形態では、当選した小当たり種別に対応した動作パターンで各種装置を動作させるように構成しているが、異常状態（例えば、小当たり遊技中に停電し電源が遮断された状態や不正行為が行われていると判別された状態）では、当選した小当たり種別に関わらず、予め定められた異常時用の動作パターンで各種装置を動作させるように構成しても良い。この場合、各小当たり種別に対応して設定される動作パターンよりも遊技者に不利となる動作パターンを異常時用の動作パターンとして設定すると良い。これにより、不正に異常状態を発生させる行為を抑制することができる。

【１０３７２】

次に、本第Ｚ８実施形態における遊技状態の遷移について図８６７を参照して説明をする。図８６７は、本第Ｚ８実施形態の遊技状態の遷移状況を模式的に示したゲームフローである。図８６７に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成している。

【１０３７３】

そして、通常状態中は図８６４を参照して説明をした通り、第２入球口１０６４０に球が入球することが無い（し難い）ため、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させる遊技（特１遊技）が行われる。この特１遊技にて実行される第１特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／７０の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特１遊技で大当たりに当選した場合には、９５％の割合で大当たりＢが実行される。この大当たりＢは、大当たり遊技として２ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。残りの５％の割合で大当たりＡが実行される。この大当たりＡは、大当たり遊技として１０ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態（有利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。

【１０３７４】

また、特１遊技にて小当たりに当選した場合は、１／４の確率でＶ入賞口（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球した場合には、当選した小当たり種別に応じた大当たり遊技が実行され、当選した小当たり種別が小当たりＡ、Ｂ（小当たり当選の５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、小当たりＣ（小当たり当選の５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。また、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合（非Ｖ入賞の場合）には、その小当たり遊技終了は、そのまま通常状態となる。

【１０３７５】

次に、時短状態中の遊技の流れについて説明をする。この時短状態は、特別図柄が低確率状態、普通図柄が高確率状態に設定される遊技状態であって、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に比べて、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易くなる遊技状態である。なお、本実施形態では、時短状態が設定された場合において、通常状態が設定されている場合よりも普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易くするために、時短状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも普通図柄の変動時間が短くなるように構成することで単位時間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を増加させると共に、普通図柄抽選で当たり当選する確率が通常状態よりも時短状態のほうが高くなるように構成し、さらに、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の開放パターン（ゲート式電動役物１０６４０ａの動作パターン）として、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技球を第２入球口１０６４０へと誘導させ易くなるように構成しているが、通常状態よりも時短状態のほうが、普図当たり遊技によって遊技球が第２入球口１０６４０に入球し易く、且つ、時短状態中において、第１入球口６４を狙う左打ち遊技を行うよりも、第２入球口１０６４０を狙う右打ち遊技を行ったほうが特別図柄の抽選を実行し易くなるように構成していれば良く、本実施形態で用いた構成以外を用いても良い。例えば、通常状態よりも時短状態のほうが第２入球口１０６４０に遊技球を入球させ易くするために本実施形態にて用いられる上記各構成のうち、いずれかの構成のみを用いたり、各構成を適宜選択して用いたりする構成でも良い。時短状態が設定されると、ゲート式電動役物１０６４０ａがロング可変（２秒）するため、第２入球口１０６４０に球が入球し易い状態となる。第１入球口６４に対する球の入球割合は、通常状態と、時短状態とで変化しないが、通常状態では第１特

別図柄の抽選契機となる第１入球口６４のほうが、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０よりも球を入球させ易くなるように構成しているのに対して、時短状態では、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１０６４０のほうが、第１特別図柄の抽選契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易くなるように構成しているため、時短状態が設定されている間は第２入球口１０６４０に球を入球させるための特２遊技（右打ち遊技）が行われる。

【１０３７６】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選権利を最大で４つ記憶（保留記憶）可能に構成し、第２特別図柄の抽選権利を最大で１つ記憶（保留記憶）可能に構成している。よって、第１特別図柄の抽選権利を所定数（例えば、３つ）保留記憶している状態で大当たりに当選（大当たり遊技を実行）し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、保留記憶されている第１特別図柄の抽選が実行され得るように構成している。本実施形態では、第１特別図柄の保留記憶と、第２特別図柄の保留記憶とを共に有している場合には、第２特別図柄の保留記憶に基づく抽選（遊技者に有利となる抽選）が先に実行されるように構成しているが、例えば、通常状態で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、その時点で第２特別図柄の保留記憶が存在していないため、時短状態中に第１特別図柄の抽選が実行されることになる。

【１０３７７】

時短状態中に第１特別図柄の抽選が実行されると、通常状態と同一の確率で大当たり抽選（１／３００）、小当たり抽選（１／７０）が実行され、大当たりに当選した場合、小当たり当選後の小当たり遊技中に球がＶ入賞口に入球し大当たり遊技が実行された場合、の何れにおいても大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。

【１０３７８】

一方、時短状態中における特２遊技にて実行される第２特別図柄の抽選では、１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する特別図柄抽選が実行される。特２遊技で大当たりに当選した場合は、１００％の割合で大当たりＣが実行される。この大当たりＣは、大当たり遊技として１５ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に通常状態（不利状態）が設定される大当たり遊技である（図２８７（ａ）参照）。

【１０３７９】

また、特２遊技にて小当たりに当選した場合は、ほぼ１００％の確率でＶ入賞口（特定領域）に球が入球可能な小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球した場合には、当選した小当たり種別に応じた大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。また、小当たり遊技中に球がＶ入賞口（特定領域）に入球しなかった場合には、その小当たり遊技終了は、そのまま時短状態となる。

【１０３８０】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技を介すること無く、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させる移行条件（時短終了条件）が設定されている。具体的には、時短状態中に特別図柄抽選（変動）の実行回数が９９回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、時短状態中に実行された小当たり遊技の回数が２回に到達した場合に成立する第２時短終了条件と、が設定されている。このように、遊技者に有利な遊技状態を、大当たり遊技を介すること無く終了させることが可能となるように構成することで、遊技者に対して過剰な特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、本実施形態では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて高確率（１／２）で小当たりに当選するように構成している。よって、例えば、時短状態中に当選した小当たりの種別を判別し、遊技者に有利な小当たりに当選するまで、その小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させない遊技を実行することが可能となる。

【１０３８１】

このような遊技が実行されることを抑制するために、本実施形態では上述した第２時短終了条件（小当たり遊技の実行回数に基づいて時短状態を終了させるための条件）を設定している。これにより、時短状態中において、所望の小当たり種別が設定される小当たりに当選するまで繰り返し小当たり遊技を実行する遊技を抑制し適正な遊技を提供することができる。なお、上述した第２時短終了条件を設ける場合には、例えば、主制御装置１１０の制御処理にて、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段のカウント結果に基づいて時短状態を終了させる条件が成立したかを判別するように構成すると良い。この場合、時短終了条件の成立の有無を判別するタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別されたタイミング、小当たり当選した特別図柄変動が開始されたタイミング、小当たり当選を示す特別図柄が停止表示、確定表示されたタイミング、小当たり遊技の実行中、大当たり遊技の実行中のタイミングの何れにおいて判別しても良い。また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについても上述したタイミングに基づいて適宜設定すれば良い。これにより、様々なタイミングで時短状態を終了させることができるため、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【１０３８２】

次に、通常状態中における特２遊技について説明をする。上述した通り、本実施形態では第２特別図柄の抽選権利を１つ保留記憶可能に構成しており、時短状態から通常状態へと移行した場合に、保留記憶されている数に対応した回数、第２特別図柄抽選が実行されるように構成している。そして、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、時短状態と同様に１／３００の確率で大当たりに当選し、１／２の確率で小当たりに当選する。ここで、大当たりに当選した場合は、１００％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、小当たりに当選した場合も、その小当たり遊技中に球をＶ入賞口（特定領域）に入球させることにより１００％の割合で時短状態が設定されるように構成している。つまり、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり、或いは小当たりに当選するよりも、第２特別図柄で大当たり、小当たりに当選する場合のほうが、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定され易くなるように構成している。

【１０３８３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、通常状態が設定されている特１遊技中は、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される可能性が低く（大当たり当選の５％）、且つ、ラウンド数の少ない大当たり遊技が実行され易い大当たり遊技が実行されるため、実質、小当たり遊技経由で大当たり遊技を狙うことを主とした遊技が実行される。そして、第１特別図柄の抽選で小当たり当選（１／７０）した場合に実行される小当たり遊技は、転動装置１０６７５ｃ（図８６２参照）が用いられる役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技となる。この役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技では、約１／４の確率で球が役物ルートＶ入賞口１０６７７に入賞するように設計されているため、通常状態における特１遊技では、小当たり当選（１／７０）後に役物ルートＶ入賞口１０６７７へ球を入賞させる（約１／４）ことで大当たり遊技（約１／２８０）を狙う遊技が行われることになる。以降、小当たり遊技のうち、役物ルートＶ入賞口１０６７７を狙う小当たり遊技のことを役物チャレンジと称し、説明をする。

【１０３８４】

このように、通常状態が設定されている状態おいて特別図柄の抽選結果（小当たり当選）と、球の転動結果（役物ルートＶ入賞口１０６７７へと入球）と、に基づいて実行され得る大当たり遊技を狙う遊技を実行可能にすることで、遊技者に斬新な遊技を行わせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１０３８５】

また、本実施形態では、時短状態が設定された状態で大当たり遊技が実行された場合に

は、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を跨いで遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くする（されないようにする）ことが可能となるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者に有利な遊技状態が連続して設定され難くする（されないようにする）ことにより、１回の大当たり遊技によって遊技者に付与される特典（賞球数）を高め易くすることができる。

【１０３８６】

なお、本実施形態では、時短状態が設定された状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に必ず通常状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の終了を契機に通常状態（大当たり遊技前の遊技状態）から時短状態（大当たり遊技後の遊技状態）へと移行する割合（確率）よりも、大当たり遊技の終了を契機に時短状態（大当たり遊技前の遊技状態）から時短状態（大当たり遊技後の遊技状態）へと移行する割合（確率）が低くなるように構成しても良い。

【１０３８７】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利を１つ保留記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、２つ以上の抽選権利を保留記憶可能に構成しても良い。また、本実施形態では、遊技状態として通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）や、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しても良い。

【１０３８８】

＜第Ｚ８実施形態における演出内容について＞

次に、図８６８から図８７４を参照して、本第Ｚ８実施形態におけるパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態では、遊技状態として通常状態が設定されている場合には左打ち遊技（左側領域に球を流下させるための遊技）を行わせ、時短状態が設定されている場合、小当たり遊技中、及び、大当たり遊技中は右打ち遊技（右側領域に球を流下させるための遊技）を行わせるように構成している。

【１０３８９】

そして、遊技者に対して遊技方法を可変させる場合、例えば、通常状態が設定されている状態で小当たり当選し、小当たり遊技が実行される場合には、小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでに（ラウンド遊技が実行されるまでに）、右打ち遊技を促すための準備演出を所定期間（例えば５秒間）実行するように構成している。このように実際にラウンド遊技が実行されるまでに遊技者に対して右打ち遊技を促すことにより、ラウンド遊技が開始される時点において右打ち遊技を行わせ易くなり、遊技者に不利な遊技（小当たり遊技中にも関わらず、左打ち遊技を継続して実行してしまい、小当たり用入賞装置１０６５０に球を入賞させることができない遊技）が行われてしまうことを抑制することができる。

【１０３９０】

また、本実施形態では、上述した通り、小当たり遊技中に設定されるオープニング期間の長さを小当たり遊技の開放パターンに応じて可変させるように構成している。

【１０３９１】

このように構成されたパチンコ機１０では、オープニング期間の長さが長い開放パターンＢ（オープニング期間の長さが５秒）が設定される場合には、オープニング期間を用いて準備演出を実行すれば良いが、オープニング期間の長さが短い開放パターンＡ（オープニング期間が０．５秒）が設定される場合には、オープニング期間のみで５秒間の準備演出を実行することが出来ず、小当たり当選した特別図柄変動が停止表示されるよりも前のタイミングから準備演出を実行させる必要があった。

【１０３９２】

このように構成することで、オープニング期間の長さが異なる小当たり遊技が実行される場合において、一定の準備演出期間を確保することは可能であるが、準備演出が実行さ

れた時点における特別図柄の変動状況（特別図柄変動中、或いは、特別図柄変動停止中）を判別することにより、今回の準備演出が特別図柄の変動期間中（小当たり当選した特別図柄の変動期間中）に実行されたものなのか、小当たり遊技のオープニング期間中に実行されたものなのかを遊技者に識別されてしまい、小当たり遊技が開始される前に、今回当選した小当たりの種別が判別されてしまうという問題があった。

【１０３９３】

上述した問題を解決するために、本実施形態では、図８６８に示した通り、特別図柄変動を確定表示するための確定期間の長さを当選した小当たりの種別に応じて異ならせ、特別図柄の確定期間と、小当たり遊技のオープニング期間と、を合算させた期間が同一となるように構成している。具体的には、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＡが設定される小当たりに当選したことを示す特別図柄変動に対しては、図８６８（ａ）に示した通り、特別図柄の確定期間として５秒が設定される。これにより、特別図柄変動が停止表示されてから小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでの間に、５．５秒の期間（確定期間とオープニング期間とを合算した期間）を設定することができ、一定期間（５秒）の準備演出を実行する期間を確保することが可能となる。

【１０３９４】

一方、小当たり遊技の開放パターンとして開放パターンＢが設定される小当たりに当選したことを示す特別図柄変動に対しては、図８６８（ｂ）に示した通り、特別図柄の確定期間として０．５秒が設定される。これにより、特別図柄変動が停止表示されてから小当たり遊技のラウンド期間が設定されるまでの間に、５．５秒の期間（確定期間とオープニング期間とを合算した期間）を設定することができ、一定期間（５秒）の準備演出を実行する期間を確保することが可能となる。

【１０３９５】

以上、説明をした通り、本実施形態では、小当たり遊技として設定されるオープニング期間の長さに応じて異なる長さの確定期間が設定されるように構成し、何れの小当たり遊技が実行される場合にも、特別図柄変動が停止表示されてから一定期間の準備演出を実行することが可能となるため、準備演出の実行タイミングに基づいて、後に実行される小当たり遊技の種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、何れの小当たり遊技が実行される場合であっても（異なるオープニング期間が設定される小当たり遊技が実行される場合であっても）、小当たり当選した特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始されるまでの準備期間（特別図柄の確定表示期間と、小当たり遊技のオープニング期間と、を合算させた期間）が同一となるように構成し、その準備期間中に一定期間（５秒）の準備演出を実行することで準備演出の実行タイミングから今回実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）を分かり難くしているが、実行される準備演出に基づいて後に実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）が遊技者に判別されてしまうことを抑制できるものであれば、それ以外の構成を用いても良く、例えば、準備期間として第１準備期間（例えば、５．５秒）と、その第１準備期間（例えば、１０秒）と、を設定可能に構成し、実行される小当たり遊技の種別に応じて異なる準備期間を設定するように構成しても良い。この場合、第１準備期間が設定される小当たり種別と、第２準備期間が設定される小当たり種別とを、少なくともそれぞれ２以上設けることにより、第１準備期間、第２準備期間の何れが設定された場合であっても、後に実行される小当たり遊技の内容（小当たり種別）を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本実施形態では、準備期間（特別図柄の確定表示期間と、当たり遊技にてラウンド期間が設定されるまでの期間（オープニング期間））内で準備演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、準備期間が設定されるよりも前、即ち、特別図柄の変動期間を用いて準備演出を実行するように構成しても良い。この場合は、設定される小当たり遊技の内容（小当たり種別）に関わらず、必ず準備期間が設定される所定期間前（変動停止タイミングの所定秒数前）が準備演出の実行タイミングとなるように構成すると良い。このように構成することにより、何れの小当たり遊技に当選した場合であっても、特別図柄が変動停止される所定時間前から準備演出を実行さ

せることができるため、当選した小当たり種別に関わらず準備期間の長さを同一とするための処理を実行するだけで、準備演出の演出期間を長くすることが可能となる。

【１０３９６】

＜第Ｚ９実施形態＞

次に、上述した第Ｚ９実施形態について図８９４から図９０９を参照して説明をする。上述した第Ｚ１実施形態では、図７９２に示した通り、主制御装置１１０のメイン処理が実行される毎に監視処理（図７９５のＳ１０３２参照）が実行され、その監視処理（Ｓ１０３２参照）にて実行される出率監視処理（図７９６のＳ３６５６参照）にて出玉率を算出するように構成していた。つまり、主制御装置１１０のメイン処理が実行される短期間の間隔で出玉率を算出するため主制御装置１１０の処理負荷が無駄に増加してしまうという問題があった。

【１０３９７】

これに対して、本第Ｚ９実施形態では、出率監視処理（図７９６のＳ３６５６）に代えて出率監視処理９（図９０３のＳ２３６０１参照）を実行可能に構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【１０３９８】

ここで、出率監視処理９（図９０３のＳ２３６０１参照）の内容について簡単に説明をする。出率監視処理９（図９０３のＳ２３６０１参照）では、アウト数カウンタ２０３ｑの値が１００の倍数であると判別した場合に、出玉率を算出する処理を実行するように構成している。これにより、少なくともアウト数が１００増加するまでは出玉率を算出するための処理がスキップされるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【１０３９９】

さらに、出玉率を算出した後に、アウト数カウンタ２０３ｑの値が３０００，４０００，５０００，６０００の何れかであるかを判別し、何れかであると判別した場合に、監視レベルを決定（更新）するための処理を実行可能に構成している。これにより、監視レベルを決定（更新）するための処理が煩雑に実行されてしまい、主制御装置１１０の処理負荷が増加してしまうことを抑制すると共に、監視レベルが切り替わる閾値付近の遊技状況である場合において、頻繁に監視レベルが切り替わってしまうことを抑制することができる。

【１０４００】

なお、監視レベルが切り替わったことが判別された場合に、そこから所定期間の間（例えば。１分間）は、監視レベルを決定（更新）するための処理を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、頻繁に監視レベルが切り替わることを抑制することができる。

【１０４０１】

本第Ｚ９実施形態では、上述した通り、アウト数１００個単位で出玉率が算出され、算出された出玉率が時系列的に最大で１００個（アウト数１００００個分）出率情報格納エリア２０３ｓに記憶されるように構成している。そして、監視レベルを更新するための処理を実行する場合に、対象となる期間の出玉率が読み出され、対象期間の期間出玉率を算出する。出率情報格納エリア２０３ｓには、アウト数１００個単位の出玉率（出率）が記憶されていることから、例えば、直近のアウト数４０００個に対応する期間出玉率を算出する場合には、直近４０個分の出玉率を読み出し、読み出した値の平均値を算出することで期間出玉率が算出される。このように、出率情報格納エリア２０３ｓに格納する出玉率の分母（アウト数）を統一しておくことにより、期間出玉率を算出する際の処理を簡素化することができる。

【１０４０２】

なお、これに限ること無く、期間出玉率として算出される期間（直近のアウト数３０００個から１０００個単位の期間）に対応する期間出玉率が出率情報格納エリア２０３ｓに随時更新されながら記憶されるように構成しても良い。これにより、監視レベルを算出す

る際の処理を実行する場合には、出率情報格納エリア２０３ｓに記憶されている期間出玉率を読み出すだけで良く処理を軽減することができる。

【１０４０３】

さらに、本第Ｚ９実施形態では、監視レベルが４以上である場合、即ち、出玉率が上限値を超える可能性が高い場合には、監視レベルを更新するための処理が実行される間隔を、それ以外の場合（監視レベルが３以下の場合）よりも短くなるように構成している。具体的には、監視レベルが４以上である場合には、強制監視フラグをオンに設定し、強制監視フラグがオンに設定されている場合には、新たな出玉率が算出される毎に（アウト数が１００加算される毎に）、監視レベルを更新するための処理を実行するように構成している。このように構成することで、監視レベルを更新するための処理が実行される間隔よりも短い間隔で出玉率が上限値まで上昇してしまうことを抑制することができる。

【１０４０４】

なお、監視レベルを更新するための処理の実行間隔をそれ以外の条件で切り替えても良く、例えば、大当たり遊技中のように短時間で出玉率が大きく上昇し得る状態であると判別した場合に、短い間隔で監視レベルを更新するための処理を実行するように構成すると良い。

【１０４０５】

＜第Ｚ９実施形態における演出内容について＞

図８９４～図８９９を参照して、本第Ｚ９実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出のうち、特徴的な演出内容について説明する。本第Ｚ９実施形態では、確変状態、時短状態中において、設定されている監視レベルに応じて特別図柄変動の変動時間の選択割合を異ならせるように構成している。

【１０４０６】

具体的には、監視レベルが低い場合には、短い変動時間が選択され易くし、監視レベルが高い場合には長い変動時間が選択され易くなるように構成し、出玉率を制御可能に構成している。このように変動時間の選択割合を監視レベルに応じて異ならせた場合には、同一の抽選結果を示す特別図柄変動が実行される場合であっても、その時点における監視レベルに応じて変動時間が異なることから、第３図柄表示装置８１の表示画面にて表示される変動演出の演出期間も異なってしまう。

【１０４０７】

この場合に、監視レベルに関わらず同一の変動演出を実行してしまうと、監視レベルが高い場合、即ち、長い変動時間が選択され易い状態では、間延びした演出が実行されてしまう。また、長い変動時間に対応させた変動演出を用いて監視レベルが高い場合の変動演出を設定することも可能だが、通常、変動時間が長い変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に選択され易くなるように規定していることから、本実施形態のように、設定されている監視レベルに応じて長い変動時間の変動パターンが設定された場合に、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に選択され易くなる変動パターンに対応する変動演出を実行してしまうと、変動演出のバランスが崩れてしまい演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

【１０４０８】

これに対して、本実施形態では、特別図柄抽選の結果が同一であって、設定されている監視レベルに応じて異なる長さの変動パターンが設定された場合において、何れの長さの変動パターンが選択された場合であっても、遊技者に違和感を与える事無く変動演出を実行するように構成している。

【１０４０９】

具体的には、変動演出の演出結果として特定の演出結果が表示されるまでのストーリーの展開速度を設定された変動パターンに応じて異ならせるように構成しており、短い変動時間の変動パターンが選択された場合には、ストーリーをダイジェスト表示（例えば、１の表示画像を用いた文字による説明表示）することで短時間で特定の演出結果を表示し、長い変動時間の変動パターンが選択された場合には、ストーリーを通常表示（例えば、ア

ニメーションやムービーを用いた表示）することで特定の演出結果を表示するように構成している。

【１０４１０】

このように構成することで、同一の抽選結果を示すための変動パターンとして異なる長さが選択された場合であっても、遊技者に違和感を与える事無く変動演出を実行することができる。なお、長い変動パターンが選択された場合には、短い変動パターンが選択された場合よりも、遊技者に有利となる情報（例えば、設定値を示唆するための情報）を付与するように構成しても良い。これにより、遊技者に与える間延び感をより低減させることができる。

【１０４１１】

より具体的には、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンを決定する際に参照される変動種別カウンタＣＳ１の取得値や、特図保留球の数や、用いられる変動パターンテーブルが同一であったとしても、設定されている監視レベルに応じて異なる長さの変動時間を決定可能に構成し、その決定された変動時間に対応する変動演出の演出態様として、同一の演出内容を異なる長さで表現可能に構成している。

【１０４１２】

図８９４（ａ）は、大当たり遊技の開始から３０分間（アウト球３０００個に相当）で払い出しされた賞球数が４０００個である場合（監視レベル２に相当）の特図２の変動における表示態様を示している。主画面Ｄｍには第３図柄を構成する第１表示列（図８９４（ａ）の「１」の数字列）と第２数字列（図８９４（ａ）の「３」の数字列）と第３数字列（図８５３（ａ）の「５」の数字列）が変動表示される。特図２の変動表示中であるため、表示領域ＨＲ１には第１特別図柄（特図１）が停止中であることを示す停止表示態様が表示され、表示領域ＨＲ２には特図２が変動表示中であることを示す変動表示態様である「○」と「×」が交互に表示される。表示領域ＨＲ３には、「Ｔｏｔａｌ　４０００Ｇｅｔ」という文字が表示され、現在までに払い出しされた賞球数が表示される。なお、ＨＲ３に表示すされる情報は、現在までに払い出しされた賞球数に限らず、例えば、３０分間で払い出しされた賞球数を表示しても良い。つまり、３０分に１度賞球数がリセットされて表示される。このようにすることで、表示される賞球数によってＤｓ１で表示されるキャラクタ８０１の表示位置が可変することを遊技者に分かり易くすることができる。表示領域ＨＲ４には、「右打ち」という文字と矢印が表示され、遊技者に遊技方法の案内が表示される。

【１０４１３】

従画面Ｄｓ１には、勇者を模したキャラクタ８０１と森を模したアイコン８０２と家を模したアイコン８０３と「森に着いたらストーリーモード突入」という文字が表示され、キャラクタ８０１が移動する探索演出が実行される。探索演出では、所定期間内に払い出しされた賞球数に対応してキャラクタ８０１が従画面Ｄｓ１を移動する。図８９４（ａ）では、大当たり遊技の開始から３０分間に４０００個が払い出しされているため、キャラクタ８０１が従画面Ｄｓ１の中央に表示されており、大当たり遊技の開始から３０分間に６０００球以上が払い出しされた場合にアイコン８０２が表示されている位置にキャラクタ８０１が表示される。つまり、大当たり遊技の開始から次の大当たり遊技開始までの期間が短く、払い出しされる賞球数が多ければ多いほどキャラクタ８０１がアイコン８０２に近づくことになる。対して、大当たり遊技開始から次の大当たり遊技開始までの期間が長くなるとキャラクタ８０１がアイコン８０３に近い位置に表示される。そして、キャラクタ８０１がアイコン８０２に到着することにより、図８９４（ｂ）、図８９５（ａ）に示す通り、第３図柄の変動表示がＤｓ２に縮小表示され、主画面Ｄｍにキャラクタ８０１が表示される「ストーリーモード」演出が実行される。

【１０４１４】

図８９４（ｂ）、図８９５（ａ）は大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数が６０００個の場合の特図２の変動における表示態様を示している。この場合、大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数が６０００個を超えたため、スト

ーリーモード演出が実行される。図８９５（ａ）では、表示領域ＨＲ５に「洞窟に着いたら大当たり」という文字が表示され、今後の演出内容が示唆される。

【１０４１５】

つまり、ストーリーモードでは、キャラクタ８０１が洞窟を探して森の中を歩く演出が実行される。従画面Ｄｓ１には「森を抜けるとストーリーモード終了」という文字が表示され、モード切り替えの条件が示唆されている。モード切り替えのタイミングは、所定期間が終了した次の大当たり遊技終了後にモードを切り替えても良いし、所定期間が終了したタイミングでモードを切り替えても良い。なお、ここでは、「森を抜けるとストーリーモード終了」と表示しているが、例えば、「３０分以内に大当たりでストーリーモード継続」といった表示でもよい。このように、モード切り替えの条件が従画面Ｄｓ１に示唆することにより、ストーリーモードで演出を楽しみたい遊技者は早く次の大当たりを当てようと右打ちを続け、テンポ良く遊技を楽しみたい遊技者はストーリーモードに突入しないように調整することができ、遊技者の好みに合わせた遊技をさせることができる。

【１０４１６】

図８９５（ａ）は、ストーリーモード中のリーチ演出における表示態様の一例を示している。ストーリーモード中にリーチが発生すると、洞窟を模したアイコン８０５の前に恐竜を模した敵キャラクタ８０４が表示される。そして、表示領域ＨＲ６には「ボタンを押して敵を倒せ」という文字とボタン操作を示唆するＢＴ１が表示される。そして、敵キャラクタ８０４が倒される演出が実行されると図８９５（ｂ）に示す大当たり確定画面が表示される。

【１０４１７】

なお、ボタン操作の方法はボタンを１回押すだけに限らず、複数回ボタンを押す連打や、ボタンの長押しとしても良い。例えば、特図２の抽選結果が大当たりの場合には、連打演出が発生し易くなるように設定しても良い。このようにボタン操作の操作方法を複数用意し、操作方法によって抽選結果が大当たりである期待度が異なることにより、遊技者がボタン操作を単調に感じることを防ぐことができる。なお、図８９４（ａ）に示す探索演出中にリーチが発生した場合は、主画面Ｄｍにおいて第３図柄がリーチを示す表示態様である第３図柄の第１数字列と第２数字列が同じ図柄となる。なお、ストーリーモードでは特図２の１回の変動時間が約３０～１００秒で設定され、探索演出が実行されている期間における特図２の１回の変動時間は約５～１５秒に設定されている。このように、ストーリーモードでは遊技者がボタン操作をすることで参加できる演出を多く実行し易くすることにより、長い変動時間が選択された場合にも、間延びしていると感じさせることを防ぐことができる。

【１０４１８】

図８９５（ｂ）は、大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数が６０００個の場合の大当たり確定の表示画面である。キャラクタ８０１が洞窟を模した背景８０５に到着した表示態様が表示されている。表示領域ＨＲ２には、特図２が停止し、抽選結果が大当たりであることを示す表示態様である「○○」が表示され、従画面Ｄｓ２には、第３図柄が停止し、結果が大当たりであることを示す表示態様である「７７７」が表示されている。

【１０４１９】

表示領域ＨＲ５には、「大当たり確定　洞窟内で仲間を探そう」という文字が表示され、遊技者に抽選結果が大当たりであることを報知し、次の演出内容を示唆している。なお、図８９４（ａ）に示す探索演出実行中に特図２の抽選結果が大当たりとなった場合にも、図８９５（ｂ）に示す表示画面が表示される。これは、例えば、現時点で大当たり遊技の開始から２９分経過しており、５９００個の払い出しがある場合の特図２の抽選結果が大当たりである場合に、その変動における抽選結果を先読みし、その特図２における大当たり遊技において大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数が６０００個を超えたと見なし、その大当たり遊技から変動時間テーブルを変更することが設定可能であれば、このように大当たり確定画面を共通のものにすることで、後述する大当たり遊技

のオープニング演出において大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数が６０００個を超えた場合の演出を実行する際に、遊技者に違和感を与えることなく演出を実行することができる。

【１０４２０】

なお、本実施形態では、大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数に応じて、特図２の変動期間および大当たり遊技における演出表示期間を可変させたが、例えば、図８９９（ａ）にて後述するように、大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数に関わらず特図２の変動中の表示画面を共通のものとしても良い。このようにすることで、大当たり遊技の開始から３０分間に払い出しされた賞球数が６０００個未満の場合にも、特図２の変動期間から大当たり遊技のオープニング期間までの演出に関連性を持たせることができ、より遊技者に違和感を与えることなく演出を実行することが可能である。

【１０４２１】

ここで、本第Ｚ９実施形態における大当たり遊技中の演出について簡単に説明すると、大当たり遊技は、遊技者に賞球が付与され易いラウンド期間と、遊技者に賞球が付与されにくいオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間で構成され、所定期間内に払い出しされた賞球数に応じて、大当たり遊技におけるオープニング演出の表示時間が可変する。例えば、大当たり遊技の開始から３０分間で払い出しされた賞球数が６０００個を超えている場合や、直近３０００個のアウト球を計測した期間における出玉率が２２０％を越えている場合には６０秒間のオープニング演出が実行され易く、それ以外の場合には５秒間のオープニング演出が実行され易く設定される。

【１０４２２】

図８９６（ａ），（ｂ）、図８９７（ａ）は、６０秒間のオープニング演出が実行される場合の一例を示した模式図である。図８９６（ａ），（ｂ）、図８９７（ａ）に示す通り、３０秒間のオープニング演出では、キャラクタ８０１が洞窟内で犬を模したキャラクタ８０６、ウサギを模したキャラクタ８０７、亀を模したキャラクタ８０８と仲間になる演出が動画で実行される。この演出では、例えば、犬キャラクタ８０６は仲間になるが、うさぎキャラクタ８０７、亀キャラクタ８０８は仲間にならないといった場合もある。

【１０４２３】

オープニング演出終了後に実行されるラウンド期間中には、図８９８（ａ），（ｂ）に示す、恐竜を模した魔王キャラクタ８０９と戦う演出が実行され、仲間にしたキャラクタが多い程、図８９８（ａ）の主画面に「好機」と表示され、キャラクタ８０９を倒す演出が実行されやすいことが遊技者に示唆される。そして、図８９８（ａ）の表示領域ＨＲ５には「魔王を倒せば確変」という文字が表示され、キャラクタ８０９を倒す演出が実行されると、実行中の大当たり遊技終了後の特図２の変動期間が確変状態であることが示唆される。

【１０４２４】

対して、仲間にしたキャラクタが少ないと、図８９８（ｂ）に示す通り、主画面Ｄｍに「危険」という文字が表示され、キャラクタ８０１が不利であることが遊技者に示唆される。また、図８９６（ａ）の従画面Ｄｓ１には「仲間が増えるほど確変のチャンス」という文字が表示される。つまり、オープニング演出で仲間にしたキャラクタの数が多くなるほど、大当たり遊技終了後の特図２の変動期間が遊技者に有利となる確変状態である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

【１０４２５】

なお、図８９６（ａ）ではオープニング演出を６０秒間としているが、この他にオープニング演出が１０秒間に設定される場合もある。１０秒間のオープニング演出は、現在の大当たり遊技終了後の特図２の変動が確変状態でない場合に実行され易く、仲間になるキャラクタを増やす時間が少なくなるため、大当たり遊技終了後の特図２の変動期間が確変状態である可能性が低いと遊技者に思わせることとなる。

【１０４２６】

このように、オープニング演出が長くなるほど遊技者にとって有利な遊技状態であるという期待を高めることができ、オープニング演出を間延びしていると感じさせずに遊技させることができる。なお、実施例では、単に演出時間の長短でキャラクタが増える期待度が異なるように設定したが、例えば、変動時間テーブルの切り替えを遊技者の発射した遊技球の球数と払い出しされた賞球数の割合で実行する設定の場合には、所定期間内における遊技者が発射した遊技球が普電入球装置６４０に入球する毎に仲間となるキャラクタを出現させるか否かの抽選を実施し、抽選結果が当たりであれば、仲間キャラクタが出現するように設定しても良い。

【１０４２７】

この場合、抽選確率は、実行中の大当たり遊技終了後の特図２の変動が確変になる場合には、キャラクタの出現確率が高くなり、確変にならない場合にはキャラクタの出現確率が低くなるように設定される。なお、図８９６（ａ）の従画面Ｄｓ１に「仲間が増えるほど確変のチャンス、右打ちで仲間を増やせ」という文字を表示し、遊技者に右打ちするように示唆している。このように、オープニング演出で遊技球を普電入球装置６４０に入球させた遊技者には、遊技者に有利となる遊技情報が報知されるので、遊技者に現在実行されている大当たり遊技が遊技者に有利となる確変大当たりなのか否かを早く知りたいと思わせ、仲間キャラクタを増やそうと遊技球を発射させることができる。オープニング演出は賞球が付与されにくい期間であるため、この期間に遊技者に遊技球を発射させることで、所定期間内における遊技球の発射数に対する賞球の払い出し率を下げることが期待できる。また、図８９６（ａ）に示す通り、表示領域ＨＲ５には「あと３０秒でラウンドが始まるよ」という文字が表示され、オープニング演出の残時間を報知している。これにより、遊技者に大当たりのオープニング演出の表示時間を分かり易くすることができるだけでなく、大当たり遊技終了後の特図２の変動期間が確変であるか否かを予測させることができ、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【１０４２８】

図８９７（ｂ）は、５秒間のオープニング演出が実行される場合の一例を示した模式図である。図８９７（ｂ）に示す通り、５秒間のオープニング演出では、キャラクタ８０１が洞窟内でキャラクタ８０６と仲間になる演出が静止画で表示される。図８９７（ｂ）では、表示領域ＨＲ７に「勇者は犬と出会い仲間になった。」という文字が表示され、演出内容のダイジェストを遊技者に示唆している。

【１０４２９】

つまり、５秒間のオープニング演出では、図８９７（ａ）においては動画で実行された演出内容を、静止画で表示し、静止画であっても遊技者が演出内容を理解できるようになっている。図８９７（ｂ）では、犬キャラクタ８０６が仲間になったことを示唆しているが、図８５６（ｂ）のＤｓ１に「仲間が多いほど確変のチャンス」という文字が表示されているように、この他に、例えば、「勇者は犬、うさぎ、亀と出会い、仲間になった」と表示され、犬、うさぎ、亀が仲間になることもあり、現在の大当たり遊技終了後に実行される特図２の変動期間が確変であれば出現する仲間キャラクタの数が多くなり易く設定される。

【１０４３０】

このように、大当たり遊技の開始から３０分間で払い出しされた賞球数に関わらず、大当たりのオープニング期間で仲間になったキャラクタの数が大当たり遊技終了後の特図２の変動期間が確変である可能性の高低を示唆しているため、大当たり遊技の開始から３０分間で払い出しされた賞球数に応じて大当たり遊技のオープニング期間の長さが変わっても、オープニング演出が遊技者に与える情報に一貫性を持たせることができる。つまり、当たり遊技の開始から３０分間で払い出しされた賞球数に応じてオープニング演出が遊技者に与える情報は変わらないので、遊技者が分かり易く遊技を行うことができる。

【１０４３１】

なお、実施例では６０秒のオープニング演出では動画が表示され、５秒のオープニング演出では静止画が表示されるものとしていたが、動画と静止画の組み合わせで演出を実行

することとしても良い。このようにすることで、演出の組み合わせによりオープニング演出の時間を調整することができる。また、オープニング演出ではなく、大当たり遊技のラウンド間の演出としても良い。あるいはエンディング演出として実行しても良い。

【１０４３２】

また、複数の動画によって１の演出期間の演出態様を設定可能に構成し、１の演出期間の途中段階で、演出期間を可変させるコマンドが設定された場合に、１の演出の途中から動画を静止画に切り替えたり、静止画を動画に切り替えたりすることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、実際の出玉率に対応させて頻繁に監視レベルを切り替える処理を実行し、その処理結果に基づいて実行中の遊技（例えば、特別図柄変動や大当たり遊技等）の内容も切り替えるように構成したとしても、その切替後の遊技内容に応じた演出を円滑に実行することができる。

【１０４３３】

この場合、１の演出に対して複数の切替タイミングを予め決定しておき、遊技内容を切り替えるためのコマンドが設定されてから最も直近に到来する切替タイミングを特定し、その特定された切替タイミングから演出態様を切り替えるように構成しても良いし、遊技内容を切り替えるためのコマンドが設定された直後から演出態様を切り替えても良い。

【１０４３４】

以上、説明をした演出内容は、時間経過と払い出された賞球数とに基づいて出玉抑制制御が実行される場合に実行される演出の一例を示したものであるが、これに限ること無く、上述した第Ｚ１実施形態のように、出玉率に基づいて出玉抑制制御が実行される場合においても同一の技術思想で同様の演出を実行可能に構成しても良い。

【１０４３５】

＜第Ｚ９実施形態における電気的構成について＞

次に、図９００から図９０２を参照して、本第Ｚ９実施形態における電気的構成について説明をする。まず、図９００（ａ）を参照して、本第Ｚ９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態におけるＲＯＭ２０２（図７７６参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択９テーブル２０２ｉｂを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。

【１０４３６】

ここで、図９０１を参照して変動パターン選択９テーブル２０２ｉｂの内容について説明をする。図９０１（ａ）は、変動パターン選択９テーブル２０２ｉｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図９０１（ａ）に示した通り、変動パターン選択９テーブル２０２ｉｂは、上述した変動パターン選択テーブル２０２ｂに対して、時短状態、確変状態中に参照される変動パターン選択テーブルを、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２から時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｉｂ２に変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１０４３７】

次に、図９０１（ｂ）を参照して、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｉｂ２の詳細な内容について説明をする。図９０１（ｂ）は、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｉｂ２の内容を示した図である。図９０１（ｂ）に示した通り、本実施形態では、監視レベルに応じて、各選択パターンの選択割合を異ならせている点で上述した時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｂ２と相違しており、それ以外は同一である。

【１０４３８】

具体的には、監視レベルが１，２であって、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９４」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の当たり変動Ａが対応付けて規定され、「１９５～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定されている。一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９６」の範囲に対して、変動時間が３秒間の

外れ変動Ｄが対応付けて規定され、「１９７」の値に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１９８」の値に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、監視レベル１，２の場合は、比較的短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定されており。時短状態、確変状態中における特別図柄抽選を効率良く実行することが可能となる。これにより、短期間で多くの特別図柄抽選を実行することができるため、結果として短期間で多くの大当たり遊技を実行することが可能となる。なお、監視レベル１，２の場合は、出玉率の上限値に到達し難い状態であることから、短期間で多くの大当たり遊技が実行されたとしても問題がない。よって、遊技者に対して短時間で多くの大当たり遊技を実行させることで遊技意欲を高めることができる。

【１０４３９】

次に、監視レベルが３であって、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７９」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の当たり変動Ａが対応付けて規定され、「８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定されている。一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７９」の範囲に対して、変動時間が３秒間の外れ変動Ｄが対応付けて規定され、「８０～１９７」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１９８」の値に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、監視レベル３の場合は、監視レベル１，２の場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定されている。このように構成することで、監視レベル１，２の場合よりも単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を抑制することができ、結果として、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の回数を減らし易くすることができる（大当たり間を間延びさせることができる）。

【１０４４０】

次に、監視レベルが５であって、当否判定結果が当たりである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の当たり変動Ｂが対応付けて規定されている。一方、当否判定結果が外れである場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４」の範囲に対して、変動時間が３秒間の外れ変動Ｄが対応付けて規定され、「５～９」の範囲に対して、変動時間が２０秒間の外れ変動Ｂが対応付けて規定され、「１０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒間の外れ変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、監視レベル５の場合は、他の監視レベルよりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定されている。このように構成することで、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を抑制することができ、結果として、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の回数を減らし易くすることができる（大当たり間を間延びさせることができる）。

【１０４４１】

また、監視レベル５の場合であっても、当否判定結果が外れである場合には、短い変動時間が設定され得るように規定している。これにより、実際は監視レベル５が設定されている状態であっても、短い変動時間の特別図柄変動を実行させることが可能となるため、特別図柄変動の変動時間に基づいて、設定されている監視レベルを遊技者に把握され難くすることができる。

【１０４４２】

なお、監視レベル４の場合は、上述した第Ｚ１実施形態と同様に強制的に１００秒の変動時間が設定されるため、時短・確変用変動パターンテーブル２０２ｉｂ２に規定されていない。

【１０４４３】

なお、本実施形態では、監視レベル４のほうが、監視レベル５よりも特別図柄変動の変動時間が長くなるように構成しているが、監視レベル５の場合は、上述した第Ｚ１実施形態と同様に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の態様を制御することで出玉率の上昇を抑制するように構成している。よって、実質的には、監視レベル４よりも監視

レベル５のほうが、出玉率の上昇を抑制することになる。
【１０４４４】
上述した通り、本実施形態では、監視レベルに応じて特別図柄の変動パターンを選択する割合を確変状態、時短状態中に可変させるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中においても監視レベルに応じて特別図柄の変動パターンを選択する割合を可変させるように構成しても良い。また、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、監視レベルに応じて特別図柄の変動パターンを選択する割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、外れ変動の変動パターン、即ち、頻繁に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて監視レベルを把握され難くすることができる。
【１０４４５】
次に、図９００（ｂ）を参照して、本第Ｚ９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。本実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態におけるＲＡＭ２０３（図７７６参照）に対して、強監視フラグ２０３ｉａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その詳細な説明を省略する。
【１０４４６】
強監視フラグ２０３ｉａは、期間出玉率を算出するための処理を実行する間隔を狭くすることを示すためのフラグであって、期間出玉率を算出するための処理を実行する間隔を狭くする条件が成立した場合にオンに設定される。本実施形態では、基本的に、アウト球１０００個単位で期間出玉率を算出するように構成しているが、出玉率が上限値に近付いた場合には、期間出玉率の算出間隔内で出玉率が上限値を越えてしまう事態が発生することを抑制するために、監視レベルが４以上の状態では、期間出玉率を算出するための処理を実行する間隔を狭くする（短くする）ように構成している。
【１０４４７】
このように構成することで、状況に応じた間隔で期間出玉率を算出する間隔を可変させることができるため、出玉率制御を適正に実行することが可能となる。
【１０４４８】
＜第Ｚ９実施形態における演出内容について＞
次に、図９０３及び図９０４を参照して、本第Ｚ９実施形態における主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本実施形態では、上述した第Ｚ１実施形態に対して、出率監視処理（図７９６のＳ３６５６）に代えて、出率監視処理９（図９０３のＳ２３６０１）を実行するように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。
【１０４４９】
図９０３は、本第Ｚ９実施形態における出率監視処理９（Ｓ２３６０１）を示すフローチャートである。出率監視処理９（Ｓ２３６０１）では、まず、アウト数カウンタ２０３ｑの値を読み出して（Ｓ３６７１）、読み出したアウト数カウンタ２０３ｑのカウンタ値が１００の倍数であるか否かを判別する（Ｓ２３６７１）。Ｓ２３６７１の処理において、アウト数カウンタ２０３ｑの値が１００の倍数ではないと判別した場合は（Ｓ２３６７１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１０４５０】
一方、Ｓ２３６７１の処理において、アウト数カウンタ２０３ｑの値が１００の倍数であると判別した場合は（Ｓ２３６７１：Ｙｅｓ）、次いで、賞球数カウンタ２０３ｒの値を読み出して（Ｓ３６７３）、各期間に対応する期間出玉率を算出し（Ｓ３６７４）、Ｓ３６７４の処理で算出した各期間の出玉率を出率情報格納エリア２０３ｓに格納する（Ｓ２３６７２）。次に、強監視フラグ２０３ｉａがオンであるか判別する（Ｓ２３６７３）。強監視フラグ２０３ｉａがオンであると判別した場合には（Ｓ２３６７３：Ｙｅｓ）、後述するＳ２３６７４の処理をスキップし、Ｓ３６７５の処理に移行する。
【１０４５１】
一方、Ｓ２３６７３の処理において、強監視フラグ２０３ｉａがオンではないと判別し

た場合には（Ｓ２３６７３：Ｎｏ）、アウト数カウンタ２０３ｑの値は３０００，４０００，５０００，６０００のいずれかの値であるか判別する（Ｓ２３６７４）。アウト数カウンタ２０３ｑの値は３０００，４０００，５０００，６０００のいずれかの値であると判別した場合には（Ｓ２３６７４：Ｙｅｓ）、Ｓ３６７５の処理に移行する。一方、Ｓ２３６７４の処理において、アウト数カウンタ２０３ｑの値は３０００，４０００，５０００，６０００のいずれかの値ではないと判別した場合には（Ｓ２３６７４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０４５２】

Ｓ３６７５の処理では、算出した各期間の出玉率と、監視レベル選択テーブル２０２ｆ（図７８１参照）の規定内容とに応じて、各期間の監視レベルのうち、最も高い監視レベルを特定する（Ｓ３６７５）。次いで、特定した監視レベルが現在設定されている監視レベルとは異なる値であるか否かを判別し（Ｓ３６７６）、異なる監視レベルであると判別した場合は（Ｓ３６７６：Ｙｅｓ）、強監視設定処理を実行する（Ｓ２３６７５）。強監視設定処理（Ｓ２３６７５）の詳細な説明については、図９０４を参照して後述する。次に、監視レベル記憶エリア２０３ｔのデータを、Ｓ３６７５の処理で特定した監視レベルに対応するデータに更新し（Ｓ３６７７）、更新した監視レベルを示すためのレベルコマンドを設定して（Ｓ３６７８）、本処理を終了する。

【１０４５３】

これに対し、Ｓ３６７６の処理において、特定した監視レベルと現在の監視レベルとが一致していると判別した場合は（Ｓ３６７６：Ｎｏ）、Ｓ２３６７５，Ｓ３６７７およびＳ３６７８の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１０４５４】

次に、図９０４を参照して、本第Ｚ９実施形態における出率監視処理９（Ｓ２３６０１）内の一処理である強監視設定処理（Ｓ２３６７５）について説明する。図９０４は、強監視設定処理（Ｓ２３６７５）の内容を示したフローチャートである。

【１０４５５】

強監視設定処理（Ｓ２３６７５）では、まず、上述した出率監視処理９（Ｓ２３６０１：図９０３参照）のＳ３６７５の処理において特定した監視レベルは４以上であるか判別する（Ｓ２３６８１）。特定した監視レベルは４以上であると判別した場合には（Ｓ２３６８１：Ｙｅｓ）、強監視フラグ２０３ｉａがオンであるか判別する（Ｓ２３６８２）。強監視フラグ２０３ｉａがオンであると判別した場合には（Ｓ２３６８２：Ｙｅｓ）、強監視フラグ２０３ｉａをオフに設定し（Ｓ２３６８３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３６８２の処理において、強監視フラグ２０３ｉａがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３６８２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０４５６】

一方、Ｓ２３６８１の処理において、特定した監視レベルが４以上ではない（即ち、４未満である）と判別した場合には（Ｓ２３６８１：Ｎｏ）、強監視フラグ２０３ｉａがオンであるか判別する（Ｓ２３６８４）。強監視フラグ２０３ｉａがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３６８５：Ｎｏ）、強監視フラグ２０３ｉａをオンに設定し（Ｓ２３６８５）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２３６８４の処理において、強監視フラグ２０３ｉａがオンであると判別した場合には（Ｓ２３６８４：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１０４５７】

＜第Ｚ９実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図９０５～図９０９を参照して、本第Ｚ９実施形態にて実行される音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。本第Ｚ９実施形態では、上述した第Ｚ２実施形態における音声ランプ制御装置の各種制御処理に対して、コマンド判定処理２（Ｓ２４１０１：図８１２参照）に代えてコマンド判定処理９（Ｓ２４１０１：図９０５）、大当たり関連処理２（Ｓ２４２０４：図８１３参照）に代えて大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３：図９０７参照）、大当たり演出態様設定処理（Ｓ２４３０２：図８１４参照

）に代えて大当たり演出態様設定処理９（Ｓ２４３５１：図９０８参照）、演出態様設定処理２（Ｓ２４２５２：図８１６参照）に代えて演出態様設定処理９（Ｓ２４２７２：図９０９参照）を実行する点と、演出更新処理（Ｓ２４１４１：図９０６参照）を追加して実行する点とで相違している。それ以外の処理は同一であり、その詳細な説明は省略する。

【１０４５８】

まず、図９０５を参照して、本第Ｚ９実施形態におけるコマンド判定処理９（Ｓ２４１０１）について説明する。図９０５は、コマンド判定処理９（Ｓ２４１０１）の内容を示したフローチャートである。

【１０４５９】

このコマンド判定処理９（Ｓ２４１０１）のうち、Ｓ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５，Ｓ１４２０１，Ｓ１４２０３～Ｓ１４２０４およびＳ２４２０１～Ｓ２４２０３の各処理では、それぞれ第Ｚ２実施形態におけるコマンド判定処理２（Ｓ２４１０１：図８１２参照）のＳ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５，Ｓ１４２０１，Ｓ１４２０３～Ｓ１４２０４およびＳ２４２０１～Ｓ２４２０３の各処理と同一の処理が実行される。

【１０４６０】

コマンド判定処理９（Ｓ２４１０１）では、Ｓ４２１４の処理において、停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、上述したＳ２４２０１の処理を実行し、次に、遅延中フラグ２２３ｉａがオンであるか判別する（Ｓ２４２５１）。遅延中フラグ２２３ｉａがオンであると判別した場合には（Ｓ２４２５１：Ｙｅｓ）、遅延中フラグ２２３ｉａをオンに設定し（Ｓ２４２５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４２５１の処理において、遅延中フラグ２２３ｉａがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４２５１：Ｎｏ）、Ｓ２４２５２の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【１０４６１】

一方、Ｓ４２１４の処理において停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、Ｓ２４２０２の処理を実行し、次に、当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１８）。当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３）を実行し、本処理を終了する。大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３）の詳細な説明については、図９０７を参照して後述する。

【１０４６２】

次に、図９０６を参照して、本第Ｚ９実施形態における演出更新処理（Ｓ２４１４１）について説明する。図９０６は、演出更新処理（Ｓ２４１４１）の詳細な内容を示したフローチャートである。

【１０４６３】

演出更新処理（Ｓ２４１４１）では、まず、従監視レベル格納エリア２２３ａａから現在の監視レベルの読み出しを実行する（Ｓ２４７０１）。次に、読み出した監視レベルは４以上であるか判別する（Ｓ２４７０２）。監視レベルは４以上であると判別した場合には（Ｓ２４７０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、監視レベルは４以上ではないと判別した場合には（Ｓ２４７０２：Ｎｏ）、遅延中フラグ２２３ｉａがオンであるか判別する（Ｓ２４７０３）。

【１０４６４】

Ｓ２４７０３の処理において、遅延中フラグ２２３ｉａがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、遅延中フラグ２２３ｉａがオンであると判別した場合には（Ｓ２４７０３：Ｙｅｓ）、従設定値格納エリア２２３ａａから現在の設定値の読み出しを実行し（Ｓ２４７０４）、読み出した設定値を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ２４７０５）、本処理を終了する。

【１０４６５】

次に、図９０７を参照して、本第Ｚ９実施形態における大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３）について説明する。図９０７は、大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３）の内容を示したフローチャートである。

【１０４６６】

この大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３）では、Ｓ２４３０１の処理において、大当たり態様コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４３０１：Ｙｅｓ）、大当たり演出態様設定処理９（Ｓ２４３５１）を実行し、本処理を終了する。大当たり演出態様設定処理９（Ｓ２４３５１）の詳細な説明については、図９０８を参照して後述する。

【１０４６７】

そして、上述したＳ２４３０３～Ｓ２４３０７の処理を実行し、Ｓ２４３０８の処理において、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ２４３０８：Ｙｅｓ）、遅延中フラグ２２３１ｉａがオンであるか判別する（Ｓ２４３５２）。遅延中フラグ２２３ｉａがオンであると判別した場合には（Ｓ２４３５２：Ｙｅｓ）、遅延中フラグ２２３ｉａをオフに設定し（Ｓ２４３５３）、Ｓ２４３０９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２４３５２の処理において、遅延中フラグ２２３ｉａがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４３５２：Ｎｏ）、Ｓ２４３５３の処理をスキップし、Ｓ２４３０９の処理に移行する。

【１０４６８】

次に、図９０８を参照して、本第Ｚ９実施形態における大当たり関連処理９（Ｓ２４２５３）内の一処理である大当たり演出態様設定処理９（Ｓ２４３５１）について説明する。図９０８は、大当たり演出態様設定処理９（Ｓ２４３５１）の内容を示したフローチャートである。

【１０４６９】

大当たり演出態様設定処理９（Ｓ２４３５１）では、上述したＳ２４４０２、或いは、Ｓ２４４０７の処理を実行した後、次に、大当たり態様は遅延パターンであるか判別する（Ｓ２４４５１）。大当たり態様は遅延パターンではないと判別した場合には（Ｓ２４４５１：Ｎｏ）、通常パターンを示すための表示用ダイジェストコマンドを設定し（Ｓ２４４５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４４５１の処理において、大当たり態様は遅延パターンであると判別した場合には（Ｓ２４４５１：Ｙｅｓ）、遅延パターンを示すための表示用ストーリーコマンドを設定し（Ｓ２４４５３）、遅延中フラグ２２３ｉａをオンに設定し（Ｓ２４４５４）、本処理を終了する。

【１０４７０】

次に、図９０９を参照して、本第Ｚ９実施形態における演出態様設定処理９（Ｓ２４２７２）について説明する。図９０９は、演出態様設定処理９（Ｓ２４２７２）の内容を示したフローチャートである。

【１０４７１】

演出態様設定処理９（Ｓ２４２７２）では、上述したＳ２４６０２、或いは、Ｓ２４６０４の処理を実行した後、次に、変動パターンは遅延パターンであるか判別する（Ｓ２４６５１）。変動パターンは遅延パターンであると判別した場合には（Ｓ２４６５１：Ｙｅｓ）、遅延中フラグ２２３ｉａをオンに設定し（Ｓ２４６５２）、Ｓ２４６０５の処理に移行する。一方、Ｓ２４６５１の処理において、変動パターンは遅延パターンではないと判別した場合には（Ｓ２４６５１：Ｎｏ）、Ｓ２４６５２の処理をスキップし、Ｓ２４６０５の処理に移行する。

【１０４７２】

Ｓ２４６０５の処理を実行した後、次に、現在の遊技状態が確変、或いは、時短中であるか判別する（Ｓ２４６５３）。現在の遊技状態が確変、或いは時短中であると判別した場合には（Ｓ２４６５３：Ｙｅｓ）、監視レベルに応じた演出態様を決定し（Ｓ２４６５４）、Ｓ２４６０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２４６５３の処理において、現在が確変、或いは、時短中ではないと判別した場合には、（Ｓ２４６５３：Ｎｏ）、Ｓ２４６５４の処理をスキップし、Ｓ２４６０６の処理を実行し、本処理を終了する

。
【１０４７３】
以上、説明をした第Ｚ９実施形態における技術思想は、上述した第Ｚ１実施形態に限ること無く、第Ｚ１実施形態～第Ｚ８実施形態の何れに適用しても勿論良い。
【１０４７４】
＜第Ｚ１０実施形態＞
次に、図９１０から図９１５を参照して、第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０では、所定の監視期間（例えば、遊技球が遊技領域に３０００個発射されるまで）の間における特典の付与量に応じた情報を判別して、当該判別の判別結果に応じて、大当たり当選時に遊技者が獲得可能な利益（特典）の量（払い出される賞球数）や、利益を獲得するための獲得効率（大当たり遊技に要する期間）等を可変させるように制御する構成としていた。より具体的には、所定の監視期間の間における特典の付与量が多くなるほど、特典の付与が抑制されるように構成している。これにより、第１実施形態におけるパチンコ機１０では、所定の監視期間以上の長さの所定の単位時間（例えば、６０００個の遊技球が発射されるまでの間の期間）の間における出玉率を所定値（２２０％）以下に制限することができるので、遊技者の射幸心を過剰に刺激しすぎてしまうことを抑制（防止）することができる。また、遊技機の内部に格納されている遊技球が不足してしまうことを抑制することができるので、遊技球が不足している間遊技が不能となってしまう状況を発生し難くできると共に、予備の遊技媒体（遊技球）を過剰に用意しておく必要がなくなるため、ホールの金銭的及び空間的な負担を低減することができる。
【１０４７５】
これに対して第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に遊技球が入球可能となる入賞装置として、上述した可変入賞装置（左可変入賞装置）６５に加えて、右可変入賞装置６５６０を設ける構成とし、大当たりの各ラウンドにおいていずれか一の可変入賞装置（大入賞口）が開放されるように構成した。また、１の遊技球の入賞を検出した場合に払い出される賞球数として、可変入賞装置（左可変入賞装置）６５への入球に対する賞球数が１０個であるのに対し、右可変入賞装置６５６０への入球に対する賞球数が２個となるように構成した。そして、大当たりの開放パターンとして、偶数ラウンドの開放時間が相対的に長くなり（例えば、最大３０秒間）、奇数ラウンドの開放時間が相対的に短くなる（例えば、最大０．１秒間）ように構成した上で、監視レベルに応じてラウンド数と開放される可変入賞装置（左可変入賞装置６５、右可変入賞装置６５６０のいずれか）との対応関係を可変させる構成とした。より具体的には、監視レベルが低いうち（監視レベル２以下）は、開放時間が長い偶数ラウンドにおいて賞球数が多い左可変入賞装置６５が開放されるように設定する一方で、監視レベルが高くなるほど開放時間が長い偶数ラウンドにおいて賞球数が少ない右可変入賞装置６５６０が開放され易くなるように設定する構成とした。これにより、監視レベルが高くなる（所定の監視期間の間の出玉率が高くなる）ほど、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数を少なくすることができるので、所定の単位期間（６０００個の遊技球が発射されるまでの間の期間）あたりの出玉率をより確実に所定値（２２０％）以下に制限することができる。また、各ラウンドにおける開放動作（偶数ラウンドに長時間（最大３０秒）開放、奇数ラウンドに短時間（最大０．１秒）開放を設定する開放動作）は共通とし、各ラウンドにおいて開放させる可変入賞装置の種別のみを監視レベルに応じて切り替えるという比較的単純な制御によって出玉率を制御することができるので、主制御装置１１０の処理負荷を低減することができる。
【１０４７６】
この第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機１０が、第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ

２３１によって実行される各種処理については、第Ｚ１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第Ｚ１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０４７７】

まず、図９１０を参照して、本第Ｚ１０実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９１０は、遊技盤１３の正面図である。図９１０に示した通り、本第Ｚ１０実施形態における可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側に設けられている流路（右打ち用流路）の下流には、右可変入賞装置６５６０が設けられている。右可変入賞装置６５５０は、基本的に、大当たりの奇数ラウンドにおいて開閉板６５６０ｂが所定時間（例えば、０．１秒経過するまで、或いは、球が９個入賞するまで）開放され、右特定入賞口６５６０ａへと遊技球が入球可能な開放状態を形成する。この右特定入賞口６５６０ａは、遊技球が入球すると２個の賞球が払い出される入賞口の１種である。また、右特定入賞口６５６０ａが閉鎖されている間は、右特定入賞口６５６０ａを閉鎖する開閉板６５６０ｂの上面が、遊技球を流下させることが可能な流路を形成する。即ち、右特定入賞口６５６０ａが閉鎖状態に設定されている間（開閉板６５６０ｂが閉鎖されている間）に右可変入賞装置６５６０へと到達した遊技球は、開閉板６５６０ｂの上面を転動して、左可変入賞装置６５の方向へと流下する。

【１０４７８】

図５２７に示した通り、右打ち用流路は、多数の釘によって、流下した遊技球が右可変入賞装置６５６０の右方（上流側）に誘導され易くなるように構成されている。言い換えれば、右打ち用流路を流下した遊技球が右可変入賞装置６５６０を介さずに直接左可変入賞装置６５へと到達することが困難になる盤面構成となっている。即ち、右可変入賞装置６５６０の開閉板６５６０ｂが閉鎖されている間に、開閉板６５６０ｂの上面を通過した遊技球のみが左可変入賞装置６５へと到達可能に構成されている。このため、右特定入賞口６５６０ａが開放されるラウンドにおいては、右打ちされた遊技球が開放されている右特定入賞口６５６０ａへと入球するので、左可変入賞装置６５へと遊技球が到達することはない。

【１０４７９】

大当たり遊技の実行中において左可変入賞装置６５まで遊技球が到達する可能性があるのは、右特定入賞口６５６０ａが閉鎖状態に維持されるラウンド間のインターバル期間、および左可変入賞装置６５が開放されるラウンドの間である。ここで、右可変入賞装置６５６０の詳細について、図９１１、および図９１２を参照して説明する。

【１０４８０】

まず、図９１１を参照して、開閉扉６５６０ｆ１の上面の構造について説明する。図９１１（ａ）は、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖された状態における右可変入賞装置６５６０の正面斜視図であり、図９１１（ｂ）は、開閉扉６５６０ｆ１が開放された状態における可変入賞装置６５６０の正面斜視図である。

【１０４８１】

図９１１（ａ）に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１の上面には、遊技球の進行方向を制限する（流下を妨げる）ために設けられている凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃが設けられている。開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下する遊技球は、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃによって進行方向が限定される（流下が妨げられる）ので、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃの外周に沿って開閉扉６５６０ｆ１上を流下する。

【１０４８２】

ここで、図９１２を参照して、右可変入賞装置６５６０の開閉扉６５６０ｆ１の上面における遊技球の流下経路の詳細について説明する。図９１２は、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖された状態における開閉扉６５６０ｆ１の上面図である。この図９１２の例では、２個の遊技球が開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下中である場合を例示している。図９１２に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１の上面に対して正面視右側から左側に向けて入射してきた遊技球は、凸部６５６０ｆ１ａによって進行方向を遮られる結果、凸部６５６０ｆ１ａの

外周に沿って迂回する。即ち、進行方向が正面視左方向から正面視奥方向に可変される。そして、凸部６５６０ｆ１ａの外周に沿って凸部６５６０ｆ１ａの左側に回り込んだ遊技球は、次に、凸部６５６０ｆ１ｂによって進行方向を遮られる結果、凸部６５６０ｆ１ｂの外周に沿って迂回し、凸部６５６０ｆ１ｂの左側に回り込む。凸部６５６０ｆ１ｂの左側に回り込んだ遊技球は、更に、凸部６５６０ｆ１ｃによって進行方向を遮られる結果、凸部６５６０ｆ１ｃの外周に沿って迂回し、凸部６５６０ｆ１ｃの左側へと回り込んで、開閉扉６５６０ｆ１の左方へと流下する。

【１０４８３】

このように、開閉扉６５６０ｆ１の上面には、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されている。これにより、各凸部６５６０ｆ１ａ～６５６０ｆ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉６５６０ｆ１上を正面視右方向から左方向へと直線的に流下可能な場合）に比較して、開閉扉６５６０ｆ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。このため、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖されている状態において、１の遊技球が開閉扉６５６０ｆ１の上面の流路に流入してから通過するまでの間に、他の１又は複数の遊技球が開閉扉６５６０ｆ１の上面の流路に流入し易くなる。これにより、右可変入賞装置６５６０が開放されるラウンドの開始よりも前から継続的に右打ちを行い続けることにより、右可変入賞装置６５６０の開放タイミングにおいて複数の遊技球が開閉扉６５６０ｆ１の上面の流路を通過中の状態とすることができる。よって、開閉扉６５６０ｆ１に対して０．１秒間という短い開放期間が設定されたとしても、比較的多くの遊技球を特定入賞口６５６０ａへと入球させることができるので、効率良く賞球を獲得させることができる。なお、上述した通り、右可変入賞装置６５６０は、基本的に（監視レベルが低いうちは）、０．１秒間の開放時間が設定される。

【１０４８４】

図９１２（ｂ）は、開閉扉６５６０ｆ１が開放された状態を示した図である。図９１２（ｂ）に示した通り、開閉扉６５６０ｆ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、右特定入賞口６５６０ａが開放された状態となる。これにより、右可変入賞装置６５６０の右側から流下してきた遊技球が右特定入賞口６５６０ａに入球可能となる。

【１０４８５】

このように、本第Ｚ１０実施形態では、開閉扉６５６０ｆ１が閉鎖されている間に右打ちを行い続けた場合に、開閉扉６５６０ｆ１の上面を複数の遊技球が同時に通過中の状態となり易くなる構成としている。これにより、開閉扉６５６０ｆ１の開放時間が０．１秒間に設定されたとしても、開放の時点で開閉扉６５６０ｆ１の上面を通過していた複数の遊技球をほぼ同時に右特定入賞口６５６０ａへと入賞させることができるので、０．１秒間という短い開放期間が設定される場合（監視レベル２以下の場合）において、短い開放期間で効率良く賞球を獲得させることができる。なお、監視レベルが高くなると、左可変入賞装置６５の左特定入賞口６５ａが０．１秒間のみ開放される一方で、右特定入賞口６５６０ａは最大３０秒間開放される。左可変入賞装置６５は、右可変入賞装置６５６０とは異なり、閉鎖状態の間に、左特定入賞口６５ａが開放されることで左特定入賞口６５ａへと誘導される（誘導可能となる）範囲を複数の遊技球が同時に流下可能な構成となっておらず、開放状態の間に左可変入賞装置６５へと到達した遊技球のみが左特定入賞口６５ａへと入球可能となる構造となっているため、左特定入賞口６５ａに対して０．１秒間の開放時間が設定されてしまうと、ほぼ、遊技球を入球させることが不可能となる。よって、監視レベルが高くなるほど、入球に対する賞球数が多い左特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させることが困難になるため、大当たり遊技において獲得可能な賞球数を相対的に少なくすることができる。よって、監視レベルに応じて出玉率を制御することができるので、単位時間あたりの出玉率を所定範囲内に収めることができる。

【１０４８６】

次に、図９１３を参照して、本第Ｚ１０実施形態における大当たり当選時の開放パター

ンについて説明する。図９１３（ａ）は、監視レベル２以下における開放パターンを示した図であり、図９１３（ｂ）は、監視レベル４以上における開放パターンを示した図である。なお、監視レベル３については、監視レベル２以下と監視レベル４以上の中間の開放パターンとなるため、その詳細な説明については省略する。

【１０４８７】

図９１３（ａ）に示した通り、監視レベル２以下では、賞球数が少ない（遊技球の入球に対する賞球が２個の）右特定入賞口６５６０ａに対して奇数ラウンド（１ラウンド、３ラウンド、５ラウンド、・・・）において０．１秒間のみ開放される開放パターンが設定される一方で、賞球数が多い（遊技球の入球に対する賞球が１０個の）左特定入賞口６５ａに対して偶数ラウンド（２ラウンド、４ラウンド、６ラウンド、・・・）において最大３０秒間開放される開放パターンが設定される。即ち、賞球数が多い左特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させる機会が最大限与えられる開放パターンが設定される。

【１０４８８】

また、図９１３（ｂ）に示した通り、監視レベル４以上では、賞球数が多い（遊技球の入球に対する賞球が１０個の）左特定入賞口６５ａに対して奇数ラウンド（１ラウンド、３ラウンド、５ラウンド、・・・）において０．１秒間のみ開放される開放パターンが設定される一方で、賞球数が少ない（遊技球の入球に対する賞球が２個の）右特定入賞口６５６０ａに対して偶数ラウンド（２ラウンド、４ラウンド、６ラウンド、・・・）において最大３０秒間開放される開放パターンが設定される。即ち、賞球数が多い左特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させる機会が最低限に抑えられるため、１の大当たりにおいて獲得可能な賞球数も最低限に抑えられる。これにより、監視レベルが高くなる程、左特定入賞口６５ａへの入球機会が少なくなるので、出玉率の増加を抑制することができる。よって、単位時間あたりの出玉率を所定範囲内（２２０％以下）に収めることができる。

【１０４８９】

＜第Ｚ１０実施形態における電気的構成＞

次いで、図９１４を参照して、本第Ｚ１０実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設けられている大当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。なお、この大当たり種別選択テーブル２０２ｄ、および図９１５を参照して後述する大当たり態様選択テーブル２０２ｇ以外の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成については、上述した第Ｚ１実施形態から変更されていないため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１０４９０】

図９１４に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂには、５種類の大当たり種別が規定されている。具体的には、確変大当たりとして、大当たりＡ１０～Ｄ１０の４種類の大当たり種別が規定されていると共に、通常大当たりとして、大当たりＥ１０の１種類の大当たり種別が規定されている。なお、大当たりＡ１０～Ｅ１０のラウンド数や対応付けられている第１当たり種別カウンタＣ２の値の範囲、大当たり終了時に設定される時短中カウンタ２０３ｈのカウンタ値や確変フラグ２０３ｇの状態等については、それぞれ上述した第Ｚ１実施形態における大当たりＡ１～Ｅ１と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１０４９１】

また、図９１４に示した通り、大当たり遊技の実行中における動作内容として、全ての大当たり種別に対して、ラウンド数が奇数のラウンド（奇数ラウンド）で最大０．１秒間の開放動作（０．１秒間が経過するか、９個以上の遊技球の入球を検出するまで継続する開放動作）が設定され、ラウンド数が偶数のラウンド（偶数ラウンド）で最大３０秒間の開放動作（３０秒間が経過するか、９個以上の遊技球の入球を検出するまで継続する開放動作）が設定される大当たり動作が対応付けて規定されている。なお、上述した通り、基本的に、奇数ラウンドでは賞球数が少ない右特定入賞口６５６０ａの開放が設定され、偶数ラウンドでは賞球数が多い左特定入賞口６５ａの開放が設定される。このため、大当たり遊技が実行されると、基本的に、奇数ラウンドではおまけ程度（１０個以下）の個数の

賞球を獲得しつつ、偶数ラウンドにおいて多量の賞球を獲得する遊技性となる。よって、奇数ラウンドにおいては、右特定入賞口６５６０ａの開放タイミングにおいてより多くの遊技球が、開放によって右特定入賞口６５６０ａへと誘導される位置（閉鎖されている開閉板６５６０ｆ１の上面の流路）を流下している状態となることを期待する遊技性を実現することができる。また、偶数ラウンドにおいては、安定的に多量の賞球を獲得することができる遊技性となる。

【１０４９２】

一方で、監視レベルが高くなるほど、偶数ラウンドにおいて右特定入賞口６５６０ａが開放され、奇数ラウンドにおいて左特定入賞口６５ａが開放され易くなるため、賞球を獲得し難くすることができる。よって、出玉率が短時間に大きく増加してしまうことを抑制し、単位時間（６０００発の遊技球を発射するまでに要する期間）あたりの出玉率を所定範囲内（２２０％以下）に収めることができる。

【１０４９３】

次に、図９１５を参照して、本第Ｚ１０実施形態における大当たり態様選択テーブル２０２ｇの詳細について説明する。図９１５は、本第Ｚ１０実施形態における大当たり態様選択テーブル２０２ｇの規定内容を示した図である。この大当たり態様選択テーブル２０２ｇは、第Ｚ１実施形態における大当たり態様選択テーブル２０２ｇと同様に、設定されている監視レベルに応じた大当たり遊技の動作態様（オープニング期間の長さ、エンディング期間の長さ、ラウンド数、各ラウンドで特定入賞口６５ａに設定される開放パターン、および大当たり終了後に設定する遊技状態）を選択する際に参照されるデータテーブルである。図９１５は、この大当たり態様選択テーブル２０２ｇの規定内容を示した図である。

【１０４９４】

図９１５に示した通り、監視レベルが１、および２に対しては、オープニング期間として「５秒間」が対応付けて規定され、インターバル期間として「３秒間」が対応付けて規定されている。また、大当たりの各ラウンドの開放パターンとして、奇数ラウンドで右特定入賞口６５６０ａが開放され、偶数ラウンドで左特定入賞口６５ａが開放される開放パターンが対応付けて規定されている。更に、大当たり終了後の遊技状態として「正常」（大当たり種別に応じた正規の遊技状態）が対応付けて規定されている。このため、監視レベル１若しくは監視レベル２が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、オープニング期間が５秒間、インターバル期間が３秒間に設定され、奇数ラウンドにおいて右特定入賞口６５６０ａが最大０．１秒間開放され、偶数ラウンドにおいて左特定入賞口６５６０ａが最大３０秒間開放される動作が設定される。また、大当たり終了後の遊技状態として、大当たり種別に応じた遊技状態（確変大当たりであれば確変遊技状態、通常大当たりであれば時短遊技状態）が設定される。

【１０４９５】

また、図９１４に示した通り、監視レベル３に対しては、オープニング期間として「１０秒間」が対応付けて規定され、インターバル期間として「１０秒間」が対応付けて規定されている。また、大当たりの各ラウンドの開放パターンとして、４の倍数のラウンドで左特定入賞口６５ａが開放され、４の倍数以外のラウンドで右特定入賞口６５６０ａが開放される開放パターンが対応付けて規定され、大当たり終了後の遊技状態として「正常」（大当たり種別に応じた正規の遊技状態）が対応付けて規定されている。このため、監視レベル３が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、オープニング期間が１０秒間、インターバル期間が１０秒間に設定され、奇数ラウンドの全てと、偶数ラウンド（最大３０秒間開放されるラウンド）の半分と、が右特定入賞口６５６０ａの開放ラウンドに設定される。つまり、監視レベル２以下の状態に比較して、遊技球の入球を検出した場合に付与される賞球数が多い左特定入賞口６５ａの開放ラウンドが少なくなる（半分になる）ように構成されている。即ち、監視レベル２以下に比較して、大当たり遊技が開始されてから終了するまでに要する期間が長くなると共に、付与される賞球数が多い左特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させる機会が半分になるため、大当たり遊技の実行中におけ

る遊技効率（大当たり遊技において規定数の賞球が払い出されるのに要する期間および発射球数）を悪化させることができる。よって、比較的出玉率が高い監視レベル３の状態において、出玉率をこれ以上上昇し難くすることができる。よって、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【１０４９６】

また、図９１４に示した通り、監視レベル４に対しては、オープニング期間として「６０秒間」が対応付けて規定され、インターバル期間として「６０秒間」が対応付けて規定されている。また、大当たりの各ラウンドの開放パターンとして、奇数ラウンドで左特定入賞口６５ａが開放され、偶数ラウンドで右特定入賞口６５６０ａが開放される開放パターンが対応付けて規定されている。更に、大当たり終了後の遊技状態として「正常」（大当たり種別に応じた正規の遊技状態）が対応付けて規定されている。このため、監視レベル４が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、オープニング期間が６０秒間、インターバル期間が６０秒間に設定され、付与される賞球数が多い左特定入賞口６５ａの開放ラウンドが、開放時間が０．１秒間の奇数ラウンドのみに設定される。このため、大当たり遊技の実行中に左特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させることが困難になる結果、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数を大幅に少なくすることができるので、出玉率をより上昇し難くすることができる。よって、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【１０４９７】

また、図９１４に示した通り、監視レベル５に対しては、大当たり種別によらず、強制的に２ラウンド大当たりである大当たりＤ１が実行される制御が対応付けて規定されている。また、大当たり終了後の遊技状態として「通常遊技状態」が対応付けて規定されている。このため、監視レベル５が設定されている状況下で大当たりに当選した場合は、大当たりが強制的に２ラウンドに設定されることにより、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数を著しく少なくすることができる上に、大当たり終了後に不利な遊技状態を設定することができるので、通常状態へ移行した後は、出玉率を減少させることができる。よって、単位時間あたりの出玉率が高くなり過ぎることを抑制することができる。

【１０４９８】

なお、本第Ｚ１実施形態では、オープニング期間やインターバル期間の長さ、ラウンド数、開放パターン、および大当たり終了後の遊技状態を監視レベルに応じて異ならせることにより、監視レベルに応じて出玉率を調節可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、エンディング期間の長さを監視レベルに応じて可変させることにより、出玉率を調節可能に構成してもよいし、特定入賞口６５ａへの入球に対する賞球の払出個数を監視レベルに応じて可変させることにより、出玉率を調節可能に構成してもよい。また、大当たり確率や大当たり種別の振り分けを監視レベルに応じて可変させる構成としてもよいし、監視レベルに応じて設定値を一時的に変更することで出玉率を調節可能に構成してもよい。

【１０４９９】

以上説明した通り、本第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり中に遊技球が入球可能となる入賞装置として、上述した可変入賞装置（左可変入賞装置）６５に加えて、右可変入賞装置６５６０を設ける構成とし、大当たりの各ラウンドにおいていずれか一の可変入賞装置（大入賞口）が開放されるように構成した。また、１の遊技球の入賞を検出した場合に払い出される賞球数として、可変入賞装置（左可変入賞装置）６５への入球に対する賞球数が１０個であるのに対し、右可変入賞装置６５６０への入球に対する賞球数が２個となるように構成した。そして、大当たりの開放パターンとして、偶数ラウンドの開放時間が相対的に長くなり（例えば、最大３０秒間）、奇数ラウンドの開放時間が相対的に短くなる（例えば、最大０．１秒間）ように構成した上で、監視レベルに応じてラウンド数と開放される可変入賞装置（左可変入賞装置６５、右可変入賞装置６５６０のいずれか）との対応関係を可変させる構成とした。より具体的には、監視レベルが低いうち（監視レベル２以下）は、開放時間が長い偶数ラウンドにおいて賞球数が多い左可

変入賞装置６５が開放されるように設定する一方で、監視レベルが高くなるほど開放時間が長い偶数ラウンドにおいて賞球数が少ない右可変入賞装置６５６０が開放され易くなるように設定する構成とした。これにより、監視レベルが高くなる（所定の監視期間の間の出玉率が高くなる）ほど、大当たり遊技の実行中に獲得可能な賞球数を少なくすることができるので、所定の単位期間（６０００個の遊技球が発射されるまでの間の期間）あたりの出玉率をより確実に所定値（２２０％）以下に制限することができる。また、各ラウンドにおける開放動作（偶数ラウンドに長時間（最大３０秒）開放、奇数ラウンドに短時間（最大０．１秒）開放を設定する開放動作）は共通とし、各ラウンドにおいて開放させる可変入賞装置の種別のみを監視レベルに応じて切り替えるという比較的単純な制御によって出玉率を制御することができるので、主制御装置１１０の処理負荷を低減することができる。

【１０５００】

なお、本第Ｚ１０実施形態では、大当たりの各ラウンドにおいて設定される開放パターン（開放時間）は固定とし、開放される特定入賞口の種別（左特定入賞口６５ａを開放させるか、右特定入賞口６５６０ａを開放させるか）のみを監視レベルに応じて可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、各ラウンドで開放される特定入賞口の種別を固定化して、各ラウンドの開放パターンを可変させることにより監視レベルが高くなるほど賞球数が多い左特定入賞口６５ａへの入球機会が少なくなるように構成してもよい。また、例えば、各ラウンドで開放される特定入賞口の種別および各ラウンドで設定される開放パターン（開放期間）の両方を、監視レベルに応じて可変させる構成としてもよい。これらを許容することによって、設計の自由度をより向上させることができる。また、例えば、大当たり当選時の監視レベルに応じた抽選確率で、各ラウンドで開放される特定入賞口の種別や各ラウンドに設定される開放期間等を決定する構成としてもよい。この場合に、監視レベルが高くなるほど左特定入賞口６５ａが開放され難くなる（右特定入賞口６５６０ａが開放され易くなる）と共に、短い開放期間（例えば、０．１秒間）が選択され易くなるように構成してもよい。

【１０５０１】

本第Ｚ１０実施形態では、特定入賞口の開放期間として、０．１秒間の開放と３０秒の開放とのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、２秒や５秒等、開放期間をより細かく設定してもよい。これにより、設計の自由度をより高めることができる。

【１０５０２】

本第Ｚ１０実施形態では、監視レベルが高くなるほど、特定入賞口が０．１秒間のみ開放されるラウンドにおいて左特定入賞口６５ａが開放され易くなる（開放されるラウンドが増える）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、監視レベルが高くなるほど、左特定入賞口６５ａや右特定入賞口６５６０ａへと遊技球が入球した場合に付与される賞球数を少なくしたり、監視レベルが高くなるほど、１のラウンドにおいて各特定入賞口へと入球させることが可能な上限の遊技球数を少なくして、監視レベルが高くなるほど１の大当たり遊技において獲得できる賞球数を少なくするように構成してもよい。

【１０５０３】

本第Ｚ１０実施形態では、大当たり当選時の監視レベルに応じて、大当たりの各ラウンドで開放される特定入賞口の種別を異ならせる構成としていたが、大当たりの全ラウンドで開放される特定入賞口の種別を固定化し、大当たり当選時の監視レベルに応じて大当たり中に開放させる特定入賞口の種別を切り替える構成としてもよい。このように構成することで、大当たり時の賞球数をより容易に管理することが可能になるので、出玉率をより確実に所定範囲内（例えば、２２０％以下）に収めることができる。

【１０５０４】

本第Ｚ１０実施形態では、監視レベルに応じて大当たりの各ラウンドで開放される特定入賞口の種別を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊

技状態に応じて、大当たり遊技の各ラウンドで開放される特定入賞口の種別を異ならせてもよい。また、例えば、大当たり当選時の特別図柄の抽選回数に応じて各ラウンドで開放される特定入賞口の種別を異ならせてもよい。

【１０５０５】

本第Ｚ１０実施形態では、遊技球が入球した場合の有利度合い（付与される賞球数）が異なる複数の特定入賞口を設けた上で、監視レベルに応じて大当たりの各ラウンドで開放される特定入賞口の種別を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技球が入球した場合の有利度合いが異なる普通電動役物を複数設ける構成とし、監視レベルに応じて普通図柄の当たりに当選した場合に開放される普通電動役物の種別および開放パターンを可変させる構成としてもよい。

【１０５０６】

本第Ｚ１０実施形態では、監視レベルに応じて大当たりの開放パターンを異ならせる構成としていたが、例えば、振分部材７６２を電気的制御によって所定の切替パターンで切り替わるように変更した上で、監視レベルに応じて振分部材７６２の切替パターンを可変させる構成としてもよい。より具体的には、普通図柄の時短状態において普通電動役物６４０ａによって開口部７１０ａが開閉される（入球し易くなったり入球し難くなったりする）ように構成した上で、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利となる（例えば、平均の大当たりラウンド数が多くなる）ように構成する。そして、監視レベルが低い間は１秒間隔で第１入球口６４へと振り分ける配置と右第２入球口６４０ｒへと振り分ける配置とが切り替わる切替パターン（開口部７１０ａへと入球した遊技球が半々の割合で第１入球口６４と右第２入球口６４０ｒとに振り分けられる切替パターン）を設定し、監視レベルが高くなるにつれて、第１入球口６４へと振り分けられ易くなる切替パターンに可変させても良い。具体的には、例えば、監視レベル３では、第１入球口６４へと振り分ける配置と右第２入球口６４０ｒへと振り分ける配置との時間的な比率が２：１となる切替パターンを設定し、監視レベル４以上では、第１入球口６４へと振り分ける配置と右第２入球口６４０ｒへと振り分ける配置との時間的な比率が５：１となる切替パターンを設定する構成としてもよい。このように構成することで、監視レベルが高くなるほど第１特別図柄の抽選が実行され易くなり、不利な大当たり種別となり易くなるため、出玉率が増加しすぎてしまうことを抑制することができる。

【１０５０７】

＜追加実施形態＞

次に、上記した各実施形態で説明した遊技機の構成に対して、下記の技術思想の基、各構成の組合せ、及び新たな構成の追加をした追加実施形態について説明する。なお、以下に示す各追加実施形態において用いられる各構成の用語の意味は、別途定義が示されていないものについては、上述した各実施形態にて用いた定義が適用されるものとし、その詳細な説明を省略する。

【１０５０８】

＜追加実施形態１＞

上述した第Ｚ１実施形態～第Ｚ１０実施形態では、所定期間（例えば、１時間や、アウト球数が６０００個に到達するまでの期間）の間に、遊技者へと払い出される賞球数が所定個数（例えば、１３２００個）を越え難くするために、払い出された賞球数に基づいて、賞球数が払い出される性能（出玉性能）、即ち、単位時間当たりに払い出される賞球数の量や、アウト球数に対する賞球数の割合を可変させるように出玉制御（第１出玉制御）を実行するように構成していた。

【１０５０９】

上述した各実施形態では、短期間の間に遊技者に対して過剰に賞球数が払い出されてしまうことを課題とし、その課題を解決することを目的とした発明（第１出玉制御）を実行可能な構成が記載されているのに対して、本追加実施形態１では、遊技者に対して払い出される賞球数を所定範囲内に納めることで、遊技者による遊技の結果が想定外の結果となることを抑制することを目的としている。

【１０５１０】
具体的には、上述した第１出玉制御に加え、所定の第１期間（例えば、１時間や、アウト球数が６０００個に到達するまでの期間）よりも長い第２期間（例えば、５時間や、アウト球数が３００００個に達するまでの期間）の間に、遊技者へと払い出される賞球数が所定個数（例えば、４５０００個）を越えないように、払い出された賞球数に基づいて、賞球が払い出される性能（出玉性能）、即ち、単位時間当たりに払い出される賞球数の量や、アウト球数に対する賞球数の割合を可変させるように出玉制御（第２出玉制御）を実行するように構成している。このように構成することで、第１期間よりも長時間である第２期間の範囲に対しても遊技者に払い出される賞球数に上限値を設定することができるため、パチンコ機１０を長時間遊技している遊技者に対して、過剰な賞球が払い出されることを抑制することができる。
【１０５１１】
加えて、本追加実施形態１では、第１期間における第１出玉制御よりも、第２期間における第２出玉制御のほうが、実行契機となる条件、即ち、アウト球数に対する賞球数の割合（出玉率）が低くなるように構成している。つまり、第１期間における遊技にて第１出玉制御が実行されない状態が継続した場合であっても、第２期間にて第２出玉制御が実行され得るように構成している。このように構成することで、第１期間中において、第１出玉制御が実行される制御よりも若干少ない量の賞球が払い出される状況が繰り返し発生する場合であっても、第２期間における第２出玉制御を実行させることができるため、遊技者に対して過剰な賞球が払い出されることを抑制（禁止）することができる。
【１０５１２】
ここで、一般的なパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合等、特定の遊技条件が成立した場合に、特定の遊技条件が成立していない場合よりも遊技者に対して賞球が払い出されやすい有利状態が設定されるように構成している。そして、この有利状態（例えば、大当たり遊技状態）は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、有利状態が継続する期間（有利状態中に付与され得る賞球数の量）は、上述した特定の遊技条件が成立する場合に設定される遊技情報（大当たり種別や小当たり種別等）に基づいて異なるように構成している。
【１０５１３】
本追加実施形態１では、上述した第１期間として、少なくとも有利状態が継続する期間（大当たり遊技期間）よりも長い期間が規定されている。このように構成された本追加実施形態１では、第１期間内において有利状態が設定される毎に、第１出玉制御が実行されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことから、第１期間において第１出玉制御が実行される条件が、第２期間において第２出玉制御が実行される条件よりも成立し難くなるように構成している。
【１０５１４】
なお、本追加実施形態１では、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間と、のそれぞれに対して出玉制御の実行条件を異ならせるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、第１出玉制御の実行条件と、第２出玉制御の実行条件と、が同一となるように構成しても良く、例えば、第１期間であっても、第２期間であっても、出玉率が所定値（例えば、２００％）を越えた場合に、出玉制御を実行するように構成しても良い。
【１０５１５】
この場合、短い期間（第１期間）にて出玉制御の実行条件（第１出玉制御の実行条件）が成立する場合よりも、長い期間（第２期間）にて出玉制御の実行条件（第２出玉制御の実行条件）が成立する場合のほうが、出玉制御の内容として、出玉率を大きく低下させるための制御を実行するように構成すると良い。つまり、上述した通り、出玉率とはアウト球数に対する賞球数の割合であることから、アウト球数が多くなるほど、１の出玉率（例えば、２００％）から他の出玉率（例えば、１８０％）へと推移させ難くなるためである。
【１０５１６】

このように構成することで、第１期間にて第１出玉制御が実行される場合と、第２期間にて第２出玉制御が実行される場合と、で各出玉制御が実行されてから所望の出玉率へと推移させるまでに要する期間を近似させ易くすることができるため、遊技者に対して出玉制御が継続する期間を容易に把握させることができる。この場合、出玉制御が実行されていることを示す報知や、出玉制御を終了させることが可能な予定時間を示す報知を実行するように構成すると良い。このような報知を行うことで、遊技者により分かり易い遊技を提供することができる。

【１０５１７】

なお、これに限ること無く、第１期間にて第１出玉制御が実行される場合と、第２期間にて第２出玉制御が実行される場合とで、同一内容の出玉制御を実行させることで、各出玉制御が実行されてから所望の出玉率へと推移させるまでに要する期間を異ならせるように構成しても良い。この場合、出玉制御の制御内容を統一化することができるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【１０５１８】

なお、本追加実施形態１や上述した各実施形態に記載した技術思想のように、所定期間の間に遊技者に対して過剰に賞球数が払い出されてしまうこと抑制するための手法として、所定期間の間に払い出される賞球数に基づく手法以外を用いても良く、例えば、所定期間内に実行された大当たり遊技の回数や、遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に再度有利遊技状態が設定されることとなる回数（確変継続回数）や、有利遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数に基づいて所定期間内に獲得され得る賞球数を間接的に算出するように構成しても良く、具体的には、所定期間（例えば、１時間）の間に実行された大当たり遊技の回数が所定回数（例えば、１０回）よりも多くなった場合に、遊技者に対して過剰に賞球数が払い出されると判定するように構成したり、確変継続回数が所定回数（例えば、５回）よりも多くなった場合に、遊技者に対して過剰に賞球数が払い出されると判定するように構成したりするように構成しても良い。このように構成することで、賞球数を計数する処理を省略することができるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【１０５１９】

＜追加実施形態１における出玉制御の具体的内容について＞

上述した追加実施形態１において実行される出玉制御としては、以下の制御内容が挙げられる。例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動時間として、長い変動時間が設定され易くする。これにより、単位時間当たりに特別図柄抽選が実行される回数を抑えることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を抑えることができる。よって、出玉率の上昇を抑えることが可能な出玉制御を実行することができる。

【１０５２０】

例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示される期間（図柄確定期間）を長くする。これにより、単位時間当たりに特別図柄抽選が実行される回数を抑えることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を抑えることができる。よって、出玉率の上昇を抑えることが可能な出玉制御を実行することができる。ここで、上述した図柄確定期間とは、特別図柄抽選の結果を遊技者に分かり易く報知するための期間であって、この図柄確定期間が経過するまでは、新たな特別図柄抽選を実行するための権利（特図保留）を有している状態であっても、特別図柄の停止表示が継続され、新たな特別図柄抽選が実行されない。このように図柄確定期間を設けることにより、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示される期間が短く、直ぐに次の特別図柄変動が開始されてしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握できない事態が発生することを抑制することができる。

【１０５２１】

上述した構成は、１の特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されてから、次の特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されるまでの実行間隔を異ならせることにより、単位時間当たりにおける特別図柄抽選の実行回数を可変させるものであるが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、１の特別図柄変動の図柄確定期間が経過した後に、所定の待機時間を設定可能に構成し、その待機時間が経過した場合に次の特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されるように構成しても良い。

【１０５２２】

このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンの一部として規定される図柄確定期間の長さが可変し得ない構成を用いたパチンコ機１０であっても、待機時間の長さを可変させることにより、１の特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されてから、次の特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されるまでの実行間隔を異ならせることができる。よって、特別図柄変動の変動パターンとして図柄確定期間の長さを異ならせた複数の変動パターンを用意する必要が無くなるため、主制御装置１１０に予め記憶させておくデータ量を削減することができる。

【１０５２３】

また、上述した例では、待機時間が特別図柄変動の停止表示後に設定されるように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄変動が実行されている期間中に待機時間を設定可能に構成しても良い。特別図柄変動中に待機時間が設定された場合は、特別図柄変動の変動時間を減算する処理をスキップするように構成し、待機時間の経過後に再度特別図柄変動の変動時間が減算されるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄変動の実行中に待機時間が設定されたとしても、次の特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行されるまでの間隔を広げることができる。

【１０５２４】

さらに、大当たり遊技が実行されている最中に待機時間を設定可能に構成しても良い。この場合、大当たり遊技中に球が入賞し易くなる入賞口（特定入賞口６５ａ）が閉鎖している期間、例えば、大当たり遊技のオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間中に待機時間が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、待機時間が設定されている最中に特定入賞口６５ａへと球を入賞させる遊技が実行されることを抑制することができる。

【１０５２５】

また、大当たり遊技のラウンド遊技中に待機時間を設定可能に構成しても良く、この場合、ラウンド遊技の終了条件が成立していない状態であっても、待機時間中は特定入賞口６５ａが閉鎖状態となるように構成すれば良く、待機時間の経過後にラウンド遊技が再開されるように構成すれば良い。

【１０５２６】

なお、上述した技術思想は、待機時間中に賞球が払い出されることが無いようにするための技術思想であるが、それ以外の技術思想で待機時間を設定可能に構成しても良く、例えば、ラウンド遊技中に待機時間が設定された場合には、ラウンド遊技の終了条件が成立し得ない期間として待機時間が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技中に待機時間が設定されることで、１回のラウンド遊技中にラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数以上の球を特定入賞口６５ａへと入賞させることが可能となる。よって、大当たり遊技中において待機時間が設定される場合において、その設定タイミングに対して遊技者に大きな興味を持たせることができる。

【１０５２７】

さらに、上述したように様々なタイミングで待機時間が設定され得る場合には、待機時間が経過するまでの残期間を遊技者に報知可能な残期間報知手段を設けると良い。このように構成することで、待機時間が経過するまでの残時間を遊技者に分かり易く報知することができるため、一旦パチンコ機１０から離席するタイミングを容易に認識することができる。また、待機時間が経過するまでの残時間を報知するのでは無く、例えば、待機時間が経過するまでの残時間が所定時間（例えば、３分）以上であるかを判別する残時間判別

手段を設け、その残時間判別手段により所定時間以上の残期間が存在していることを報知するための報知手段を設けても良い。このように構成することで、具体的な残時間を示すための表示態様（時間経過に基づいて減算表示される表示態様）を表示させる処理を実行すること無く、遊技者に対してパチンコ機１０を離席可能なタイミングを分かり易く報知することができる。

【１０５２８】

例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される大当たり遊技期間として、賞球を獲得し難い期間、即ち、大当たり遊技のオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間の長さが長くなるようにする。これにより、１の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を変えること無く、大当たり遊技期間を長くすることができる。従って、大当たり遊技期間が長くなる分、単位時間当たりに特別図柄抽選が実行される回数を抑えることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を抑えることができる。よって、出玉率の上昇を抑えることが可能な出玉制御を実行することができる。

【１０５２９】

例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される大当たり遊技期間として、賞球を獲得しし易い期間、即ち、大当たり遊技のラウンド遊技期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易くなる期間）が短くなるようにする。これにより、１の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を減らすことができる。従って、出玉率の上昇を抑えることが可能な出玉制御を実行することができる。なお、ラウンド遊技期間を短くする技術思想としては、１のラウンド遊技にて特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易い開放状態となる期間が短くなるものであれば良く、例えば、ラウンド遊技中は常時特定入賞口６５ａが開放状態となる仕様において、開放状態となる期間が短くなるようにラウンド遊技期間を短くするように構成しても良いし、ラウンド遊技中において、特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易い開放状態と、その開放状態よりも特定入賞口６５ａへと球を入賞させ難い閉鎖状態とが創出されるように可変入賞装置６５を可変させる仕様において、可変入賞装置６５の可変パターンを切り替えることで、ラウンド遊技期間中における閉鎖状態が占める割合を高くすることにより、１回のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと入賞する球数を減らすように構成するものでも良い。

【１０５３０】

例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、各入球口（入賞口）へと球が入球（入賞）した場合に払い出される賞球数が低くなるようにする。これにより、賞球を獲得する１の契機（球の入賞）が成立した場合に払い出される賞球数を少なくすることができるため、出玉率の上昇を抑えることが可能な出玉制御を実行することができる。

【１０５３１】

例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に再度有利遊技状態が設定されることとなる回数（確変継続回数）の上限回数を低くするようにする。これにより、確変継続回数の上限を下げることができるため、出玉制御が実行される場合のほうが、出玉制御が実行されない場合よりも大当たり遊技が連続して実行される回数を減らし易くすることができ、出玉率の上昇を抑えることが可能な出玉制御を実行することができる。

【１０５３２】

＜追加実施形態２＞

次に、遊技者に対して払い出される賞球数を所定範囲内に納めることで、遊技者による遊技の結果が想定外の結果となることを抑制するための技術思想について追加実施形態２について説明をする。本追加実施形態２では、上述した第Ｚ２実施形態と同様に、所定期間（例えば、アウト球を６０００個獲得する期間）における出玉率が所定の下限値（例え

ば、３０％）を下回った場合、即ち、６０００個もの球を発射したにも関わらず、払い出された賞球数が１８００個を下回っている場合には、出玉率を上昇させるための出玉率増加制御を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【１０５３３】

本追加実施形態２においても、上述した追加実施形態１と同様に、出玉率が下限値を下回っているか否かの判定内容を、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とで異ならせている。具体的には、第１期間にて出玉率が３０％を下回った場合に、出玉増加制御（第１出玉増加制御）を実行し、第２期間にて出玉率が４０％を下回った場合に、出玉増加制御（第２出玉増加制御）を実行可能に構成している。つまり、第１期間よりも第２期間のほうが、遊技者が発射した球数（遊技に用いた球数）が多いことから、異なる期間（第１期間、第２期間）に対して、出玉増加制御を実行するための条件として同一の条件を規定した場合には、長い期間（第２期間）にて条件を満たした状態では、短い期間（第１期間）にて条件を満たした場合よりも、遊技に大きく負けている状態となる。よって、短い期間（第１期間）よりも長い期間（第２期間）のほうが、出玉増加制御を実行させるための実行条件として緩い実行条件（高い出玉率）が規定されている。これにより、長時間遊技を行っている遊技者に対して、出玉増加制御を実行させ易くすることができると共に、長時間遊技を行っている遊技者に対して過剰に不利な遊技が提供されてしまことを抑制することができる。

【１０５３４】

なお、本追加実施形態２において、過剰に不利な遊技が実行されているかを判定するための手法として、所定期間における出玉率を算出する手法以外を用いても良く、例えば、所定期間内に実行された大当たり遊技の回数や、遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に再度有利遊技状態が設定されることとなる回数（確変継続回数）や、有利遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数に基づいて所定期間内に獲得され得る賞球数を間接的に算出するように構成しても良い。つまり、特別図柄抽選が実行された回数に対して、大当たり遊技が実行された回数が所定数以下である場合や、特別図柄抽選が実行された回数のうち、有利遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数が示す割合が所定値以下である場合や、実際に発射した球数（アウト数）に対して、特別図柄抽選が実行された回数が所定回数以下である場合、或いは、大当たり遊技が実行された回数が所定回数以外である場合に、出玉増加制御を実行するように構成しても良い。また、１回の大当たり遊技として遊技者に付与される特典内容（払い出される賞球の数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の有利度合い）を異ならせることが可能なパチンコ機１０であれば、大当たり遊技が実行される場合に付与される特典内容を記憶可能に構成し、その記憶された特典内容の履歴が所定条件を満たした場合、例えば、大当たり遊技の中で、遊技者に付与される特典が少ない大当たり遊技（ラウンド遊技数が少ない大当たり遊技や大当たり遊技終了後に通常状態（複数種類の遊技状態の中で、遊技者に不利となる遊技状態）が設定される大当たり遊技）が所定回数連続して実行された場合に出玉増加制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、賞球数を計数する処理を省略することができるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【１０５３５】

＜追加実施形態２における出玉増加制御の具体的内容について＞

上述した追加実施形態２において実行される出玉増加制御としては、以下の制御内容が挙げられる。例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間が設定され易くする。これにより、単位時間当たりに特別図柄抽選が実行される回数を増加させることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させることが可能となる。よって、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行す

ることができる。
【１０５３６】
例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示される期間（図柄確定期間）を短くする。これにより、単位時間当たりに特別図柄抽選が実行される回数を増やすことができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させることができる。よって、出玉率を上昇することが可能な出玉増加制御を実行することができる。
【１０５３７】
例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される大当たり遊技期間として、賞球を獲得し難い期間、即ち、大当たり遊技のオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間の長さが短くなるようにする。これにより、１の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を変えること無く、大当たり遊技期間を短くすることができる。従って、大当たり遊技期間が短くなる分、単位時間当たりに特別図柄抽選が実行される回数を増加させることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすことができる。よって、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。
【１０５３８】
例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、大当たり遊技が実行される大当たり遊技期間として、賞球を獲得し易い期間、即ち、大当たり遊技のラウンド遊技期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易くなる期間）が長くなるようにする。これにより、１の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を増やすことができる。従って、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。なお、ラウンド遊技期間を長くする技術思想としては、１のラウンド遊技にて特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易い開放状態となる期間が長くなるものであれば良く、例えば、ラウンド遊技中は常時特定入賞口６５ａが開放状態となる仕様において、開放状態となる期間が長くなるようにラウンド遊技期間を長くするように構成しても良いし、ラウンド遊技中において、特定入賞口６５ａへと球を入賞させ易い開放状態と、その開放状態よりも特定入賞口６５ａへと球を入賞させ難い閉鎖状態とが創出されるように可変入賞装置６５を可変させる仕様において、可変入賞装置６５の可変パターンを切り替えることで、ラウンド遊技期間中における開放状態が占める割合を高くすることにより、１回のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと入賞する球数を増やすように構成するものでも良い。また、ラウンド遊技の終了条件として特定入賞口６５ａへの球の入賞数が規定されている場合には、その入賞数を増加させることにより、１のラウンド遊技期間にて特定入賞口６５ａへと入賞可能な球数を増加させるように構成しても良い。
【１０５３９】
例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、各入球口（入賞口）へと球が入球（入賞）した場合に払い出される賞球数が多くなるようにする。これにより、賞球を獲得する１の契機（球の入賞）が成立した場合に払い出される賞球数を多くすることができるため、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。
【１０５４０】
例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選の結果が外れである場合に特定入賞口６５ａへと球を入賞させることが可能となる小当たり遊技が実行され易くなるようにする。つまり、出玉増加制御が実行されていない状態では、単に特別図柄抽選の結果として外れが決定される抽選結果であっても、出玉増加制御が実行されている状態では、同一の抽選結果である場合に小当たり遊技を実行可能に構成する。このように構成することで、小当たり遊技を頻繁に実行させることができるため、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。
【１０５４１】
例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、

普通図柄抽選で当たり当選する確率を高めたり、普通図柄変動の変動時間を短縮したり、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技中に電動役物６４０が付随する入球口へと球が入球し易くしたりする。つまり、出玉増加制御が実行されることを契機として普通図柄の高確率状態を設定可能に構成する。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させるための遊技を実行している間、即ち、大当たり遊技が実行されていない間に出玉率が低下してしまうことを抑制することができるため、実質的に、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。

【１０５４２】

例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率を高めるようにする。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を高めることができるため、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。

【１０５４３】

例えば、出玉増加制御が実行される場合は、出玉増加制御が実行されない場合よりも、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率を高めるようにする。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を高めることができるため、出玉率を上昇させることが可能な出玉増加制御を実行することができる。

【１０５４４】

例えば、出玉制御が実行される場合は、出玉制御が実行されない場合よりも、遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、確変状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に再度有利遊技状態が設定されることとなる回数（確変継続回数）の上限回数を多くするようにする。これにより、確変継続回数の上限を高くことができるため、出玉制御が実行される場合のほうが、出玉制御が実行されない場合よりも大当たり遊技が連続して実行される回数を増やし易くすることができ、出玉率を上昇させることが可能な出玉制御を実行することができる。

【１０５４５】

＜追加実施形態３＞

上述した各実施形態、及び各追加実施形態では、出玉制御（出玉増加制御）が実行されていない通常の遊技における出玉率（遊技結果）が所定範囲に納まらない（収まらない虞がある）場合に、出玉率（遊技結果）が所定範囲に納まるように出玉制御（出玉増加制御）を実行するように構成することで、遊技者に過剰に有利な遊技、或いは、過剰に不利な遊技が実行されることを抑制するものであった。

【１０５４６】

これに対して、本追加実施形態３では、通常の遊技における出玉率（遊技結果）が所定範囲から逸脱しない（逸脱し難い）ように遊技内容を規定する技術思想の基、為されたものである。具体的には、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、その大当たり遊技が実行されてから所定期間が経過するまでに実行される大当たり遊技の最大実行回数、或いは、最低実行回数が規定された遊技シナリオを決定し、その遊技シナリオに基づいて所定期間の遊技を実行することにより、通常の遊技における出玉率（遊技結果）が所定範囲から逸脱しない（逸脱し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対して適正な遊技を提供し易くすることができる。

【１０５４７】

また、遊技シナリオに基づいた遊技が実行されるように構成した場合には、遊技者に対して提供される遊技の内容が単調となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本追加実施形態では、遊技性の異なる複数の遊技シナリオの中から１の遊技シナリオを決定可能に構成している。このように遊技性の異なる遊技シナリオを決定可能に構成することで、遊技者に対して多彩な遊技性で遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１０５４８】

＜追加実施形態３における遊技シナリオの具体的内容について＞

上述した追加実施形態３において規定される遊技シナリオとしては、以下の内容が挙げられる。例えば、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合と、確変継続回数の上限と、を関連付けた確変継続期待度に関する遊技シナリオ。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易い（例えば、大当たり遊技終了後に８０％の割合で確変状態が設定される）が、確変継続回数として少ない回数（例えば、３回）が設定される第１遊技シナリオと、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され難い（例えば、大当たり遊技終了後に５０％の割合で確変状態が設定され）が、確変継続回数として多い回数（例えば、１０回）が設定される第２遊技シナリオと、を含む複数の遊技シナリオを設定可能にする。

【１０５４９】

このように構成することで、何れの遊技シナリオが設定された場合であっても、確変継続期待度（計算上の平均確変継続回数）は同一となるが、そのばらつき（偏差）を異ならせることが可能となるため、遊技者に対して、遊技シナリオに基づいて遊技が実行されていることを分かり難くすることができる。

【１０５５０】

なお、この場合、設定されている遊技シナリオの内容を示唆可能な示唆演出として、例えば、遊技シナリオ１が設定されている場合のほうが、他の遊技シナリオが設定されている場合よりも実行され易い第１示唆演出（例えば、高継続チャンス！！の文字を第３図柄表示装置８１の表示面に表示する演出）を実行したり、遊技シナリオ２が設定されている場合のほうが、他の遊技シナリオが設定されている場合よりも実行され易い第２示唆演出（例えば、大連チャンの可能性があるよ！！の文字を第３図柄表示装置８１の表示面に表示する演出）を実行したりするように構成すると良い。このように構成することで、どの遊技シナリオが設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【１０５５１】

また、上述した思想とは異なり、設定されている遊技シナリオの種別を遊技者が判別不能（困難）な態様で各種演出を実行するように構成しても良く、例えば、計算上の平均確変継続回数を示す確変継続率を示唆可能な示唆演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、設定されている遊技シナリオに基づく遊技結果が創出される構成であったとしても、遊技者に対して特別図柄抽選の結果にのみ基づいた遊技結果と思わせることができる。

【１０５５２】

例えば、確変継続回数と、実行される大当たり遊技の種別（ラウンド遊技数）と、を関連付けた獲得出玉に関する遊技シナリオ。具体的には、どの遊技シナリオが決定された場合であっても、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易く（例えば、９０％）し、１回の大当たり遊技にてラウンド数が多い大当たり遊技（例えば、１５ラウンド遊技）が実行され易く、且つ、確変継続回数として少ない回数（例えば、３回）が設定される第１遊技シナリオと、１回の大当たり遊技にてラウンド数が少ない大当たり遊技（例えば、５ラウンド遊技）が実行され易く、且つ、確変継続回数として多い回数（例えば、９回）が設定される第２遊技シナリオと、を含む複数の遊技シナリオを設定可能にする。

【１０５５３】

例えば、上述した各実施形態、及び、追加実施形態１，２に記載の技術適用し、算出された出玉率や、所定期間内に払い出された賞球数の量に基づいて遊技シナリオを決定する構成、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選するよりも前の状態で決定される遊技シナリオ。この場合、決定される遊技シナリオとしては、遊技シナリオが決定される時点の遊技状況（出玉率等）を加味して、最終的に出玉率（遊技結果）が所定範囲から逸脱しない（逸脱し難い）範囲で異なる遊技シナリオが決定される。つまり、出玉率が低い状態では、単位時間当たりに払い出される賞球数が多くなり易い遊技シナリオが決定され、出玉率が高い状態では、単位時間当たりに払い出される賞球数が少なくなり易い遊技シナリオが決定される。このように構成することで、遊技者に対して適正な遊技を提供し易くすることができると共に、遊技者が遊技を開始する場合に、どのパチンコ機１０で遊技を行うかを決

める際に、現状の出玉率がどの程度であるかを予測してパチンコ機１０を決定する楽しみを提供することができる。

【１０５５４】

例えば、所定期間内に複数回の大当たり遊技が実行された後に決定される遊技シナリオ。この場合、すでに実行された大当たり遊技の内容（所定期間内に獲得した賞球数）に基づいて、最終的に出玉率（遊技結果）が所定範囲から逸脱しない（逸脱し難い）範囲で異なる遊技シナリオが決定される。つまり、出玉率が低い状態では、単位時間当たりに払い出される賞球数が多くなり易い遊技シナリオが決定され、出玉率が高い状態では、単位時間当たりに払い出される賞球数が少なくなり易い遊技シナリオが決定される。このように構成することで、遊技者に対して適正な遊技を提供し易くすることができると共に、遊技者が遊技を開始する場合に、どのパチンコ機１０で遊技を行うかを決める際に、現状の出玉率がどの程度であるかを予測してパチンコ機１０を決定する楽しみを提供することができる。

【１０５５５】

なお、遊技シナリオとして規定される要素は上述したものに限られる事無く、他の要素を用いても良い。例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための抽選（転落抽選）を実行可能なパチンコ機１０であれば、転落抽選の確率として異なる確率を遊技シナリオに規定しても良いし、確変状態を終了させるための条件の１つとして、確変状態中における特別図柄抽選の実行回数を設定可能なパチンコ機１０であれば、確変状態を終了させることとなる特別図柄抽選の実行回数として異なる回数を遊技シナリオに規定しても良い。また、特別図柄変動の変動時間や、実行される大当たり遊技の遊技内容についても異なる内容を遊技シナリオに規定するように構成しても良い。

【１０５５６】

また、上述した追加実施形態１，２，３に記載の技術を組み合わせても良い。さらに、上述した追加実施形態３では、所定期間内に実行され得る全ての遊技内容に対して遊技シナリオを予め決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される毎に、遊技シナリオを決定する処理を実行するように構成しても良い。

【１０５５７】

加えて、上述した追加実施形態３では、何れの遊技シナリオが決定された場合であっても、最終的に遊技者に付与される特典の量に差が出にくくなるように各遊技シナリオの内容を決定しているが、これに限ること無く、遊技者に有利となる有利遊技シナリオと、その有利遊技シナリオよりも遊技者に不利となる不利遊技シナリオと、を設けるように構成しても良い。

【１０５５８】

また、上述した第Ｚ１実施形態のように、設定値を設定可能なパチンコ機１０であれば、設定されている設定値に応じて、設定され易い遊技シナリオの種別を異ならせるように構成しても良い。

【１０５５９】

さらに、遊技シナリオに基づいて実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数（払い出された賞球数の量）が所定範囲から逸脱した場合、即ち、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと球を殆ど入賞させなかった場合や、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと大量に球を入賞させた場合は、その時点で遊技シナリオを再設定するように構成しても良い。このように構成することで、実際に獲得した賞球数に基づいて遊技シナリオを切り替えることが可能となるため、遊技者に対してより適正な遊技を提供し易くすることができる。

【１０５６０】

＜追加実施形態４＞

次に、上述した各実施形態、及び、各追加実施形態のパチンコ機１０では、遊技者が遊技機の上皿に保持する遊技球が発射装置により遊技領域に発射強度に関わりなく、１分間に１００発のペースで発射されるように構成されていた。これに対して、本追加実施形態４では、発射装置により発射される球量を条件に応じて可変可能に構成している。

【１０５６１】
具体的には、遊技盤１３には複数の遊技領域（左側領域、右側領域）が区画形成されており、発射装置により発射される球の発射強度を可変させることにより、球を流下させる遊技領域を異ならせることが可能となるように構成しており、左側領域を流下するように球を発射させる左打ち遊技が実行された場合には、１分間に１００発の球を発射可能となり、右側領域を流下するように球を発射させる打ち遊技が実行された場合には、左打ち遊技よりも少ない１分間に８０発の球を発射可能となるように構成している。つまり、発射強度に応じて、発射速度（単位時間当たりに発射される球数）が異なるように構成している。このように構成することで、例えば、遊技状態として通常状態が設定されている場合には左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となり、大当たり遊技中や遊技者に有利な遊技状態（時短状態等）が設定されている場合には右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成されているパチンコ機１０（例えば、図８４０参照）において、出玉率が上昇し難い期間よりも、出玉率が上昇し易い期間のほうが、単位時間当たりに発射される球数を抑制することができるため、単位時間当たりにおける出玉数の上昇度合いを抑制し易くすることができる。
【１０５６２】
なお、発射装置により発射される球量を可変させることで、単位時間当たりにおける出玉数の上昇度合いを抑制するために、上述した構成とは異なる構成を用いても良く、例えば、大当たり遊技が実行される場合に、それ以外の場合よりも発射速度を遅らせるように構成しても良い。また、出玉率が所定値よりも高い場合には、所定値よりも低い場合に対して、大当たり遊技中における不利期間（オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）にて発射速度を速め、大当たり遊技中における有利期間（ラウンド遊技期間）にて発射速度を遅くするように構成しても良い。
【１０５６３】
また、特別図柄抽選の実行権利を、所定数を上限に保留記憶可能なパチンコ機１０においては、保留記憶数に応じて球の発射速度を可変させるように構成しても良く、例えば、保留記憶が上限値に到達している場合のほうが、上限値に到達していない場合よりも発射速度を速めることで、出玉率の上昇を抑えるように構成しても良い。一方、発射速度を可変させることにより、出玉率を増加させる技術思想を用いる場合には、上述した内容とは逆の思想を適用すれば良い。
【１０５６４】
また、球の発射速度を可変させる代わりに、パチンコ機１０の遊技盤１３に形成された遊技領域を流下する球の流下速度を可変させるように構成しても良く、例えば、遊技領域の特定第１位置から、その特定第１位置とは異なる特定第２位置へと球が流下するのに要する時間を可変させるように構成しても良い。
【１０５６５】
この場合、特定第１位置から特定第２位置へと球を流下させる流下期間を異ならせた複数の流路を設け、条件（出玉率等）に応じて球が流下し易い流路を切り替えるように構成しても良いし、１の流路を球が流下するのに要する時間が可変可能となるように球の流下時間を長くするための遅延手段や球の流下時間を短くするための短縮手段を設けるように構成しても良い。
【１０５６６】
＜追加実施形態５＞
次に、特別図柄の種別として複数の特別図柄種別を有するパチンコ機１０を対象とした技術思想について、本追加実施形態５にて説明をする。従来より、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有し、各特別図柄に対して特別図柄抽選の実行条件が成立した場合に特別図柄抽選を実行するものがある。そして、特別図柄抽選の実行条件が成立するまで、所定数を上限（例えば、各特別図柄に対して４個）に特別図柄抽選の実行権利を記憶（保留記憶）する機能を有するものがある。
【１０５６７】

このように構成された従来型のパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行される場合と、第２特別図柄抽選が実行される場合とで、遊技者に付与される有利度合いを異ならせたものがあり、設定される遊技状態に応じて、実行され易い特別図柄抽選（実行権利を獲得し易い特別図柄種別）を異ならせることで、遊技者に有利な有利遊技状態と、その有利遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態と、を設定可能に構成されていることが一般的である。

【１０５６８】

さらに、第１特別図柄の実行権利と、第２特別図柄の実行権利と、を共に記憶している状態において、何れの実行条件が優先して成立するかは予め規定されており、例えば、実行権利を獲得した順番に各特別図柄抽選が実行される実行権利獲得順消化（第１入球口６４に球が入球することで第１特別図柄抽選の実行権利を獲得可能で、第２入球口６４０に球が入球することで第２特別図柄抽選の実行権利を獲得可能に構成している場合には、入賞順消化）や、一方の特別図柄の実行条件よりも他方の特別図柄の実行条件のほうが優先して成立する優先消化（第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選が優先して実行される特図２優先消化）や、各特別図柄抽選を並行して実行可能な同時抽選といったものがあり、予め定められた規則に則って各特別図柄抽選が実行されていた。

【１０５６９】

これに対して、本追加実施形態５では、上述した各実施形態や各追加実施形態にて算出される出玉率等に基づいて各特別図柄抽選が実行される優先度合いを異ならせるように構成している。具体的には、特図２優先消化が予め規定されているパチンコ機１０において、出玉率が所定値よりも高い場合には、特図１優先消化へと切り替わり、第２特別図柄抽選よりも遊技者に不利となる第１特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、算出された出玉率等に応じて、実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせることができるため、その後の出玉率の上昇度合いを制御し易くすることができる。

【１０５７０】

なお、これに限ること無く、例えば、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が継続する期間が所定期間を超えた場合に、実行され易い特別図柄抽選の種別を切替るように構成しても良いし、遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が継続する期間が所定期間を超えた場合に、実行され易い特別図柄抽選の種別を切り替えるように構成しても良い。また、各特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動時間として設定される時間の長さを、特別図柄抽選の種別に応じて異ならせておき、実行され易い特別図柄抽選の種別を切替ることにより、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を異ならせるように構成しても良い。

【１０５７１】

＜追加実施形態５の遊技盤構成について＞

本追加実施形態５では、上述した第Ｚ８実施形態のパチンコ機１０（図８３９参照）と同様に、第１特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４は、常時球が入賞可能に構成され、第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口６４０には、電動役物６４０が付設され、普図当たり遊技にて電動役物６４０が開放状態へと可変制御される場合に入賞し易くなるように構成されている。そして、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態において、第２入球口６４０へと球を入球させるための遊技方法（例えば、右打ち遊技）で球を発射させた場合に、第１入球口６４へも球が入球可能となるように遊技盤１３が構成されている。このように構成することで、実行され易い特別図柄抽選の種別を第２特別図柄抽選から第１特別図柄抽選へと切替えた場合に、第１特別図柄抽選の実行権利を獲得していない状況を発生させ難くすることができる。

【１０５７２】

なお、これに限ること無く、実行され易い特別図柄抽選の種別を第２特別図柄抽選から第１特別図柄抽選へと切り替わった場合に、第２入球口６４０へと球が入賞したことに基

づいて第１特別図柄抽選の実行権利を獲得可能とし、第１入球口６４へと球が入賞したことに基づいて第２特別図柄抽選の実行権利を獲得可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技盤１３の盤面構造を気にすること無く、円滑に実行され易い特別図柄抽選の種別を切替ることができる。

【１０５７３】

＜追加実施形態５の変形例について＞

特別図柄抽選の実行態様を切り替える技術思想を用いて、下記に示す遊技性を有するパチンコ機１０を構成しても良い。

【１０５７４】

特別図柄抽選の実行態様として、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが並行して実行される第１実行態様と、第２特別図柄抽選を第１特別図柄抽選よりも優先して実行させる第２実行態様と、第１特別図柄抽選を第２特別図柄抽選よりも優先して実行させる第３実行態様と、実行契機が成立した順に第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選を実行させる第４実行態様と、を設定可能なパチンコ機１０を設け、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定された場合に、第１特別図柄抽選の実行契機と、第２特別図柄抽選の実行契機と、が共に成立させることが可能な遊技盤１３の構成を用いる。

【１０５７５】

そして、設定される特別図柄抽選の実行態様に応じて、同一の遊技状態が設定されている場合において遊技者へ付与される有利度合いを異ならせた遊技を実行可能に構成する。具体的には、第１特別図柄抽選は第２特別図柄抽選よりも遊技者に不利な抽選が実行されるものであり、特定の遊技状態を終了させるための終了条件が成立し得る特別図柄抽選となる。一方、第２特別図柄抽選は遊技者に有利な抽選が実行されるものであり、特定の遊技状態が設定されている場合には、短時間の変動時間が他の遊技状態が設定されている場合よりも選択され易く規定されており、且つ、抽選結果として高確率で小当たり当選するように構成している。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特定の遊技状態を終了させるための終了条件が成立し難く（第１特別図柄抽選よりも成立し難く）なるように構成している。

【１０５７６】

つまり、特定の遊技状態が設定されている状態では、第１特別図柄抽選が実行されること無く、第２特別図柄抽選のみが実行される状況が遊技者に最も有利な遊技状況となり、第１特別図柄抽選のみが実行される状況が遊技者に最も不利な遊技状況となる。

【１０５７７】

よって、上述した特別図柄抽選の各実行態様は、遊技者に有利となる実行態様の順で示すと第２実行態様、第１実行態様、第４実行態様、第３実行態様の順となる。このように特別図柄抽選の実行態様を切り替えることにより、同一の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定されている状態において、遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができる。

【１０５７８】

なお、特別図柄抽選の実行態様を切り替えるための切替条件としては、上述した追加実施形態５のように算出した出玉率に応じて成立する切替条件以外を設けても良く、例えば、確変継続回数に基づいて異なる実行態様を切り替えても良いし、大当たり当選した特別図柄の種別や、大当たり種別に応じて実行態様を切り替えても良い。また、特定の遊技状態が設定されている状態にて実行される特別図柄抽選の結果に基づいて実行態様を切り替えても良いし、特定の遊技状態にて実行される特別図柄抽選の回数に応じて実行態様を切り替えるように構成しても良い。

【１０５７９】

＜追加実施形態６について＞

上述した各実施形態や各追加実施形態では、算出した出玉率等によって大当たり遊技の態様や、特別図柄変動の態様を切り替えるように構成していた。具体的には、算出した出玉率等が所定範囲を逸脱し得る状況であると判別した場合に、各態様の長さを長くしたり

、短くしたりすることで、出玉率等が所定範囲を逸脱し難くするように構成していた。この場合、例えば、大当たり遊技の態様としてオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間を長く設定することで出玉率の上昇を抑える出玉制御が実行される場合がある。

【１０５８０】

この出玉制御が実行されている期間中に、出玉制御の実行条件が解消された場合には、大当たり遊技の途中段階で、大当たり遊技の態様を切り替えるように構成している。具体的には、１の大当たり遊技の態様を設定する処理を、大当たり遊技の開始時だけで無く、複数回に渡って（前半期間、後半期間を含む複数の期間に分けて）設定するように構成している。これにより、現状の出玉率に対応した態様で大当たり遊技を実行させることができる。

【１０５８１】

また、この技術思想を上述した第Ｚ２実施形態におけるパチンコ機１０に適用した場合には、出玉率が下限値（３０％）に到達するまでの条件を大当たり遊技の前半期間にて遊技者に報知し、前半期間が終了した時点における出玉率が下限値を下回っていると判別した場合に、後半期間において監視レベルＥＸが設定されている場合と同様の態様（ストック放出）で大当たり遊技を実行するように構成すると良い。これにより、出玉率を下げることを目的とした遊技を遊技者に意欲的に行わせるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１０５８２】

＜追加実施形態７について＞

次に、上述した第Ｚ１から第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機１０において主制御装置１１０にて設定される各種コマンドの内容と、音声ランプ制御装置１１３にて管理する内容のバリエーションについて説明をする。

【１０５８３】

上述した第Ｚ１から第Ｚ１０実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０にて特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンを決定する際に、設定されている監視レベルに基づいて変動パターンを決定し、決定した変動パターンに対応する変動パターンコマンドを設定するように構成しているが、この変動パターンコマンドに対して設定されている監視レベルを示す情報を含ませるように構成しても良い。このように構成することで、監視レベルを示すレベルコマンドを別途音声ランプ制御装置１１３へと送信する必要が無くなる。

【１０５８４】

また、大当たり遊技を実行することを示すためのコマンド（大当たり開始コマンド）に対して、監視レベルを示す情報を含ませるように構成しても良い。

【１０５８５】

また、主制御装置１１０から監視レベルを決定するのに要する情報を示すためのコマンド（アウト数カウンタの値を示すコマンドや、賞球数の値を示すコマンドや、経過時間を示すためのコマンド）を音声ランプ制御装置１１３へと出力し、その出力されたコマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３にて現在の監視レベルを特定するように構成しても良い。このように構成することで、現在の監視レベルを示すための情報を出力する必要が無くなるため、例えば、主制御装置１１０から出力される情報を抜き出すことで現在の監視レベルを不正に取得されてしまうことを抑制することができる。

【１０５８６】

さらに、上述した不正行為を抑制するために、実際の管理には用いることの無いダミーの情報を示すダミーコマンドを出力するように構成しても良い。

【１０５８７】

加えて、主制御装置１１０から監視レベルに関する情報を示すコマンドを出力する事無く、設定されている遊技状態を示す状態コマンドや、変動パターンコマンドに含まれている情報に基づいて音声ランプ制御装置１１３にて演出態様を設定するように構成しても良

い。具体的には、状態コマンドに基づいて、所定期間内に実行された大当たり回数や大当たり遊技内容を特定し、その特定情報を保持し、さらに、変動パターンコマンドに基づいて決定された変動時間を示す情報を保持し、保持している情報を複合的に判別することで現在の状況を判別するように構成しても良い。

【１０５８８】

また、監視レベルでは無く、出玉率（期間出玉率）を示すコマンドのみに基づいて演出態様を決定しても良い。

【１０５８９】

＜追加実施形態８について＞

上述した第Ｚ１実施形態～第Ｚ１０実施形態、及び各追加実施形態では、所定期間（例えば、１時間や、アウト球数が６０００個に到達するまでの期間）の間に、遊技者へと払い出される賞球数が所定個数（例えば、１３２００個）を越え難くするために、払い出された賞球数に基づいて、賞球数が払い出される性能（出玉性能）、即ち、単位時間当たりに払い出される賞球数の量や、アウト球数に対する賞球数の割合を可変させるように出玉制御（第１出玉制御）を実行するように構成していた。

【１０５９０】

つまり、賞球数が所定個数を越え難くなる（越えないようにする）という着想で様々な技術思想を説明した。これに対して、賞球数が所定個数を超えた場合、或いは、遊技者が賞球数を多く獲得することが可能な有利状態が終了するまでに賞球数が所定個数を超えることが確定した場合に対する技術思想について説明をする。

【１０５９１】

例えば、既に払い出された賞球が回収される技術思想。例えば、既に遊技者に払い出された賞球のうち、発射されていない球を直接回収可能な回収機構を設け、賞球数が所定個数を超えた場合に、回収機構を用いて余剰分の賞球を回収するように構成する。このように構成することで、賞球数を減算することが可能となる。

【１０５９２】

例えば、有利状態（賞球を多く獲得可能な大当たり遊技状態や、小当たり遊技が頻繁に実行される遊技状態や、次回の大当たり遊技が実行されるまで高確率で大当たり当選する遊技状態や、通常時よりも多くの賞球の払い出されるように通常時よりも特定の入球口（入賞口）へと球が入球（入賞）し易くなる遊技状態）を強制的に終了させる終了手段を設け、賞球数が所定個数を超えた場合に、有利状態を強制的に終了させる。

【１０５９３】

ここで、強制的に終了させる技術としては、通常よりも高速で有利状態の終了条件を成立させる第１技術思想や、通常とは異なる特殊終了条件を設定可能にし、新たに設定された特殊終了条件が成立したことに基づいて有利状態を終了させる第２技術思想や、有利状態を終了させるのでは無く、有利状態中に実行される遊技（球の発射）を実行不可（困難）にする第３技術思想がある。

【１０５９４】

ここで、第１技術思想としては、例えば、有利状態として１０ラウンド大当たり遊技が実行されている最中（例えば、５ラウンド目）に有利状態を終了させる場合に、残りのラウンド遊技を高速で終了させたり、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置を複数設けたパチンコ機１０においては、ラウンド遊技として開放動作される可変入賞装置６５を切り替えることで球を入賞させ難くすることで有利状態を終了させる構成がある。なお、この構成については、上述した第Ｚ１０実施形態に記載された構成を適用すると良い。

【１０５９５】

また、第２技術思想としては、例えば、有利状態として１０ラウンド大当たり遊技が実行されている最中（例えば、５ラウンド目）に有利状態を終了させる場合に、大当たり遊技の終了条件として、１秒経過した場合に成立する特殊終了条件を新たに設定する。これにより、特殊終了条件を設定した１秒後に大当たり遊技を終了させることができる。なお、特殊終了条件として別の条件を設定しても良く、例えば、可変入賞装置の特定入賞口へ

と球が１個入賞した場合に成立する条件や、遊技者が球を発射した場合に成立する条件を設定可能に構成しても良い。

【１０５９６】

＜追加実施形態９について＞

上述した第Ｚ１実施形態～第Ｚ１０実施形態、及び各追加実施形態では、所定期間（例えば、１時間や、アウト球数が６０００個に到達するまでの期間）の間に、遊技者へと払い出される賞球数が所定個数（例えば、１３２００個）を越え難くするために、払い出された賞球数に基づいて、賞球数が払い出される性能（出玉性能）、即ち、単位時間当たりに払い出される賞球数の量や、アウト球数に対する賞球数の割合を可変させるように出玉制御（第１出玉制御）を実行するように構成していた。

【１０５９７】

これに対して、本追加実施形態９では、主制御装置１１０の処理負荷や記憶容量、即ち、払い出された賞球数に基づく情報（例えば、賞球数の加算値、賞球数を演算して算出した出玉率、上限値から払い出された賞球数を減算した残球数等）を算出する処理や、その処理により特定された情報を一時的に記憶するための記憶手段の記憶容量を削減することで、主制御装置１１０の構成を簡素化するために、実際に払い出された賞球数を見るのでは無く、実際に行われた遊技の結果に基づいて、後に実行される遊技の内容を制御するように構成している。

【１０５９８】

例えば、大当たり遊技の終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態が設定される大当たりに当選した場合、その大当たり当選するまでに継続していた有利遊技状態の長さに応じて、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態の長さを決定する構成。つまり、大当たり遊技の前後に有利遊技状態が設定される状況が発生する場合において、その前後の有利遊技状態期間の均一化を図る技術思想を有する構成。このように構成することで、有利遊技状態を設定する処理が実行される場合に、過去の有利遊技状態の設定状況（期間の長さ）に応じて、次に設定される有利遊技状態の設定状況（期間の長さ）を決定することが可能となる。よって、過去の遊技状況に関わらず、有利遊技状態を設定する場合に対して、設定される有利遊技状態全体の期間を均一化し易くすることができる。なお、この場合、有利遊技状態が設定される期間の長さ、或いは、有利遊技状態が継続していた期間の長さとは、実測値でも良いし、継続し得る最大期間の長さを用いても良い。

【１０５９９】

例えば、特定期間内における有利遊技状態が設定される期間の最大量を予め規定する技術思想。例えば、特定期間内における大当たり遊技の実行回数に応じて、大当たり当選確率を可変させる構成。有利遊技状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の回数に応じて大当たり当選のし易さを可変させる構成。例えば、確変継続回数が所定回数となった場合に、確変継続回数の上限値を切り替える構成。

【１０６００】

具体的には、特定期間（例えば、１時間や、アウト数カウンタの値がアウト球６０００個分加算される期間）において設定可能な有利遊技状態（例えば、確変状態）の上限設定条件として、特別図柄抽選回数１００回を上限とした上限回数を設定し、特定期間内においては、大当たり遊技に当選した回数や、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された回数に関わらず、上述した上限回数に基づいて有利遊技状態の継続期間を設定するように構成する。このように構成することで、特定期間内において設定される有利遊技状態期間にばらつきが生じ難くすることができる。

【１０６０１】

また、上述した上限設定条件の内容を出玉率等で可変させるように構成しても良いし、特定期間の長さを可変させるように構成しても良い。また、特定期間内において実行される大当たり遊技の回数に上限値を設定し、その上限値と特定期間の残期間とに基づいて大当たり遊技の実行のされ易さを決定する要素（例えば、大当たり確率や、特別図柄抽選の実行のし易さや、Ｖ入賞確率など）の内容を切り替えるように構成しても良い。

【１０６０２】
このように、実際に払い出された賞球数の量を監視する技術を用いること無く、実際の遊技結果に応じて、後の遊技内容を制御可能に構成を用いた場合であっても、遊技者に対して過剰に賞球を払い出してしまう機会を発生し難くすることができる。
【１０６０３】
＜追加実施形態１０＞
第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行可能な遊技機（所謂、同時変動タイプ）のパチンコ機１０に、上述した各実施形態、及び、各追加実施形態にて記載した技術思想を適用しても良く、その構成について説明をする。
【１０６０４】
遊技球を予め定められた特定の発射間隔以上の発射間隔で発射可能な発射手段と、その発射手段により特定方向に発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第１遊技（大当たり遊技）を実行する第１遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技よりも有利度合いが低い第２遊技（小当たり遊技）を実行する第２遊技実行手段と、前記第１遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態（確変状態）を設定することが可能な第１遊技状態設定手段と、所定の付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に対して所定の特典を付与する特典付与手段と、前記特典付与手段により付与された前記所定の特典の付与量が予め定められた特定条件を満たしたことに基づいて、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技が実行され易くなる第２遊技状態（潜確状態）を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、少なくとも前記特定方向へと前記特定の発射間隔で遊技球を発射し続けた場合に、前記第１遊技状態よりも前記特典付与手段により前記付与される前記所定の特典の付与量が少なくなり易く構成する。
【１０６０５】
つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが小当たり当選し易いように構成し、且つ、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも、第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示され易くなるように構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。そして、確変状態が設定されている状態にて監視レベルが４以上となった場合に、確変状態から潜確状態へと移行する。そして、潜確状態へと移行した場合には、第２特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が頻繁に実行される。そして、小当たり当選した場合には、遊技状態が切り替わらないように構成する。つまり、潜確状態中に小当たり当選した場合には、小当たり遊技中も、その小当たり遊技の終了後も、継続して潜確状態となるように構成する。
【１０６０６】
この場合、小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態における平均出玉率が１００％を越えるように（確変状態よりも高くなるように）遊技仕様を設計した場合には、潜確状態へと移行することが遊技者に有利な移行条件が成立したことになる。一方、潜確状態における平均出玉率が１００％を下回るように（確変状態よりも低くなるように）遊技仕様を設計した場合には、遊技者に不利な移行条件が成立したことになる。
【１０６０７】
なお、潜確状態における平均出玉率を、潜確状態へと移行した際の遊技状況に応じて可変可能に構成しても良い。この場合、例えば、小当たり当選する確率として第１確率と、その第１確率よりも低い第２確率とを含む複数の確率のうち、何れかを設定可能に構成したり、１回の小当たり遊技にて獲得し得る賞球数が異なる第１小当たり遊技と、第２小当たり遊技と、を実行可能に構成し、低い出玉率が設定される潜確状態では、獲得し得る賞球数が少ない第１小当たり遊技が頻繁に実行されるように構成し、高い出玉率が設定され

る潜確状態では、獲得し得る賞球数が多い第２小当たり遊技が頻繁に実行されるように構成する。

【１０６０８】

さらに、潜確状態中における第２特別図柄変動の変動時間の長さを切り替えることで、単位時間当たりに実行される小当たり遊技の実行回数を異ならせ、潜確状態における平均出玉率を異ならせるように構成しても良いし、上述した各実施形態や各追加実施形態に記載した各種手法を用いて、潜確状態中における平均出玉率を切り替えるように構成しても良い。

【１０６０９】

＜その他の実施形態＞

次に、上記した各実施形態および各追加実施形態で説明した遊技機の構成に対して、付け加えたり、構成を置き換えてもよい構成について説明する。

【１０６１０】

上記した遊技機は、遊技者が遊技機の上皿に保持する遊技球が発射装置により遊技領域に発射強度に関わりなく、１分間に１００発のペースで発射されるように構成されている。一時間の間、発射ハンドルを操作して継続して遊技球を発射する遊技を継続すると６０００発の遊技球が遊技領域へと発射される。遊技領域には、入球することで当否判定（判別）が実行される第１入球手段（第１始動口）や第２入球手段（第２始動口）が配置され、遊技球が入球することで当否判定が実行され、当否判定結果が小当たりや、大当たり等の特定の当否判定結果（特定の判別結果）となると、小当たり遊技や大当たり遊技として、遊技球が入球し難い（入球不可能）な閉鎖状態から入球容易となる開放状態へ可変入球手段（大入賞口）が可変されることで、遊技球が可変入球手段に入球することで、予め定められた賞球として、可変入球手段へ１球入球する毎に所定数（例えば、１５球）の遊技球が遊技者に払い出される。また、遊技領域に配置された第１入球手段や第２入球手段、その他の一般入球手段（一般入賞口）に遊技球が入球した場合にも賞球として入球手段毎に定められた数（例えば、第１入球手段、第２入球手段では２球、一般入球手段では１０球）の遊技球が遊技者に払い出されるように構成されている。一方、遊技領域に発射された遊技球のうち、どの入球手段にも入球しなかった遊技球は、アウト口へと入球し、賞球が払い出されることなく、遊技機の外部へと排出されるように構成されている。

【１０６１１】

遊技機において、大当たり遊技が実行されると、その後の遊技状態が大当たりと判定される当否判定確率（判別確率）が高くなる確変遊技状態（特別遊技状態）が所定の割合で設定されるように構成されているものがあり、大当たり遊技後も、短期間で連続して大当たりが実行され易く構成されている。確変遊技状態は、次に、大当たりと判定されるまで継続する構成で設定されている遊技機もあれば、所定回数の当否判定が実行されることに基づいて当否判定確率が低い通常確率となる通常遊技状態が設定される遊技機もある。

【１０６１２】

確変遊技状態が大当たり遊技毎に連続して設定される場合には、短期間に多量の賞球が遊技者に払い出されることとなり、発射した遊技球に対する差球が多くなる。短期間に過剰に差球が多くなると、遊技店の利益が大きく損なわれたり、射幸性が高くなることで、遊技に対する依存やのめり込み等の不具合をもたらす虞があり、遊技機側で短時間の差球が一定限度となるような構成が求められていた。単に、賞球数を減らしたり、当否判定確率を極端に低くする構成では、遊技者が遊技に対する意欲を失ってしまい、遊技頻度の低下による遊技店の損害が発生してしまう虞があり、遊技に対する意欲を継続しつつ、短時間の差球が過剰（短時間当たりの賞球の払い出しが過剰）とならない遊技機が求められている。

【１０６１３】

なお、確変遊技状態が設定されない構成の遊技機等では、大当たり遊技後の遊技状態が当否判定の確率は可変せずに、当否判定結果を示すための特別図柄（識別情報）の動的表示期間が短くなり、第２入球手段に遊技球を入球させ易くする電動役物（可変手段）の可

動（可変）頻度が高くなる時短遊技状態が設定される。この遊技機では、第１入球手段よりも第２入球手段に遊技球が入球することで小当たりと判定される確率が予め高く設定されており、時短遊技状態となると、第２入球手段に入球させ易くされることで小当たり遊技が実行され易くなる。小当たり遊技では、小当たり専用の可変入球手段が開放状態とされ、入球した遊技球がＶ入賞口（特定領域）を通過することで、小当たり遊技後に大当たり遊技が実行される。時短遊技状態が大当たり遊技後にも継続して再度設定される（大当たり遊技中は、時短遊技状態は解除され、通常遊技状態が設定される）かは、小当たりと判定される契機となった第２入球手段へ入球した際に取得される各種乱数値（各種カウンタ値）により決定される。具体的には、小当たり、大当たり、外れ等を判定する大当たり乱数値、小当たり種別、大当たり種別を決定するための種別乱数値、判定結果を示すための識別情報の動的表示種別（変動パターン種別）を決定するための変動種別乱数値が第１入球手段、第２入球手段へ入球したタイミングで取得されて、その値に基づいて、各種判定が実行される。時短遊技状態が設定されるかの判別は、種別乱数値によって決定される。即ち、小当たり種別によってＶ入賞した大当たり遊技後の遊技状態が決定される。なお、大当たり乱数値によって、大当たりと判定され、大当たりが実行された場合には、大当たり種別によって、大当たり遊技後に時短遊技状態が設定されるか決定される。時短遊技状態の設定については、当否判定を実行したタイミングで予め大当たり遊技後（Ｖ入賞した場合）に時短遊技状態を設定するためのデータを設定しておいてもよいし、大当たり遊技後に、取得している乱数値を判別して、その結果に基づいて時短遊技状態を設定してもよい。

【１０６１４】

このような構成における遊技機においても、時短遊技状態が連続して大当たり遊技後に設定されることで、短時間（例えば、１時間）での賞球の払い出しが過剰（差球が過剰）となることで、遊技店の利益が大きく損なわれたり、射幸性が高くなることで、遊技に対する依存やのめり込み等の不具合をもたらす虞があり、遊技機側で短時間の差球が一定限度となるような構成が求められていた。

【１０６１５】

上記した課題を解決するための解決手段を下記に記載する。

【１０６１６】

当否判定結果を示すための識別情報は、第３図柄表示装置８１に動的表示が開始され、所定の動的表示期間が経過すると、判定結果を示すための態様で停止表示される。動的表示期間は、複数設定されており、当否判定結果、保留数（第１入球手段、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、各種乱数値が取得され、当否判定が実行される前に記憶されている数。第１入球手段、第２入球手段とのそれぞれに対して４球が設定されており、予め定められた判定順序（第２入球手段優先や、入球順等）によって、当否判定が実行され、動的表示が開始される）、取得されている変動種別乱数値に基づいて変動期間が設定された変動表示種別（動的表示期間が設定された動的表示種別）が決定される。この場合に、複数の動的表示期間が設定された動的表示テーブルが複数、遊技機には設定されており、遊技状態や、小当たり遊技、大当たり遊技等が実行された所定期間（所定回数の当否判定が実行されるまでの期間）または所定条件が成立するまでの期間（所定の抽選に当選するまでの期間等）で決定されたモード等によって、動的表示種別を決定するための動的表示テーブルが決定される。この動的表示テーブルには、動的表示期間が長く（例えば、３０秒以上）決定され易い（動的表示期間が決定される確率が高く設定された）動的表示テーブルや、時短遊技状態等で設定される動的表示期間の短い（例えば、１秒以下）動的表示テーブルが設定されている。

【１０６１７】

ここで、一定期間（１時間や発射数が６０００発を超えるまでの期間）に遊技者に払い出された遊技球の数（賞球数）が一定数（例えば、１３０００発）以上となった場合に、長い動的表示期間が決定され易い動的表示テーブルを設定するように切り替えることで、大当たりや小当たりが実行されるまでの間隔を長くすることができ、一定期間（短時間）

で遊技者に払い出される賞球数が過剰となってしまう不具合を抑制できる。なお、一定期間を経過したタイミングや、一定期間内に大当たり遊技が開始されることができない期間（例えば、通常で設定される動的表示テーブルで決定される大当たり変動時間の最短期間と同じ期間が一定期間の残り期間となった場合）と場合に通常の動的表示テーブルに切り替えるようにされる。なお、長い動的表示テーブルでは、リーチ表示態様、スーパーリーチ表示態様（特殊動的表示態様）が実行されることで、遊技の興趣の低下を抑制できる。

【１０６１８】

なお、長い動的表示期間として決定され易くされているのは、大当たりや小当たりの場合に限ってもよい。また、選択される動的表示期間は、一定数（１３０００発）の賞球数が払い出されるまでに必要な最短期間を一定期間から減算した特定期間で設定しておくことで、一定期間内に予め上限の払い出し賞球数（例えば、１３２００発）と定めた数を超えることを防ぐことができる。さらには、長い動的表示期間が実行されることで、遊技が単調となってしまうことを防ぐために、上記した特定期間の半分の期間を小当たり、大当たりとなった場合に決定される動的表示期間としてもよい。このようにすることで、特定期間が半分経過したタイミングで大当たり遊技が開始されたとしても、その後に再度特定期間内に大当たり遊技が開始されることを抑制できるので、上限の払い出し数を大幅に超えてしまう不具合を抑制できる。また、一定数を超えた場合に、一定期間が経過するまでの残り期間を判別して、その残り期間に対応して動的表示期間を当たり変動期間として設定するように構成してもよい。また、当たり変動期間だけでなく、大当たりが実行されるまでの複数の動的表示期間で残り期間が経過するように適宜設定するように構成してもよい。

【１０６１９】

また、一定数の賞球数が払い出された場合には、保留球の先読み（事前判定）を実行した結果に基づいて大当たりとなる保留球の前に実行される識別情報の動的表示期間を長くするように構成してもよい。また、大当たりとなる保留球が記憶されたことに基づいて、既に記憶されている保留球（大当たり保留球よりも先に実行される保留球）を含めた保留球に対応する動的表示期間をそれぞれ長くすることで一定期間を経過するように構成してもよい。これにより、事前判定の結果が大当たり当選するとの判定結果となった場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるタイミングを遅らせることが可能となるため、所定期間内において遊技者に過剰に賞球を払い出してしまうことを抑制することができる。

【１０６２０】

なお、本技術思想を用いて例えば、一定数の賞球数が払い出されていない場合には、保留球の先読み（事前判定）を実行した結果に基づいて大当たりとなる保留球の前に実行される識別情報の動的表示期間を短くするように構成してもよい。これにより、遊技者に払い出された賞球数が少ない状態において、いち早く大当たり遊技を実行させることができる。

【１０６２１】

また、一定期間が経過するまでの期間で、確変遊技状態や時短遊技状態（確変遊技状態が設定されない遊技機）が連続して設定（大当たりが実行される毎に設定）された回数に対応して、動的表示テーブルを設定するように構成してもよい。この場合には、決定され易区設定された動的表示期間の長さが動的表示テーブル毎に異なる（１の動的表示テーブルでは、平均１５秒、２の動的表示テーブルでは、平均３０秒の動的表示期間が決定され易い等）ようになっており、連続回数が増すごとに動的表示期間が長いものが決定され易くするように構成してもよい。

【１０６２２】

また、大当たり遊技後に通常遊技状態が設定されず、確変遊技状態が連続して設定される回数が予め決定されている構成（大当たり遊技の連続回数（確変継続のリミッタ回数））とすることで、一定数以上の賞球が払い出されることを抑制してもよい。この場合、一定期間内にリミッタ回数を到達して場合には、一定期間が経過するまで、長い動的表示テ

ーブルに切り替えるように構成することで、リミッタ回数到達後に一定数を超えてしまう不具合を抑制できる。大当たりのみ長い動的表示期間が決定されるようにすることで、遊技の興趣を低下することを抑制できる。また、一定期間における賞球数を判別して、リミッタ回数を可変させるように構成してもよい。具体的には、リミッタ数を１００回として、一定数を超えることができる回数としておい、一定期間内における賞球数が一定数を超えた場合にリミッタ回数をその場合における連続回数に可変させて、リミッタ上限としてもよい。また、リミッタ回数を予め設定せず、一定数を超えた場合にリミッタ回数を設定して、確変遊技状態が継続されないように構成してもよい。

【１０６２３】

さらに、上述したリミッタ回数に到達した場合に、確変状態中に払い出された（獲得した）賞球数の合計数に基づく情報（例えば、アウト数との差分値を示す情報や、払い出された賞球数の合計値を示す情報や、出玉率等）に基づいて、リミット到達後の遊技状態や、特別図柄変動（動的表示）の期間を選択するための変動パターンテーブル（動的表示テーブル）を切り替えるように構成しても良い。このように構成することで、賞球数に基づいてリミッタ回数を可変させ、さらに、リミッタ回数到達後の遊技状況も切り替えることができる。

【１０６２４】

加えて、上述した構成を用いた場合には、確変状態がリミッタ回数に到達する場合よりも、リミッタ回数に到達すること無く終了する場合のほうが、遊技者に有利となるように構成しても良い。これにより、確変状態がリミッタ回数到達以外の条件で終了することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１０６２５】

また、一定期間における大当たりの実行回数によって設定される動的表示テーブルを可変させて実行される動的表示期間が長くなるように設定することで一定数を超えないように構成してもよい。

【１０６２６】

また、一定期間における賞球数が所定数（５００発等）よりも少ない場合には、その一定期間が経過した後の一定期間における動的表示テーブルを短い動的表示期間が決定され易い（例えば、外れの場合、５秒以下等）種別を設定し易くしてもよい。このように設定することで、著しく賞球の払い出しが少なく、遊技者の損害が大きくなってしまい、興趣が低下してしまう不具合を抑制できる。

【１０６２７】

また、一定期間における賞球数が一定数以上となり、長い動的表示期間が決定され易い特定の動的表示テーブルが設定されている状態で一定期間が経過した場合には、通常状態よりも短い動的表示期間が決定され易い特殊動的表示テーブルが決定されるように構成してもよい。このように構成することで、特定の動的表示テーブルが設定されたことで、遊技を止めてしまうことを抑制することができる。また、特殊動的表示テーブルは、決定される動的表示期間は、通常で設定される動的表示テーブルと同一として、表示される動的表示態様が特殊態様とするように構成してもよい。このように構成することで、一定数を超えた遊技者のみ特殊な動的表示態様を見せることができ、遊技者に特典と感じさせることができる。

【１０６２８】

一定期間における一定数を超えた場合に、大当たり遊技における可変入球手段の開放パターンを可変させてもよい。具体的には、１ラウンドの開放パターンとして０．１秒の短開放を５０回繰り返した後に、残りの開放期間を開放させるようにする特殊開放パターンが一定数を超えた場合に実行されるようにしてもよい。このように構成することで、ラウンドの消化時間が長くなり、大当たり遊技の消化時間を長くして、一定数を大きく超える不具合を抑制できる。なお、一定数を超えた場合には、各ラウンド（大当たり遊技は、例えば１５ラウンド）を短開放のみにして、遊技球がほとんど入球しないようにすることで、大当たり中の入賞を減らしてもよい。

【１０６２９】
　また、一定数を超えた場合に、大当たり遊技におけるオープニング期間、ラウンド間期間、エンディング期間が長くなることで、大当たり遊技における消化時間を長くするように構成してもよい。また、一定時間を経過するまでの残り期間を判別して、その期間に対応した期間をオープニング期間として実行して、１ラウンド目の開始を遅らせることで、一定期間後に賞球が払い出される易くしてもよい。
【１０６３０】
　確変遊技状態が設定された後に、所定回数以内（例えば、１０回転以内）で大当たり遊技が開始された場合に、オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間を長くするように構成してもよい。
【１０６３１】
　確変の継続回数（連続した大当たり遊技後に確変遊技状態が連続して設定される回数）によりオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間を可変して設定するように構成してもよい。また、上記した各ラウンドの開放期間（開放パターン）を可変させてもよい。
【１０６３２】
　オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間を大当たりした場合に設定されている動的表示テーブルの種別によって可変させてもよい。この場合には、一定数を超えたら長い動的表示テーブルの種別が設定される。
【１０６３３】
　一定期間における払い出された賞球数に対応して、オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間、開放期間（開放パターン）を可変させることで、一定期間における払い出される賞球数を抑制するように構成してもよい。
【１０６３４】
　一定期間における一定数を超えることとなる大当たり遊技が実行される大当たりの動的表示における識別情報の確定停止期間を延長（１０分や、一定期間経過までの残期間）させるように構成してもよい。また、動的表示させる期間を長くするように構成してもよい。
【１０６３５】
　一定期間に連続して実行された大当たり遊技の回数（確変中に継続して実行された連続回数）によって、オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間、開放期間（開放パターン）を可変させてもよい。ここで、所定回数の連続した大当たり遊技において、長い大当たり遊技期間とする場合に、スペシャルエンディング演出をすることで、興趣の低下を抑制できる。
【１０６３６】
　一定期間における一定数以上となった場合には、遊技球の発射間隔を長くするように構成してもよい。このように構成することで、当否判定間隔も長くでき、一定数を超えることを抑制できる。一定期間が経過することに基づいて、通常の発射間隔に戻される。一定期間において大当たりのリミッタ回数に到達した場合に、遊技球の発射間隔を長くするように構成してもよい。
【１０６３７】
　確変が設定されない遊技機において、Ｖ入賞口に遊技球が入球したことに基づいて発射間隔を長くさせるように構成してもよい（一定期間に一定数以上となった場合に実行してもよい）。
【１０６３８】
　大当たり遊技の開始に基づいて、発射間隔を長くさせるように構成してもよい（一定期間に一定数以上となった場合に実行してもよい）。
【１０６３９】
　発射間隔を、遊技状態、変動パターン群、大当たり図柄、獲得遊技球数、発射球数、時間、役物等の作動状態（条件装置、役連、特電等）で可変させるように構成してもよい。

また、上述した構成は、単位時間当たりにおける遊技領域を流下球の数を減らすことを目的としたものであって、上述した遊技球の発射間隔を長くする構成以外を用いても良く、例えば、発射間隔を変更すること無く、遊技領域を流下し得ない遊技球を発射するように構成しても良いし、発射強度を可変させるように構成しても良い。

【１０６４０】

また、役物等の作動状態に応じて発射間隔を可変させる場合としては、例えば、遊技者が賞球を獲得し難い状況から、賞球を獲得し易い状況へと切り替わる契機（特定領域を球が通過したことを契機に賞球を獲得し易い状況へと切り替わる遊技性である場合には、特定領域を球が通過したことを契機に、特別図柄抽選で大当たり当選したことを契機に賞球を獲得し易い状況へと切り替わる遊技性である場合には、大当たり当選したことを契機）が成立した場合に発射間隔を可変させるように構成すると良く、遊技者に対して短期間で多くの賞球数を払い出させるためには発射間隔が狭くなるように可変させ、遊技者に対して短期間で払い出される賞球数を少なくさせるためには発射間隔が広くなんるように可変させるように構成すれば良い。

【１０６４１】

一定期間に上限数の払い出し（例えば、１３２００発）が実行された場合に、強制的に大当たり遊技を停止して、通常の遊技状態に戻すように設定してもよい。その後、一定期間が経過するまで、大当たり遊技や小当たり遊技の実行を停止したり、大当たり遊技や小当たり遊技の実行をストックするように構成してもよい。また、強制的に大当たり遊技が停止した場合には、次に実行される識別情報の変動を一定期間が経過するまで停止させるように構成してもよい。変動が開始されない期間には、当否判定を示すための識別情報とは異なる演出が実行されたり、遊技者の操作に基づくゲーム等が実行されたり、映画等が上映されてもよい。

【１０６４２】

なお、遊技機は、発売前に所定の規則を満たしているか検査が実行されることが一般的であり、試験の内容に一定期間に上限数以上の賞球が払い出されるかが実射することにより試験される。その実射試験における一定期間に対する上限数に対応するデータが遊技機に予め記憶されており、実射試験において上限数に達した場合に、遊技機が初期化されたり、大当たり遊技が強制的に終了されたり、払い出しが無効となるように構成してもよい。

【１０６４３】

また、遊技機にＲＴＣ等の日時を識別できる機能を設け、一日毎に払い出される賞球数の上限を設定し、その後は、遊技停止や、大当たりの実行がされなくなったりする構成としてもよい。

【１０６４４】

確変遊技状態が設定されてから、通常遊技状態（大当たり遊技中除く）が設定されるまでに実行された大当たりラウンド数が予め定められた上限数となった場合に、上記した抑制するための設定（動的表示テーブルの設定や、大当たり遊技の実行パターンの可変、遊技停止等）が実行されるように構成してもよい。また、これ以降に提示する方法を設定するように構成してもよい。

【１０６４５】

また、一定期間で一定数以上の賞球が払い出された場合には、一定期間が経過するまでの間、当否判定において大当たりや小当たりの判定される確率を０％となるように設定してもよい。このような場合には、発射した遊技球と同数の遊技球を遊技者に払い出すように設定してもよい（賞球は払い出さない（入球しても無効球とする））。それに限らず、第２入球手段に付随する電動役物は時短状態と同等の状態で可変させて、第２入球手段に入球させて賞球を払い出すことで、大当たりや小当たりとならない期間であっても、遊技者が遊技球を発射しても遊技者の損害が過剰にならないようにすることができる。また、大当たりや小当たりの当選確率が０％となった場合には、発射した遊技球が全て入球可能となる入球口を開放状態として、その入球口に入球させて賞球を１球毎に１球払い出すこ

とで、遊技者に損害を与えないようにしてもよい。また、大当たりや小当たりの確率が０％とされた場合に、一定期間が経過した後に、遊技者に有利となるように第２入球手段に付随する電動役物の開放期間を長くするように構成して、遊技者に多くの賞球が払い出されるようにすることで、遊技者に上限に達して制限がされたことによる特典を付与するように構成してもよい。特典としては、時短遊技期間の延長（１００回の変動までを２００回まで等）や、賞球数の増大（第１、第２入球手段への１入球に対する賞球を２倍等）、所定数の遊技球を払い出し（例えば、１０００発等）としてもよい。このようにすることで、一定期間大当たりや、小当たりが実行されない構成と分かっていても、一定期間経過後の特典を受け取るために継続して遊技を実行させることができる。

【１０６４６】

大当たりが判定され、大当たりを示すための識別情報が停止表示された後、遊技領域に配置された大当たり遊技が開始される作動ゲートに遊技球を通過させることで大当たり遊技が開始される構成として、遊技領域は、右打ち領域と左打ち領域（遊技領域には、左側流路、右側流路を流下させる流路が区画されて形成されており、発射強度を可変させることで、左側流路を流下させる遊技方法（左打ち）と右側流路を流下させる遊技方法（右打ち）とを選択可能に構成されている）とが形成されている。右打ち（ほぼ発射した遊技球の全てが右側流路を流下する遊技）すると、１２発に１球（約７．２秒に１球）の割合程度で作動ゲートに通過するように構成される一方、発射された遊技球は一般入球手段等に入賞し難いように構成されているので、消費する球が多くなる。また、左側流路に遊技球を流下させることで、１０００発に１球（約１０分に１球）の割合で作動ゲートに通過する一方、１個の賞球が払い出される一般入賞口に入賞し易いため、遊技者の球減りは軽減させることができるように構成されている。このように構成することで、左打ちを遊技者にさせて持ち球の消費を抑制させて遊技をするように促す構成とすることで、大当たり遊技の開始を遅らせやすくでき、短時間に多量の賞球が払い出される不具合を抑制できる。

【１０６４７】

また、大当たり遊技が開始される場合に開放状態にされる可変入球手段を右打ち流路を流下した遊技球が入球可能となる位置に配置して、左側流路を流下した遊技球が入球（通過）可能となる大当たり遊技を終了させる入球手段（ゲートでもよい）を配置して、大当たり遊技の最終ラウンド（最終ラウンドでなくてもよい、例えば、７ラウンド、毎ラウンドでもよい）を遊技球が入球困難（１０球に１球入球できる間隔等）となる開放時間で開放させる動作を１０分間継続させるように構成して、大当たり終了させる入球手段に遊技者が入球させることで大当たり遊技を強制的に終了させるように構成することで、大当たり遊技の時間が長くなるように構成してもよい。また、早く次の遊技を開始させたい遊技者は、終了させる入球手段に入球させることで、大当たり遊技を終了させることができるので、効率の良い遊技を行うことも可能とできる。

【１０６４８】

上記した大当たり遊技が開始される作動ゲートを左打ち流路と右打ち流路とにそれぞれ配置して、左打ち流路に配置された作動ゲートを遊技球が通過することで９Ｒ（ラウンド）の大当たり遊技が開始され、右打ち流路に配置された作動ゲートを遊技球が通過することで、２Ｒまたは１０Ｒの大当たり遊技が開始される。なお、１０Ｒの大当たり遊技では、最終ラウンドは、遊技球が入球困難（１０球に１球入球できる間隔等）となる開放時間で開放させる動作を１０分間継続させるように構成する。右打ちで大当たりや、確変中を遊技する方が左打ちするよりも若干賞球が払い出されやすくされている。このように構成することで、確変遊技中の有利具合から右打ち遊技で遊技をさせ、大当たり中も右打ちで実行させることで、１０Ｒ大当たりが選択された際に、大当たり遊技期間が長くなり、一定期間の払い出し数を抑制できる。

【１０６４９】

また、作動ゲートを左打ち流路と右打ち流路とにそれぞれ配置して、右打ち領域に配置された作動ゲートでは１０ラウンドで、オープニング期間が１０分の大当たり遊技が実行され、左打ち領域に配置された作動ゲートでは１０ラウンドで、オープニング期間が１秒

の大当たり遊技が実行されるように構成する。右打ち領域に配置された作動ゲートを狙う場合には、１個返しの一般入賞口に入りやすく構成されており、発射した球の９８％程度が払い戻される。一方、左打ち領域では、打った遊技球の３５％しか払い戻されないように構成されている。このように構成することで、大当たりを開始させるために右打ちをさせやすくでき、大当たり遊技の期間を長くして一定期間に一定数以上の賞球が払い出されることを抑制できる。

【１０６５０】

一定期間に一定数以上の賞球が払い出された場合には、時短遊技状態（低確率電サポ有り遊技状態）の上限回数を無限として、確変遊技状態が実行され難くすることで賞球が一定期間に過剰に払い出されなくするように構成してもよい。

【１０６５１】

また、第２入球手段に付随する電動役物の電サポ状態（普通図柄（電動役物を開放状態とする当否判定を報知する図柄）の当否判定確率を高くし、変動時間を短くし、当たり時の開放期間を長くする状態）を大当たり遊技中も継続して実行されるように構成し、大当たり遊技におけるインターバル期間、オープニング期間、エンディング期間が長くなったとしても、第２入球手段を狙って遊技球を発射させ続けることで、遊技者の持ち球を微増させることができ、長い演出期間（インターバル演出等）が実行されても、遊技者が飽きることを抑制できる。

【１０６５２】

確変遊技状態における大当たり確率を段階的に可変させて、一定期間における払い出された賞球数や、大当たり回数等によって確率を低くしたり、高く設定するようにすることで、一定期間における払い出される賞球数を制御するように構成してもよい。

【１０６５３】

また、一定期間に一定数以上の賞球が払い出され、長い動的表示期間が実行されるようにしたり、大当たり遊技におけるオープニング期間、インターバル期間、エンディング期間等を長くする場合に保留数の上限を多く設定することで、遊技者に保留球を貯めることができることをメリットに感じさせることで興趣の低下を抑制できる。

【１０６５４】

また、第１入球手段、第２入球手段の他に第３入球手段を配置して、第３入球手段にも電動役物を配置して、第３入球手段に遊技球が入球し易い状態とし難い状態とに可変可能にして、時短遊技状態となった場合に、時短遊技状態に種別を設定して、その種別に応じて時短状態（電サポ状態）となる電動役物、特別図柄（入球手段に対応した識別情報）を時短状態とすることで、入球し易くなる入球手段を特定の入球手段とすることで一定期間に払い出された賞球数に応じて電サポ状態を設定することで、賞球が払い出されやすい（大当たり確率高い、賞球数多い、大当たり遊技において多く賞球が払い出される大当たり種別が実行され易い等）入球手段に入球させ易くしたり、一方、賞球が払い出されがたい入球手段に入球させ易くしたりすることができる。

【１０６５５】

確変遊技状態が設定される場合に、電サポ状態（電動役物が開放状態となりやすい）が付与される電サポ有り確変遊技状態と非電サポ状態（電動役物が開放状態となり難い）確変電サポ無し遊技状態とが交互に所定回数ずつ実行されるように構成することで、払い出され得賞球数や、大当たりの実行間隔を長くして、一定期間における一定数以上の賞球の払い出しを抑制することができる。なお、交互に限らず、一定の順序であってもよいし、抽選により順序を決定してもよい、毎変動抽選して、電サポ付与を決定してもよい。

【１０６５６】

一定期間に賞球を払い出すことができる数が予め定められた上限数（例えば、１３２００発）となる払い出し速度（例えば、１分間に２１９個以下等）で設定することで、一定期間に一定数以上の賞球が払い出されないように構成してもよい。この場合、例えば、大当たり確率を異ならせた設定値を設定可能に構成しているパチンコ機１０においては、一定期間内に払い出すことが可能な賞球数を設定値毎に異ならせても良い。このように構成

することで、払い出し可能な賞球数の上限に到達した場合に、設定されている設定値を遊技者に予測させることができる。

【１０６５７】

また、所定期間内に払い出された賞球数が上限に到達した場合には、パチンコ機１０の遊技状態が初期化されるように構成しても良く、たとえば、確変状態が設定されている状態や大当たり遊技の実行中であっても、初期化されるように構成すれば良い。

【１０６５８】

払い出し速度を一定期間における払い出した賞球数に対応して可変させるように構成してもよい。具体的には、賞球数が増える毎に遅くして、一定期間が経過することで初期値の速度（早い速度）に戻すように設定してもよい。また、賞球数に応じて、一定期間払い出しを停止するように構成してもよい。払い出す際に、払い出しモーターの焼き付けを防ぐためのウエイト期間（払い出し停止期間）を長くしてもよいし、頻度を高くしてもよい。

【１０６５９】

一定期間における確変継続期間に一定数以上連続して大当たり遊技が実行されると、第２入球手段に対応する抽選が停止して、第１入球手段のみとなるように構成してもよい。第１入球手段には電サポが付与されないので、大当たりの実行間隔を長くして賞球数の払い出し数を抑制できる。

【１０６６０】

払い出し等と停止させる場合には、払い出しが再開させるための残り期間を報知するように構成してもよい。このように構成することで、停止中も遊技者を安心させることができる。

【１０６６１】

一定期間に一定数以上の賞球が払い出されることで電サポにおける電動役物の開放期間が短くなるように構成してもよい。また、普通図柄の当たり確率が低くなるように構成してもよい。また、普通図柄の変動時間が長くなるように構成してもよい。上記した各普通図柄の構成を組み合わせてもよい。このように構成することで、第２入球手段に入球する頻度を低下させることができ、賞球の払い出しを抑制できるという効果がある。

【１０６６２】

一定期間に一定数以上の賞球が払い出されることで、確変遊技状態において、当否判定が実行された回数によって強制的に通常遊技状態へ移行させるように構成してもよい。また、予め確変遊技状態の終了条件として抽選された回数（特別図柄の変動回数）を設定しておき、一定期間における大当たり遊技の回数や、一定期間における確変遊技状態における連続した大当たり遊技の回数で終了条件の回数を減算するように構成してもよい。

【１０６６３】

遊技者が操作することで特別図柄の変動が強制的に停止（強制終了）するように構成してもよい。

【１０６６４】

左打ち領域に第１入球手段を配置、右打ち領域に第２入球手段を配置する。ラムクリア後は、第１入球手段で当否判定された識別情報の動的表示期間は、全て所定時間（例えば、１分）となる。第２入球手段では、大当たり以外は、全て小当たりと判定される構成であり、大当たりした場合には、確変遊技状態が設定されないように種別が設定されている。ラムクリア後、右打ちで第２入球手段に入球して、小当たりが実行されると、第１入球手段に対応した識別情報の動的表示期間が１分以下、以上の多様な動的表示期間が決定可能となる。このように構成することで、右打ちがされるまで、比較的に長い動的表示期間がされるので、一定期間における賞球の払い出しを抑制できる。また、ラムクリア後には、第１入球手段に対して多様な動的表示期間が決定可能にされ、大当たり遊技後に１分の固定の動的表示期間が第２入球手段に対応する小当たりが実行されるまで決定されるように構成してもよい。

【１０６６５】

また、保留球数が上限（４個）である場合に決定される動的表示期間が他の保留数よりも長く（例えば、１０分）なるように構成してもよい。

【１０６６６】

確変中に特１と特２の保留が合算で５個以上貯まると、変動時間が長くなる。特図は特２が優先して消化される。大当り終了後は特２の保留が無ければ、特１が高速で消化されていく。遊技者は、大当り終了後に特１が消化されてから、右打ちを開始するので、普通に遊技できる構成としてもよい。

【１０６６７】

通常時（大当り中も含む）は、普図の確率が０。電サポ中は１／１．００１。電チュー閉鎖後の普電エンディング時間は、通常時が１０分、電サポ中は０．１秒。電サポが終了するタイミングで、普電が開放している場合、普電閉鎖が通常時となる。そのため、電サポ終了後も１０分間は右打ち状態となる構成としてもよい。

【１０６６８】

上記した小当たりでＶ入賞口に入賞することで、大当たり遊技が実行される構成で、大当りエンディング時間を２分にする。ただし、大当りエンディングは見た目上、１０秒で終了する。普図当りの変動時間は、最短２分とする。

【１０６６９】

通常と確変の確率がほとんど変わらない機種。ＳＴ１００回、時短も１００回。超高継続機。確変１０回リミッタ構成としてもよい。リミッタ到達後の時短は変動時間が超長い。遊技者は９回目の大当りで、あえてＶラウンドをフルオープンさせ、確変をパンクさせる（時短突入）構成としてもよい。

【１０６７０】

ループタイプの確変中に、一部の大当りは、大当り終了後長時間の変動時間の確変または時短に突入する。そして同時変動仕様とし、特図１を回す（第１特別図柄抽選を実行する）ことで、特図１の小当り当選により、特図２の大当り変動を消滅させる事ができる。その大当り当選により設定される確変状態と時短状態との割合は、全体の確変状態と時短状態の割合と共通。なので、パンクさせても有利にも不利にもならない構成としてもよい。

【１０６７１】

確変リミッタ到達時にＶ通過させた場合と、Ｖ非通過の場合で、その後の時短の変動時間を大きく変える。Ｖ通過させると、変動時間が長くなるが、Ｖ非通過なら通常の変動時間となる。Ｖに通過させなくても、何も損は無いので、遊技者はＶを外す構成としてもよい。

【１０６７２】

複数のラウンド遊技（特典遊技）を連続して実行可能な遊技機であって、１のラウンド遊技中に球が特定領域を通過した場合に、次のラウンド遊技の実行条件が成立するように構成し、特定領域へと球を通過させることにより所定数を上限にラウンド遊技を実行可能な遊技機において、特定領域（ラウンド継続Ｖ領域）が、ラウンド遊技中の特定期間（大入賞口開放５秒間）だけ通過可能（開いている）となるように構成し、ラウンド遊技（大当り）を消化すると、パンクしやすい。大当り中に右打ちすると大入賞口上部の普通入賞口（１個賞球）にたくさんはいる。そのため、大入賞口への入賞率が下がる。（フルカウントする程度。）大入賞口の寄りは良いのでＴ１Ｙは１０１０。大当り中に左打ちすると大入賞口への入賞率は高い。（他の入賞口に入りづらいため。）大入賞口の寄りはやや悪いのでＴ１Ｙは１０００とする構成でもよい。

【１０６７３】

つまり、大当たり遊技中に実行される遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）によって、ラウンド遊技は継続し易いが賞球が少ない遊技と、ラウンド遊技が継続し難いが賞球が多い遊技と、を実行可能に構成し、遊技者に大当たり遊技中の遊技方法を選択させるように構成しても良い。また、この場合の賞球とは、大当たり遊技中に開放動作される入賞口への遊技球の入賞のみを対象としても良いし、全ての入賞口への遊技球の入賞を対象として

も良い。
【１０６７４】
　また、大当たり遊技（ラウンド遊技）が開始されてから所定時間（例えば１５秒）が経過した後に、特定領域へと球を通過させることが可能な状態へと遷移するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技（ラウンド遊技）が開始されてから所定時間が経過すること無く大当たり遊技（ラウンド遊技）の終了条件（例えば、入賞口へ３個の遊技球を入賞させた場合に成立する終了条件）が成立してしまうと遊技者に不利となるため、大当たり遊技（ラウンド遊技）中の遊技を時間を掛けて行わせるといった斬新な遊技を提供することができる。
【１０６７５】
　同様の技術思想をＶ確タイプ、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域）を通過することよって、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態）が設定される遊技仕様のパチンコ機１０に適用しても良く、例えば、Ｖ領域が、大入賞口開放５秒間だけ開いている。下記１．で大当りを消化すると、確変がパンクしやすい。１．大当り中に右打ちすると大入賞口上部の普通入賞口（１個賞球）にたくさんはいる。そのため、大入賞口への入賞率が下がる。（フルカウントする程度。）大入賞口の寄りは良いのでＴ１Ｙは１０１０。２．大当り中に左打ちすると大入賞口への入賞率は高い。（他の入賞口に入りづらいため。）大入賞口の寄りはやや悪いのでＴ１Ｙは１０００とする構成でもよい。
【１０６７６】
　２種タイプで、ラウンド継続Ｖ領域があり、Ｖ入賞でラウンドが終了し、次のラウンドへ移行する。ラウンド開始３秒間は大入賞口に入賞した玉がすぐにＶ領域に入る。３秒経過後は一旦Ｖ領域手前でストックされ、１０カウント時にストックが放出されてＶ入賞する構成としてもよい。
【１０６７７】
　また、上述した追加実施形態では、特定条件が成立した場合に、遊技球の発射速度や発射強度を可変させる機能を有するパチンコ機１０において２つ（右打ち、左打ち）の遊技方法によって遊技球の発射速度や発射強度を可変させる例を示したが、３つ以上の遊技方法に応じて遊技球の発射速度や発射強度を３種類以上に可変させても良く、例えば、全力で右打ち（第１遊技方法による遊技を実行）をすると、玉が跳ね返って、電チューやアタッカーに流れづらい。微妙に弱めの右打ち（第２遊技方法による遊技を実行）をすると、電チューやアタッカーに入賞し易くなるように構成しても良い。また、微妙に弱めに右打ちや左打ち（第３遊技方法による遊技を実行）をすると、電チューやアタッカーに流れづらいように構成しても良い。
【１０６７８】
　また、遊技球を発射させるための発射装置に供給される電力の種別（周波数）に応じて発射強度を可変させても良く、例えば、同一の発射強度で遊技球を発射した場合であっても、５０Ｈｚでは、微妙な右打ちとなり、６０Ｈｚだと、丁度良い右打ちになる構成としてもよい。加えて、発射装置に供給される電源電圧に応じて発射強度を可変させても良く、例えば、同一の発射強度で遊技球を発射した場合であっても、２４Ｖでは、微妙な右打ちになり、２５Ｖだと、丁度良い右打ちになる構成としてもよい。
【１０６７９】
　また、遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）によって、出玉率は低下し易いが特別図柄抽選が実行され易い第１遊技と、出玉率は低下し難いが特別図柄抽選が実行され難い第２遊技とを実行可能な特殊遊技状態を設定し、特殊遊技状態が設定された場合に遊技者に任意の遊技を選択させるように構成しても良く、例えば、通常時は可変入球手段へと球を入球させ難い（電チュー（電動役物６４０）が開放し難い）構成であって、第１時短状態（微時短）では１分に１回ぐらい電動役物６４０が開放され、第２時短状態（通常時短）では１分に２０回ぐらい電動役物６４０が開放されるように構成する。そして第１時短状態（微時短状態）が設定された場合には、第２遊技（右打ち）を実行する方が出玉率の観点で第１遊技（左打ち）よりも有利（出玉率が低下し難い）となり、特別図柄抽選の実行回

数の観点では第１遊技（左打ち）よりも不利となるように構成しても良い。この場合、遊技者は第１遊技（左打ち）を実行することで、出玉率の低下を気にすること無く、特別図柄抽選を多く実行させる遊技（実質潜伏状態）を選択することも可能となる。

【１０６８０】

発射の速度や賞球で制限をかけた場合、現状の制限内容をランプや液晶等で報知する構成としてもよい。制限がかかった場合に外端から情報を出力する構成としてもよい。制限がかかった場合に主表示で報知する構成としてもよい。

【１０６８１】

上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【１０６８２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ９１１）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【１０６８３】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動表示処理（Ｓ９１０）では、変動開始フラグがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【１０６８４】

上記実施形態では、画像コントローラ２３６が、描画処理を終了する１フレーム分の画像の表示間隔毎（上記実施形態では２０ミリ秒毎）に、Ｖ割込信号をＭＰＵ２３１に対して送信する場合について説明したが、画像コントローラ２３６は、第３図柄表示装置８１を駆動して１フレーム分の画像を表示させる度に、このＶ割込信号をＭＰＵ２３１に対して送信するようにしてもよい。第３図柄表示装置８１の駆動は、常に１フレーム分の画像を常に等時間間隔（２０ミリ秒間隔）で表示されるように行われるので、１フレーム分の画像の表示毎にＶ割込信号を送信することで、その時間間隔を計時しなくても正確に保つことができる。

【１０６８５】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させるものであってもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであって

もよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。

【１０６８６】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【１０６８７】

これにより、第３図柄表示装置８１（および第１図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【１０６８８】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１０６８９】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【１０６９０】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示さ

せることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵ２２１で実行されるコマンド判定処理（図３９５（ｃ）のＳ１６０２）にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【１０６９１】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂへの入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【１０６９２】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。

【１０６９３】

上記各実施形態では、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのどちらに球が入賞したかに関係なく、１つの保留球数カウンタ２０３ａを用いて、主制御装置１１０にて保留球数をカウントする場合について説明した。これに対し、第１始動口６４ａに対応する第１始動口用の保留球数カウンタと、第２始動口６４ｂに対応する第２始動口用の保留球数カウンタと主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に用意し、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴う保留球数と、第２始動口６４ｂへの始動入賞に保留球数とを、それぞれ別個にカウントしてもよい。

【１０６９４】

また、上記各実施形態では、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのどちらに球が入賞したかに関係なく、保留可能な最大保留球数を「４」に定める場合について説明したが

、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数と、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数とを、別個に定めて管理してもよい。例えば、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「４」とし、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「４」として、ある時点において、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「４」であって、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「２」である状況では、第１始動口６４ａにこれ以上始動入賞があっても、その始動入賞は保留されないが、第２始動口６４ｂに始動入賞があった場合は保留されるようにしてもよい。これにより、第１始動口６４ａと第２始動口６４ｂとが別個のものとして遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０６９５】

また、例えば、第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づく変動演出が、第１始動口６４ａへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第１始動口６４ａへの始動入賞に基づく変動演出が、第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。

【１０６９６】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂと２つの始動口が遊技盤１３に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数は１つであってもよいし、３つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が２以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタをＲＡＭ２０３に用意し、始動口毎に、対応する始動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。

【１０６９７】

また、始動口が２以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを１減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。

【１０６９８】

また、複数の始動口が遊技盤１３に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３へ通知してもよい。この場合、主制御装置１１０が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置１１０より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ラン

プ制御装置１１３においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、１の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、１の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。

【１０６９９】

また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置１１３は、始動口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置１１０から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないので、そのような事態が生じることを抑えることができる。

【１０７００】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に記憶された保留球数の値を１減らす（図３９４のＳ１１０７参照）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される変動処理（図３８１参照）において、変動開始処理（Ｓ３０７）により変動パターンコマンドが設定されるのに合わせて減算された主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（Ｎ）を（図３８１のＳ３０５参照）、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信するように、保留球数コマンドを設定し、その保留球数コマンドが変動パターンコマンドの送信と合わせて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信されるようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３では、より正確に主制御装置１１０に保留された保留球の数を把握することができる。尚、この場合、図３９４のＳ１１０７は省略される。また、変動パターンコマンドに、減算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（Ｎ）を含めてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３では、変動パターンコマンドを受信した場合に該変動パターンコマンドに含まれる保留球数（Ｎ）を抽出して、ＲＡＭ２２３に記憶された保留球数に設定すればよい。

【１０７０１】

上記実施形態においては、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４ａ

及び第２始動口６４ｂへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【１０７０２】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【１０７０３】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【１０７０４】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１０７０５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０７０６】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブル２０２ｅに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【１０７０７】
　また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【１０７０８】
　本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。
【１０７０９】
　なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このよう

に構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【１０７１０】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１０７１１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１０７１２】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【１０７１３】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部また

は複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【１０７１４】

＜特徴Ａ群＞（時短回数の更新タイミングと、時短終了の判別タイミングとを異ならせる）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別に関わる第１情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記第１情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に、前記第２遊技状態を設定するものであり、前記遊技機は、前記更新手段による前記第１情報の更新タイミングを、前記終了判別手段により前記終了条件を満たしているかを判別する終了判別タイミングと異ならせて実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【１０７１５】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０７１６】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

【１０７１７】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に

到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないとい問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０７１８】

遊技機Ａ１によれば、更新手段による第１情報の更新と、終了判別手段による終了の判別と、を異なるタイミングで実行することができる。よって、第１情報が更新されることにより終了条件を満たす場合において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことができ、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【１０７１９】

遊技機Ａ１において、前記更新タイミングは、前記判別手段により前記判別が実行されるタイミングであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【１０７２０】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、判別手段の判別に関わる第１情報の更新タイミングを判別手段により判別が実行されるタイミングとしているため、判別内容に対応させた第１情報の更新を確実に行うことができるという効果がある。また、判別手段により判別が実行されることで更新手段により前記第１情報が更新し得るため、遊技者に対して、判別手段の判別と、設定される遊技状態との両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。さらに、判別手段による判別が実行された場合に、更新手段により第１情報が更新されるため、無駄に更新処理が実行されてしまうことを抑制し、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【１０７２１】

遊技機Ａ１またはＡ２において、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示された後であることを特徴とする遊技機Ａ３。

【１０７２２】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、識別情報が動的表示されていない期間に終了条件の判別を実行するため、遊技者が判別手段の判別結果を把握するために識別情報の動的表示を注視している間に遊技状態が変わってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０７２３】

遊技機Ａ３において、前記判別手段は、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態に対応した判別を実行するものであり、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示されてから、次に前記判別手段による前記判別が実行されるまでの間であることを特徴とする遊技機Ａ４。

【１０７２４】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段により、第１情報を終了条件が成立し得る第１情報へと更新したにも関わらず、第２遊技状態が設定されるよりも前に判別手段による判別が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、第１情報の更新タイミングと、終了判別タイミングと、を異ならせたとしても、判別手段により実行される判別を適正に実行することができるという効果がある。

【１０７２５】

遊技機Ａ２からＡ４のいずれかにおいて、前記第１情報は、前記判別手段により実行される前記判別の回数に基づいて前記更新手段により更新されるものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【１０７２６】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ２からＡ４のいずれかの奏する効果に加え、判別手段が判別を実行する毎に第１情報が更新されるため、遊技者に対して第１情報の更新状況を分かりやすくすることができる。よって、第１遊技状態が急に第２遊技状態へと移行してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が生じることを抑制することができるという効果がある。

【１０７２７】

遊技機Ａ５において、前記更新手段は、前記判別手段による前記判別が実行されてから、その判別の判別結果を示すための動的表示が実行されるまでの間に、前記第１情報を更新するものであることを特徴とする遊技機Ａ６。

【１０７２８】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、識別情報を動的表示している期間中に第１情報が更新されないため、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【１０７２９】

遊技機Ａ１からＡ６において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、再開条件が成立した場合に再開させる再開手段と、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合に、前記更新手段により更新された前記第１情報を可変可能な情報可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ７。

【１０７３０】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示を中断した場合に、情報可変手段により第１情報が可変される場合がある。よって、遊技者に対して、識別情報の動的表示中に、判別手段の判別結果に加えて、中断の有無についても楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０７３１】

遊技機Ａ７において、前記情報可変手段は、前記第１情報を、その第１情報よりも前記終了条件が成立し難い可変第１情報へと可変するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。

【１０７３２】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示中に、中断手段により動的表示が中断されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０７３３】

遊技機Ａ７またはＡ８において、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段により実行される前記判別の結果に基づいて成立し得る第１条件とは異なる第２条件が成立した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであり、前記中断条件は、前記第２条件が成立したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ９。

【１０７３４】

遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ７またはＡ８の奏する効果に加え、判別手段による判別を用いること無く特典遊技を実行させることができる第２条件が成立した場合に中断条件を成立させることができるため、判別手段の判別とは別の遊技を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０７３５】

遊技機Ａ９において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記第２条件は、前記入球

手段に遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ１０。
【１０７３６】
遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ９の奏する効果に加え、判別手段による判別とは別の遊技として、遊技球を入球手段に入球させる遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０７３７】
遊技機Ａ１０において、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変部材と、その可変部材を実行条件の成立に基づいて所定期間第１状態へと可変させる可変動作を実行可能な可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態のほうが、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記可変動作を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ａ１１。
【１０７３８】
遊技機Ａ１１によれば、遊技機Ａ１０の奏する効果に加え、第２遊技状態よりも第２条件が成立し易い第１遊技状態が継続する期間を、第２条件の成立に基づいて可変させることができるため、遊技者対して第２条件を成立させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。
【１０７３９】
＜特徴Ｂ群＞（設定条件によって、入賞球により特典が付与される割合を異ならせる）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、実行条件の成立に基づいて前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記可変制御手段により前記可変入球手段が可変制御される場合の設定情報を判別可能な設定情報判別手段と、その設定情報判別手段により判別された前記設定情報に応じて、前記可変入球手段に入球した遊技球が前記特定領域を通過し易い第１状態と、その第１状態よりも通過し難い第２状態と、に切り替え可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【１０７４０】
近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、始動口として、遊技球の入球を許容する第１状態と、規制する第２状態とに可変可能な可変部材を始動口に付設した可変入球手段を設け、その可変入球手段が第１状態へと可変し易い有利状態と、その第１遊技状態よりも第１状態へと可変し難い不利状態と、を設定可能に構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、可変入球手段への遊技球の入球のし易さを異ならせることで遊技者に対して有利状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるものであったが、不利状態が設定されている場合であっても、遊技球を可変入球手段へと入球させてしまえば抽選が実行されるため、不利状態において可変入球手段が第１状態となるタイミングを図って遊技が行われてしまう虞があり、有利状態が設定させようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、不利状態が設定されている状態において、可変入球手段への遊技球の入球に基づく抽選の実行が行われ難くすることで、遊技者の遊技意欲を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０７４１】
遊技機Ｂ１によれば、設定情報に応じて第１状態と第２状態とに切り替えることができるため、遊技者に対して、可変入球手段に遊技球が入球した時点における設定情報について興味を持たせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０７４２】
遊技機Ｂ１において、前記切替手段を動作制御する動作制御手段を有し、前記切替手段は、前記可変入球手段に入球した遊技球が、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路とを含む複数の流路のうち、何れか一の流路を流下するように前記複数の流路を切り替え可能なものであり、前記動作制御手段は、前記可変制御手段による制御の開始に基づいて前記切替手段への動作制御を開始するものであり、前記切替手段により前記第１流路を流下した遊技球が前記特定領域を通過し得るものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【１０７４３】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段による制御の開始に基づいて動作制御手段により切替手段が動作制御され、可変入球手段に入球した遊技球が切替手段により第１流路を流下した場合に特定領域を通過し得るものである。これにより、可変入球手段に遊技球を入球させ易くするための可変制御と、切替手段の動作制御と、を連動させることができるため、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過するか否かを適正に制御することができるという効果がある。
【１０７４４】
遊技機Ｂ２において、前記切替手段により前記第２流路へと流下した遊技球は、前記第１流路へと流下した遊技球よりも前記特定領域を通過し難いものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。
【１０７４５】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、第２流路を流下した遊技球が第１流路を流下した遊技球よりも特定領域を通過し難くすることができるため、動作制御手段によって切替手段を動作制御するだけで可変入球手段に入球した遊技球の特定領域への通過割合を設定することができるという効果がある。
【１０７４６】
遊技機Ｂ２またはＢ３において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な通常領域を有し、前記通常領域は、前記可変入球手段に入球した遊技球のうち、前記特定領域を通過しなかった遊技球が通過するように形成されるものであり、前記特典付与手段は、前記通常領域を遊技球が通過した場合には前記特典を付与しないものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。
【１０７４７】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２またはＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変入球手段に入球した遊技球が通常領域を通過した場合には、特典が付与されることが無い。よって、可変入球手段に遊技球が過剰に入球したとしても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、可変入球手段内に通常領域を設けることにより、遊技球が可変入球手段に入球することを抑制するための機構を可変入球手段の外部に設け無くとも遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるため、可変入球手段の外部の領域をその他の目的に利用し易くすることができるという効果がある。
【１０７４８】
遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、前記第１流路を流下した遊技球を、前記第２流路とは異なる第３流路と、前記第２流路および前記第３流路とは異なる第４流路と、に振り分け可能な振分手段を有し、前記遊技機は、前記特定領域として、前記振分手段によって前記第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な第１特定領域と、前記振分手段によって前記第４流路に振り分けられた遊技球が入球可能な前記第１特定領域とは異なる第２特定領域と、を少なくとも有するものであり、前記特典付与手段は、前記第１特定領域に遊技球が入球した場合と、前記第２特定領域に遊技球が入球した場合とで前記特典の付与内容を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【１０７４９】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、切替手段により第１流路へと流下した遊技球が振分手段により第３流路へ

と振り分けられた場合は第１特定領域を通過し、第４流路へと振り分けられた場合は第２特定流路を通過する。これにより、設定条件の成立状況に応じて、可変入球手段に遊技球が入球した場合に、特典付与手段による特典の付与のされ易さを可変し、さらに、振分手段によって付与される特典の内容を異ならせることができる。よって、特典が付与されるか否かと、付与される特典の内容と、が段階的に決定されるため、特典の有無と特典内容とを一度に決定する場合に比べて、遊技者に対して遊技を楽しませる期間を長くすることができるという効果がある。また、このような構成を用いる場合には、可変入球手段内の遊技球の流下状況を示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段に入球した遊技球の流下状況を遊技者に把握させ易くすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。加えて、設定条件が成立していることを示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段へと遊技球を入球させることで何かしらの特典が付与され易い状況であることを、可変入球手段へと遊技球を入球させる前の時点で遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して、期待を持ちながら遊技を行わせることが出来る。

【１０７５０】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記切替手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定されている場合のほうが、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記第１状態に切り替え易いものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１０７５１】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、設定されている遊技状態に応じて第１状態への切り替え易さを異ならせることができるため、遊技者に対して現在設定されている遊技状態に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０７５２】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも遊技球が入球し難い第２可変パターンと、で前記可変入球手段を可変制御可能なものであり、前記切替手段は、前記可変制御手段が前記第１可変パターンで前記可変入球手段を可変制御する場合に少なくとも前記第１状態へと切替可能なものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１０７５３】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段により、第１可変パターンで可変制御されている場合よりも第２可変パターンが設定されている場合のほうが、遊技球が可変入球手段へと入球し難くすることができる。そして、切替手段は、第１可変パターンで可変制御される場合に第１状態へと切替可能となる。よって、特定領域を通過し得ない遊技球が大量に発生してしまう事態を抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【１０７５４】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、前記特典付与手段は、前記特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特定遊技を実行するものであり、前記遊技機は、前記特典付与手段により実行された前記特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１０７５５】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかの奏する効果に加え、特定領域を遊技球が通過した場合に実行される特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技が実行されるため、遊技者に対して特定領域へと遊技球を通過させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。

【１０７５６】

＜特徴Ｃ群＞（複数の遊技を重複して実行可能な遊技機において、一方の変動時間に応じて他方遊技に関する演出の態様を設定）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を、選択情報に基づいて決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されている期間に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技に関する特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様を、少なくとも前記選択情報に対応した情報に基づいて設定する演出態様設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１０７５７】

近年、パチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、重複して実行されるそれぞれの遊技に対して遊技結果を示すための演出表示を実行する遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、複数の遊技が重複して実行される場合において、重複して実行される各演出表示を見ることでそれぞれの遊技を分かり易く把握することができるものであったが、実行される演出表示の演出態様が対応する遊技の内容にのみ基づいて決定されており、重複して実行される複数の遊技に関連させた演出を実行することができないため、実行されている演出表示から重複して実行されている遊技全体を把握し難く演出効果が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、重複して実行される複数の遊技の内容を把握し易い演出を実行することにより、演出効果を高め、遊技者が意欲的に遊技を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０７５８】

遊技機Ｃ１によれば、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、重複して実行される識別情報の動的表示と、特定遊技と、を関連付けた演出を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、様々な演出態様を見るために遊技者に対して複数の遊技を重複させるために意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【１０７５９】

遊技機Ｃ１において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により判別された前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１０７６０】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、特定演出の演出態様が、識別情報の残期間に基づいて設定されるため、判別手段の判別タイミングと、特定遊技の実行タイミングとに応じて特定演出の演出態様を異ならせることができる。よって、様々な演出態様を見るために遊技者に対して複数の遊技を重複させるために様々なタイミングで意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【１０７６１】

遊技機Ｃ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特典遊技の終了に基づいて再開させる再開手段と、を有し、前記中断条件は、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の遊技結果が所定の遊技結果となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【１０７６２】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的

表示手段により実行される識別情報の動的表示を中断手段により中断させることができる。よって、実行される演出だけでは無く、実際の遊技においても判別手段による判別と、特定遊技とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０７６３】

遊技機Ｃ３において、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから特定期間が経過した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記再開手段は、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態が設定される場合に、前記中断されている動的表示を前記第２遊技状態中の動的表示として再開するものであり、前記特定期間は、前記再開手段により再開される前記識別情報の残期間に応じて可変するものであり、前記演出態様設定手段は、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合における前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【１０７６４】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態が設定される特定期間の長さが中断手段により中断された動的表示の残期間に応じて可変される。そして、特定演出の演出態様が中断手段により中断させた場合における動的表示の残期間の長さに基づいて設定される。よって、特定演出の演出態様によって、後に実行される遊技の有利度合いを把握することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【１０７６５】

遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段と、その残期間判別手段により判別された前記残期間が有利条件を満たしているかを判別する有利条件判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記有利条件判別手段の判別結果に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【１０７６６】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利条件判別手段により残期間が有利条件を満たしているかが判別され、その判別結果に基づいて特定演出の演出態様が設定されるため、実行される特定演出によって遊技者に有利な状態であるかを遊技者に分かり易く報知することができるという効果がある。

【１０７６７】

遊技機Ｃ５において、前記有利条件判別手段は、前記残期間が第１期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【１０７６８】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、動的表示中の識別情報の残期間が第１期間よりも長い場合に有利条件を満たしていると判別されるため、実行される特定演出に基づいて特定遊技を実行させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【１０７６９】

遊技機Ｃ４またはＣ５において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、を有し、前記判別手段は、前記判別条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて判別を実行するものであり、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報を、その取得情報に基づく判別が前記判別手段により実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段を有し、前記事前判別手段は、少なくとも前記取得情報に基づく前記判別手段による判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間を事前に判別するものであり、前記有利条件判別手

段は、前記残期間が前記事前判別手段により判別された前記動的表示期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。
【１０７７０】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ４またはＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段により判別される取得情報が所定数を上限に記憶手段に記憶され、その記憶手段に記憶されている取得情報に対応する動的表示期間が事前判別される。そして、実行中の動的表示の残期間のほうが事前判別された動的表示期間よりも長いと判別された場合に有利条件を満たしていると判別される。よって、実行される特定演出に基づいて遊技者に有利となる動的表示の中断タイミングを予測しながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。
【１０７７１】
遊技機Ｃ６において、前記有利条件判別手段は、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報のうち、次に前記判別手段により判別される前記取得情報に対応する前記事前判別手段の判別結果を対象に前記有利条件を満たしているかを判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ７。
【１０７７２】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、次に判別手段により判別が実行される取得情報に対応する動的表示期間よりも残期間のほうが長い場合に有利条件が成立するため、実行される特定演出に基づいて、実行中の動的表示を中断させるか、次に実行される動的表示を中断させるかを遊技者に判別させることができる。よって、遊技者に遊技を選択させることができ、遊技の参加意欲を高めることができるという効果がある。
【１０７７３】
遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記特定期間として、前記第１遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が予め定められた少なくとも２回以上の特定回数停止表示されるまでの期間が経過した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記特定期間を算出可能な期間算出手段を有し、前記期間算出手段は、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を、前記特定回数を上限に合算することで前記特定期間を算出するものであり、前記期間算出手段により算出された前記特定期間を示すための期間態様を表示可能な期間態様表示手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。
【１０７７４】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、期間態様表示手段により表示された期間態様を見ることで特定期間の長さを把握しながら、特定演出の演出態様に基づいて第２遊技状態における遊技状況を把握することができる。よって、遊技者に対して実行される様々な演出を注視させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
【１０７７５】
＜特徴Ｄ群＞（当たり遊技の終了条件を操作手段への操作に応じて異ならせる）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに、可変可能な可変入球手段と、第１条件が成立した場合に前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技を、前記可変入球手段に所定数の遊技球が入球した場合に成立する第１終了条件と、前記可変入球手段が前記第１状態へと可変された期間が前記所定期間を経過した場合に成立する第２終了条件とを含む複数の終了条件のうち、一の終了条件が成立した場合に終了させる終了手段と、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を実行可能な操作手段と、を有し、前記操作手段により前記第１操作が実行された場合のほうが、前記第２操作が実行された場合よりも、前記第１終了条件が成立し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【１０７７６】
近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、アタッカー（特定入賞口）に遊技球を入球させることが可能となる特典遊技が実行され、その特典遊技を終了させるための条件が複数設定されるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技機では、一般的に、特典遊技が実行されてからの経過時間に基づいて特典遊技を終了させる時間終了条件と、特典遊技中にアタッカーに入球した遊技球の個数に基づいて特典遊技を終了させる入賞終了条件と、が設定され、何れかの終了条件が成立した場合に特典遊技を終了させる制御が実行されるものであった。
【１０７７７】
しかしながら、特典遊技中は毎回同様の遊技が行われることから、複数の終了条件を設定した場合であっても、基本的には何れか一方の終了条件のみが成立し易くなる。つまり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ易いように構成している遊技機では、時間終了条件が成立するよりも前に入賞終了条件が成立し易くなり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ難いように構成している遊技機では、入賞終了条件が成立するよりも前に時間終了条件が成立し易くなる。
【１０７７８】
このように、特典遊技の終了条件が複数設定されていたとしても、成立し得る終了条件が殆ど特定の終了条件になってしまうと、複数の終了条件を設定する利点、即ち、どの終了条件の成立に基づいて特典遊技が終了するのかを分かり難くすることで特典遊技中における遊技に対して遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏し難くなるという問題があった。上記した遊技機において、特典遊技を終了させるための複数の終了条件のうち、成立する終了条件が特定の終了条件に偏ることを抑制することで特典遊技中における遊技を遊技者が意欲的に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０７７９】
遊技機Ｄ１によれば、実行中の特定遊技を終了させるための終了条件を操作手段が実行する操作内容に応じて異ならせることが可能となるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【１０７８０】
遊技機Ｄ１において、前記操作手段に対して前記第１操作或いは前記第２操作を実行させるかを遊技者に選択させるための選択演出を実行可能な選択演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【１０７８１】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、終了条件を選択演出実行手段により実行される選択演出に基づいて選択することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【１０７８２】
遊技機Ｄ２において、前記選択演出実行手段により実行される前記選択演出の演出態様を設定可能な演出態様設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第１終了条件が成立した場合と、前記第２終了条件が成立した場合とで、前記特定遊技の終了後に付与される特典が異なる場合に前記演出態様を異ならせて設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【１０７８３】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了後に付与される特典に応じて選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に遊技者が注目することになる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。
【１０７８４】
遊技機Ｄ３において、前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に判別を実行す

る判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果に基づいて前記特典遊技実行手段が実行されるまでの期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技が実行されるタイミングと、前記期間判別手段の判別結果と、に基づいて前記選択演出の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。

【１０７８５】

遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の実行タイミングと、特典遊技が実行されるタイミングとに基づいて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【１０７８６】

遊技機Ｄ４において、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球し難い第４状態とに、可変可能な第２可変入球手段を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記第２可変入球手段を所定の可変パターンで前記第３状態と、前記第４状態へと所定期間可変させるものであり、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典種別と、その第１特典種別よりも前記特典遊技中に前記第２可変入球手段が前記第４状態となる期間が長い第２特典種別と、を少なくとも含む複数の特典種別のうち、一の特典種別を設定する種別設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技の開始タイミングに基づいて、前記特定遊技の終了タイミングにおいて実行され得る前記特典遊技の種別が前記第１特典種別である場合と、前記第２特典種別である場合とで、演出態様を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【１０７８７】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了タイミングにおいて、特典遊技が実行され得る場合には、その特典遊技の種別に応じて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【１０７８８】

遊技機Ｄ５において、前記特定遊技の終了タイミングが、前記動的表示手段により前記識別情報の動的表示が実行されている第１状況であるか、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行されている第２状況であるかを判別する状況判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第１状況である場合と、前記第２状況である場合とで演出態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。

【１０７８９】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングが、識別情報の動的表示中であるか、特典遊技の実行中であるか、によって選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【１０７９０】

遊技機Ｄ６において、前記状況判別手段により前記第１状況であると判別された場合に、前記特定遊技の終了タイミングにおける前記動的表示の残期間を判別する残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により前記残期間が所定期間以上である場合には、前記残期間が前記所定期間未満である場合とは異なる演出態様を設定

するものであることを特徴とする遊技機Ｄ７。
【１０７９１】
遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングにおいて動的表示されている前記識別情報の残期間の長さに応じて選択演出の演出態様が異ならせて設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。
【１０７９２】
遊技機Ｄ４からＤ７のいずれかにおいて、実行条件が成立した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で前記特定遊技が開始される場合に前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特定遊技が終了した場合に再開させる再開手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ８。
【１０７９３】
遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ４からＤ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技が実行されている間は、動的表示を中断させることができるため、特定遊技を終了させる終了条件を異ならせることにより動的表示の中断期間の長さを可変させることができる。よって、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【１０７９４】
遊技機Ｄ８において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｄ９。
【１０７９５】
遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ８の奏する効果に加え、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過した場合にも特典遊技を実行させることができるため、遊技者に対して、特定遊技に対して第２終了条件を成立させるための遊技を行うか、第１終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０７９６】
遊技機Ｄ８またはＤ９において、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定回数停止表示された場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１０。
【１０７９７】
遊技機Ｄ１０によれば、遊技機Ｄ８またはＤ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態が、動的表示手段による識別情報の動的表示回数に基づいて終了するため、第２遊技状態中に動的表示を中断させることは第２遊技状態の継続期間を長くする場合に有効となる。よって、遊技者に対して、特定遊技に対して第２終了条件を成立させるための遊技を行うか、第１終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０７９８】
＜特徴Ｅ群＞（当たり遊技の狙う場所ナビ表示）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が前記判別手段の判別結果が特定の判別結果で

あることを示す特定識別情報で停止表示された場合に、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行される場合に、前記可変入球手段を示す表示画像を表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【１０７９９】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

【１０８００】

しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。

【１０８０１】

また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

【１０８０２】

遊技機Ｅ１によれば、表示制御手段により可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこと狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８０３】

遊技機Ｅ１において、前記表示制御手段は、少なくとも前記特定識別情報が停止表示されてから前記可変入球手段が前記第１状態へと可変されるまでの期間に、前記表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【１０８０４】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、可変入球手段が第１状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８０５】

遊技機Ｅ１またはＥ２において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、複数の特典遊技種別から一の特典遊技種別を選択可能な特典遊技種別選択手段と、前記表示制御手段により前記表示手段に表示させる前記表示画像の表示態様を設定可能な表示態様設定手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて異なる表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１０８０６】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１またはＥ２の奏する効果に加え、表示画像の表示態様を大当たり種別に基づいて可変させることができるため、特典遊技を分かり易く実行させることができると共に、特典遊技の遊技内容を遊技者に示唆することができる。よって遊

技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８０７】
遊技機Ｅ３において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて価値の異なる前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。
【１０８０８】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、特典遊技種別に応じて価値の異なる特典遊技が実行されるため、表示手段に表示される表示画像の表示態様に遊技者を注視させることができる。よって、演出効果を高めることが出来るという効果がある。
【１０８０９】
遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、前記可変入球手段に遊技球が入球したことを検知可能な入球検知手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記表示制御手段により前記表示手段に表示された前記表示画像の表示態様を、前記入球検知手段により前記入球が検知されたことに基づいて可変設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。
【１０８１０】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかの奏する効果に加え、入球検知手段により可変入球手段へと遊技球が入球した場合に、表示画像の表示態様を可変させることができるため、遊技者に特典遊技の進行具合を分かり易く報知することができる。
【１０８１１】
遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して実行された操作内容を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて前記表示態様を可変設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。
【１０８１２】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することで、表示画像の表示態様を可変させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。
【１０８１３】
遊技機Ｅ６において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて、前記表示画像を拡大、または縮小させた表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ７。
【１０８１４】
遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を拡大または縮小させることができる。これにより、特典遊技が実行される場合に表示画像の表示を必要としない遊技者は、表示画像を小さく表示することができるため、表示手段に形成される表示領域を別の演出表示に用いることが可能となる。よって、遊技者に好適な表示を実行させることができるという効果がある。
【１０８１５】
遊技機Ｅ６またはＥ７において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて、前記表示画像を第１位置から第２位置へと回転させた回転表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。
【１０８１６】
遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ６またはＥ７の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を回転させることができるため、可変入球手段の詳細な構成を遊技者に視認させることができるという効果がある。
【１０８１７】
＜特徴Ｆ群＞（時短終了タイミングを条件に応じて切り替える）
判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報

で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、所定情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記所定情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に前記第２遊技状態を設定可能な遊技機において、切替条件の成立に基づいて、前記終了条件判別手段の実行タイミングを切替可能な切替手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１０８１８】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０８１９】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

【１０８２０】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないとい問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０８２１】
遊技機Ｆ１によれば、終了条件判別手段の実行タイミングを切替条件の成立に基づいて切り替えることができるため、どのタイミングで第１遊技状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８２２】
遊技機Ｆ１において、前記更新手段は、前記所定情報として、少なくとも前記判別手段により前記判別が実行された回数に基づく第１情報を更新可能なものであり、前記切替条件は、前記更新手段により更新された前記第１情報が前記終了条件を満たす場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。
【１０８２３】
遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、判別手段の判別回数が終了条件を満たす場合に、切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たす回数分、判別手段の判別を実行した遊技者に対して、第１遊技状態が終了するか否かをドキドキさせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８２４】
遊技機Ｆ２において、第２判別条件が成立した場合に第２判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段による前記第２判別の結果を示すための第２識別情報を所定期間動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示された前記第２識別情報が、特定の前記第２判別結果を示すための第２特定識別情報で停止表示された場合に第２特典遊技を実行可能な第２特典遊技実行手段と、を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。
【１０８２５】
遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、判別手段とは異なる第２判別手段により実行される第２判別に基づいて切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たすまで判別手段の判別を実行した場合に、切替条件が成立しているか否かを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８２６】
遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記終了条件判別手段の実行タイミングを特定期間遅らせるものであり、前記判別手段は、前記特定期間中に実行される前記判別として前記第１遊技状態に対応させた判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ４。
【１０８２７】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを遅らせている特定期間中に実行される判別手段の判別を第１遊技状態中の判別として実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８２８】
遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により設定されている遊技状態を示すための表示態様を表示手段に表示可能な遊技状態表示手段を有し、前記遊技状態表示手段は、前記第１遊技状態が設定されていることを示すための表示態様として、第１表示態様と、その第１表示態様とは異なる第２表示態様とを表示可能なものであり、前記第２表示態様は、前記切替手段により前記終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。
【１０８２９】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかの奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されている状態を示す表示態様として、切替手段により終了条件判別手段の実行

タイミングを切り替えた場合に表示される第２表示態様を表示可能に構成しているため、遊技者に現在の遊技状態を分かり易く報知することができるという効果がある。

【１０８３０】

＜特徴Ｇ群＞（当たり遊技の対象装置ナビ表示を、遊技の進行に合わせて可変させる）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な第１可変入球手段と、第１実行条件が成立した場合に、前記第１可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる第１特典遊技を実行可能な第１特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球し難い第４状態とに可変可能な第２可変入球手段と、前記第１特典遊技実行手段により実行される前記第１特典遊技の遊技結果が所定の遊技結果である場合に、前記第２可変入球手段を前記第４状態から前記第３状態へと所定期間可変させる第２特典遊技を実行可能な第２特典遊技実行手段と、前記第１特典遊技が実行される場合に、前記第１可変入球手段を示す第１表示画像を表示手段に表示させ、前記第２特典遊技が実行される場合に、前記第２可変入球手段を示す第２表示画像を前記表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１０８３１】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

【１０８３２】

しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。

【１０８３３】

また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

【１０８３４】

遊技機Ｇ１によれば、表示制御手段により実行される特典遊技に対応する可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこと狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８３５】

遊技機Ｇ１において、前記表示制御手段は、前記第１実行条件が成立してから前記第１可変入球手段が前記第１状態へと可変されるまでの期間に、前記第１表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【１０８３６】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、第１可変入球手段が第１状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、第１可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８３７】

遊技機Ｇ２において、前記表示制御手段は、前記第１特典遊技実行手段により前記第１特典遊技が実行されている場合に、前記第２表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【１０８３８】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、第１特典遊技の実行中に、次に実行され得る第２特典遊技に対応した第２可変入球手段を示す第２表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、第１特典遊技が終了した後の遊技方法を事前に把握することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８３９】

遊技機Ｇ２またはＧ３において、前記表示制御手段は、前記第２特典遊技実行手段により前記第２特典遊技が実行されている場合に、前記第１表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【１０８４０】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ２またはＧ３の奏する効果に加え、第２特典遊技の実行中に、既に実行済みの第１特典遊技に対応した第１可変入球手段を示す第１表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、過去に実行した特典遊技の内容を遊技者が視覚的に認識することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８４１】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記第１実行条件が成立したことに基づいて、前記第１特典遊技が実行されるよりも前に、前記第１表示画像と前記第２画像とを順に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【１０８４２】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかの奏する効果に加え、第１実行条件が成立した場合に、今後実行され得る複数の特典遊技の流れを遊技者に報知することができるため、遊技者に一連の遊技方法を予め把握させることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８４３】

＜特徴Ｈ群＞（有利遊技が実行され得る保留数になり易い遊技となり難い遊技とを実行）

取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定条件を満たしている場合のほうが、前記所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる有利遊技を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【１０８４４】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７６６号公報）。また、始動口に遊技球が入球した場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成されているものがあった。ところで、上記した遊技機では、保留記憶されている抽選権利の数に関わらず同一の有利度合いの遊技が実行されるため、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【１０８４５】
遊技機Ｈ１によれば、記憶手段に記憶されている情報の数に応じて有利遊技の実行のし易さを異ならせることができる。よって、遊技者に対して記憶手段に記憶されている情報の数に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８４６】
遊技機Ｈ１において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定条件を満たし易い第１遊技と、その第１遊技よりも前記所定条件を満たし難い第２遊技と、を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。
【１０８４７】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、第１遊技のほうが第２遊技よりも記憶手段に記憶されている情報の数が所定条件を満たし易くすることができる。よって、遊技者に対して第１遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８４８】
遊技機Ｈ２において、前記所定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定数よりも少ない特定数である場合に成立し得るものであり、前記第１遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも多い場合に、前記情報の数を前記第２遊技よりも減少させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。
【１０８４９】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも多い場合に第１遊技が実行されると第２遊技が実行されるよりも情報の数を減少させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも多い状態で遊技を行っている遊技者に対して第１遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。
【１０８５０】
遊技機Ｈ２またはＨ３において、前記第１遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも少ない場合に、前記情報の数を前記第２遊技よりも増加させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。
【１０８５１】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ２またはＨ３の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも少ない場合に第１遊技が実行されると第２遊技が実行されるよりも情報の数を増加させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも少ない状態で遊技を行っている遊技者に対して第１遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。
【１０８５２】
遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で第１条件が成立した場合において、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第１遊技は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させることが可能なものであり、前記第２遊技は、前記第１遊技よりも前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させ難いものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。
【１０８５３】
遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により実行中の識別情報の動的表示を強制停止させることができる。これにより、実行中の識別情報が所定期間動的表示されるのを待つこと無く、識別情報の動的表示を終了させることができる。よって、判別手段による次の判別を実行させ易くすることができ、遊技効率を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０８５４】

遊技機Ｈ５において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記第１条件は、少なくとも前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【１０８５５】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に第１条件を成立し易くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すための識別情報の動的表示を強制停止させるために第２判別手段による第２判別を実行させるという斬新な遊技性を提供することで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８５６】

＜特徴Ｉ群＞（時短期間中に時短回数が更新される変動表示と、更新されない変動表示とを設ける）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいて第１情報を更新可能な更新手段と、その更新手段による前記第１情報の更新を制限する制限手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【１０８５７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機では、時短遊技中に実行される抽選回数が予め定められた回数に到達すると時短遊技が終了してしまうため、遊技者に対して時短遊技の残期間を容易に予測されてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【１０８５８】

遊技機Ｉ１によれば、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報の動的表示が実行されたとしても、第１条件が成立した場合には制限手段により第１情報の更新を制限することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８５９】

遊技機Ｉ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記第１情報に基づく終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【１０８６０】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、制限手段により第１情報の更新をを制限することにより、第２遊技状態を終了させ難くすることができる。よって、第２遊技状態の終了条件がどのタイミングで成立するのかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８６１】

遊技機Ｉ２において、前記判別手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行したほうが、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行するよりも遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【１０８６２】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるため、第２遊技状態が設定されている期間中に実行される動的表示回数が多くなるように期待しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８６３】

遊技機Ｉ３において、前記更新手段は、前記第１情報として、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示回数を更新可能なものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【１０８６４】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、更新手段により識別情報の動的表示回数が第１情報として更新されるため、第２遊技状態が設定されている状態で実行される識別情報の動的表示回数に基づいて第２遊技状態が終了することになる。よって、成立する条件に応じて識別情報の動的表示が実行されたにも関わらず、第１情報が更新されない場合を設けることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

【１０８６５】

遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で特殊条件が成立した場合に、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第１条件は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させる場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１０８６６】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止された場合に、第１条件が成立し、制限手段によって更新手段による第１情報の更新が制限される。これにより、正常に動的表示させることができなかった識別情報の動的表示によって第１情報が更新されることを抑制することができるため、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第２遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

【１０８６７】

遊技機Ｉ５において、前記強制停止手段は、前記識別情報に対応する前記判別手段の判別結果に関わらず、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果以外であることを示す識別情報で強制停止させるものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１０８６８】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、識別情報が強制停止された場合には、特定遊技が実行されることが無い。よって、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第２遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

【１０８６９】

遊技機Ｉ６において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記特定遊技実行手段は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合にも前記特定遊技を実行するものであり、前記特殊条件は、少なくとも前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記特定の第２判別結果とは異なる所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。

【１０８７０】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、特定遊技が実行され得る第２判別手段の第２判別結果が所定の第２判別結果である場合に特殊条件が成立し、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止表示される。これにより、特定遊技を実行させるために第２判別手段による第２判別を実行した場合において、特定の第２判別の結果より

も先に所定の第２判別の結果となったとしても、特定識別情報の動的表示が強制停止されると共に、第１情報が更新されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【１０８７１】
遊技機Ｉ７において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の種別として、第１特定遊技種別とその第１特定遊技種別よりも遊技者に有利となる特定遊技を実行可能な第２特定遊技種別とを含む複数の特定遊技種別の中から一の特定遊技種別を決定する遊技種別決定手段を有し、前記遊技種別決定手段は、前記第２判別手段により前記特定の第２判別結果となったほうが、前記判別手段により前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第２特定遊技種別を決定し易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ８。
【１０８７２】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ７の奏する効果に加え、判別手段よりも第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別結果となり易いため、遊技者に対して積極的に第２判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。
【１０８７３】
遊技機Ｉ７またはＩ８において、前記第２判別手段は、前記第１遊技状態が設定されている場合よりも前記第２遊技状態が設定されている場合のほうが前記第２判別を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ９。
【１０８７４】
遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ７またはＩ８の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されている場合のほうが第１遊技状態が設定されている場合よりも第２判別手段による第２判別を実行し易いため、第２遊技状態が設定されている状態において、遊技者に対して積極的に第２判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。
【１０８７５】
＜特徴Ｊ群＞（実行中の変動表示を途中で停止表示させる条件が成立した場合に、実行中の変動表示の内容に基づいて停止制御内容を切り替える）
判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて前記動的表示態様を、特定動的表示態様に切り替えるための特定制御を実行可能な特定制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。
【１０８７６】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。また、上述した構成を有する遊技機において、一方の抽選で当たり当選した場合に、他方の抽選結果を強制的に破棄するものがあった。この場合、他方の抽選結果の内容に関わらず他方の抽選結果が強制的に破棄されてしまうため、場合によっては遊技者に対して不利となる場合があり、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。なお、上述した従来の課題は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）を同時に（並行して）実行する遊技機（所謂、同時変動機）における課題を記載したものであるが、本特徴群の技術思想によって解決される課題は、同時変動機に限られるものでは無く、同時変動機以外の遊技機（例えば、入賞順に応じて第１特別図

柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを実行する遊技機）に適用しても勿論良い。

【１０８７７】

遊技機Ｊ１によれば、識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、実行中の識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて動的表示態様を特定動的表示態様へと切り替えることができる。これにより、実行中の識別情報の動的表示に対応させた特定動的表示態様へと動的表示態様を切り替えることができる。よって、動的表示態様を切り替える場合において遊技者に不信感を与えることを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８７８】

遊技機Ｊ１において、前記特定制御手段は、前記特定制御を実行する場合において、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて複数の前記特定動的表示態様のうち何れかの特定動的表示態様に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１０８７９】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、特定制御が実行される場合に、識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて特定動的表示態様を異ならせることができる。これにより、識別情報動的表示に対応させた特定制御を決定することができるため、識別情報の動的表示に対して特定制御を実行する際に、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８８０】

遊技機Ｊ１またはＪ２において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記判別とは異なる第２判別を実行する第２判別手段を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１０８８１】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１またはＪ２の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に切替条件が成立し、特定制御が実行されることなる。よって、特定制御の制御内容が、判別手段による判別結果と、第２判別手段による第２判別の結果との両方に関連付いたものとなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８８２】

遊技機Ｊ３において、前記特定遊技実行手段は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記所定の第２判別結果とは異なる特定の第２判別結果である場合にも前記特定遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【１０８８３】

遊技機Ｊ４によれば、第２判別手段による第２判別に基づいても特定遊技が実行させることができるため、遊技者に対して判別手段の判別と第２判別手段の第２判別との両方を意欲的に行わせることができる。よって、特定制御が実行される頻度を高めることができるという効果がある。

【１０８８４】

遊技機Ｊ１からＪ４の何れかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記識別情報の動的表示期間を少なくとも決定するものであり、前記切替条件は、前記動的表示期間が長いほうが短い場合よりも成立し易いものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【１０８８５】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４の何れかの奏する効果に加え、動的表示期間が長いほうが切替条件が成立し易くすることができるため、動的表示手段により動的表示される識別情報の動的表示期間の長さに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０８８６】
遊技機Ｊ１からＪ５の何れかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残動的表示期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記切替条件は、前記残期間判別手段により判別された前記残動的表示期間の長さに応じて成立のし易さを異ならせたものであることを特徴とする遊技Ｊ６。
【１０８８７】
遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５の何れかの奏する効果に加え、残動的表示期間の長さに応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して識別情報の残動的表示期間の長さにも興味を持たせることができるという効果がある。
【１０８８８】
＜特徴Ｋ群＞（先読み結果に基づいて表示される特定図柄の個数を、保留数と同期させずに増減させる）
取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、少なくとも当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づく前記判別が実行されるまでに、当該情報に基づく事前判別を実行する事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて所定数の特定図柄を前記表示手段に表示させる特定図柄表示手段と、その特定図柄表示手段により表示される前記特定図柄の表示数を、前記情報の数に関わらず可変表示させることが可能な図柄数可変表示手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｋ１。
【１０８８９】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた。また、始動口に遊技球が入球した場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成し、保留記憶されている抽選権利の個数を図柄で表示し、その図柄の表示態様を保留記憶されている抽選権利に対応する抽選結果を事前に判別した事前判別結果に基づいて可変させるものが提案されている（例えば、特開２０１３－２２３６１３号公報）。ところで、上記した遊技機では、表示されている図柄を用いて事前判別の結果を遊技者に示唆することができるものであったが、保留記憶されている抽選権利の数が少ない場合は、表示される図柄の数も少なくなり、演出効果が低下してしまい、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【１０８９０】
遊技機Ｋ１によれば、事前判別手段による事前判別の結果に基づいて表示される特定図柄の表示数を、記憶手段に記憶されている情報の数に関わらず可変させることができる。よって、記憶手段に記憶されている情報の数が少ない場合であっても、特定図柄の表示数を可変表示することができ、遊技者に対して、事前判別の結果を示唆する演出に興味を持たせることができるという効果がある。
【１０８９１】
遊技機Ｋ１において、前記特定図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶可能な前記情報の数を上限に前記特定図柄を表示可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。
【１０８９２】
遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、特定図柄の上限表示数を記憶手段に記憶可能な情報の上限数としているため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶

されている情報の数を示していると思わせることができる。
【１０８９３】
遊技機Ｋ１またはＫ２の何れかにおいて、前記図柄数可変手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が１以上である場合には、前記特定図柄の数として１以上の範囲で前記特定図柄の表示数を可変するものであることを特徴とする遊技機Ｋ３。
【１０８９４】
遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１またはＫ２の奏する効果に加え、記憶手段に情報が記憶されている間は、特定図柄を継続して表示させることができるため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。
【１０８９５】
遊技機Ｋ１からＫ３の何れかにおいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、少なくとも前記第２遊技状態が設定されている状態で終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定可能なものであり、前記特定図柄表示手段は、前記第２遊技状態が設定されている間、前記特定図柄を前記表示手段に表示可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。
【１０８９６】
遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３の何れかの奏する効果に加え、特定図柄が表示手段に表示されている間は、遊技者に有利な第２遊技状態が設定されていることになるため、特定図柄の表示数が可変する毎に第２遊技状態が終了するか否かを遊技者に報知することができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。
【１０８９７】
遊技機Ｋ４において、前記図柄数可変手段は、前記表示手段に表示されている前記特定図柄の表示数を２以上可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ５。
【１０８９８】
遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、特定図柄の表示数を一度に大きく可変させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
【１０８９９】
遊技機Ｋ５において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、前記特定図柄の表示数を増加させるように可変し易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ６。
【１０９００】
遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ５の奏する効果に加え、特定の判別結果に対応する情報が含まれていると事前判別されたほうが特定図柄の表示数を増加させ易くすることができるため、特定図柄の可変状況に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０９０１】
遊技機Ｋ６において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、一度に増加させる前記特定図柄の表示数が多くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。
【１０９０２】
遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ６の奏する効果に加え、一度に増加する特定図柄の表示数が多いほど、特定の判別結果に対応する情報が含まれている可能性が高くなるため、遊技者に対して、特定図柄の表示数がどのように増加するのか興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９０３】
遊技機Ｋ７において、前記図柄数可変手段は、前記特定図柄の表示数を特定数まで増加させる前に、前記特定図柄の表示数を減少させる準備可変表示を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ８。
【１０９０４】
遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、準備可変表示により特定図柄の表示数を減少させることができるため、現状の特定図柄の表示数に関わらず、特定数の増加可変表示を実行することができる。よって、図柄数可変手段による特定図柄の表示数を可変表示させる演出の自由度を高めることができるという効果がある。
【１０９０５】
＜特徴Ｌ群＞（上流側の電チュー入賞率を可変させることで、下流側の始動口への入球率を可変させる）
第１判別条件が成立した場合に第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段による前記第１判別の結果が特定の第１判別結果である場合、或いは、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に、対応する特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路を流下する遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第１判別条件が成立し得る第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも入球困難な第２状態とに可変可能な可変手段と、実行条件が成立した場合に、前記可変手段を所定の可変パターンで可変制御可能な可変制御手段と、遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第２判別条件が成立し得る第２入球手段と、を有し、前記第２入球手段は、前記第１流路を流下する遊技球のうち、前記第１入球手段に入球し得なかった遊技球が入球し得る位置に設けられるものであることを特徴とする遊技機Ｌ１。
【１０９０６】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。また、複数の始動口を設け、そのうち一の始動口に時短遊技中に遊技球を入球させ易くするための可変部材を設けることで、時短遊技中に抽選を実行させ易くするものがある。ところで、上記した遊技機では、可変部材が設けられた始動口に向けて遊技球を発射した際に、始動口に入球しなかった遊技球は無駄となり、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【１０９０７】
遊技機Ｌ１によれば、可変制御手段により可変手段が第１状態へと可変される期間の長さによって、第１流路を流下する遊技球に基づいて第１判別を実行させ易い状態と、第２判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。これにより、第１流路を遊技球が流下する場合に、遊技者に対して何れの判別が実行されるかを予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０９０８】
遊技機Ｌ１において、前記可変制御手段により可変制御される前記可変手段の前記可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記可変手段が前記第２状態となる期間が長い第２可変パターンと、を少なくとも含む複数の可変パターンの中から一の可変パターンを決定する可変パターン決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。
【１０９０９】
遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、可変パターン決定手段により決

定された可変パターンに応じて可変制御手段により可変手段が可変制御されるので、可変手段の可変状況に応じて第１流路を流下する遊技球に基づいて第１判別を実行させ易い状態と、第２判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。よって、遊技者に対して、可変手段の可変状況に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９１０】

遊技機Ｌ２において、判定条件が成立した場合に所定の判定を実行する判定手段を有し、前記可変制御手段は、前記判別手段による前記判定の結果が特定の判定結果である場合に、前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１０９１１】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、判定手段の判定結果に基づいて可変手段が可変制御されるため、遊技者に対して判定手段の判定内容に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９１２】

遊技機Ｌ３において、前記判定手段による前記判定の結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる長さの複数の動的表示期間の中から一の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１０９１３】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、判定手段の判定結果が停止表示されるまでの動的表示期間の長さを異ならせることができるため、可変制御手段による可変制御が実行されることの無い期間を遊技者に付与することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９１４】

遊技機Ｌ１からＬ４の何れかにおいて、前記第１判別手段よりも前記第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。

【１０９１５】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ１からＬ４の奏する効果に加え、第１判別手段よりも第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別が実行されるため、第２入球手段へと遊技球が到達することを期待させながら、第１流路を流下する遊技球の挙動に興味を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【１０９１６】

遊技機Ｌ５において、前記第１流路を流下する遊技球を検知可能な検知手段と、その検知手段による検知結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記検知手段は、少なくとも、前記第１流路に流入した遊技球を検知可能な第１検知手段と、前記第１流路を流下する遊技球のうち、前記第１入球手段に入球しなかった遊技球を検知可能な第２検知手段と、から構成されるものであり、前記演出実行手段により実行される前記演出は、前記第１流路を流下する球が前記第２入球手段へと到達する期待度を遊技者に示すためのものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。

【１０９１７】

遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ５の奏する効果に加え、第１流路を流下する遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【１０９１８】

＜特徴ＡＡ群＞

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示

される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【１０９１９】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９２０】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【１０９２１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９２２】

遊技機ＡＡ１によれば、第２識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第２情報の数によって可変されるので、その後に実行されることが可能となっている第２識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第２判定結果を示すための第２識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【１０９２３】

遊技機ＡＡ１において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第２動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【１０９２４】

遊技機ＡＡ２によれば、特定の第２動的表示態様が実行されることで、第２情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【１０９２５】

遊技機ＡＡ１またはＡＡ２において、前記演出態様は、前記第２情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第２動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第２識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【１０９２６】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１またはＡＡ２の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第２識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第２動的表示態様を１の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９２７】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【１０９２８】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【１０９２９】

＜特徴ＡＢ群＞（変動パターンの実行中の途中で特図２保留数によって、演出可変）

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【１０９３０】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９３１】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【１０９３２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９３３】

遊技機ＡＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【１０９３４】
遊技機ＡＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ２。
【１０９３５】
遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。
【１０９３６】
遊技機ＡＢ１またはＡＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ３。
【１０９３７】
遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ１またはＡＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後には、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。
【１０９３８】
遊技機ＡＢ１からＡＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ４。
【１０９３９】
遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。
【１０９４０】
＜特徴ＡＣ群＞（特図２変動の疑似演出として、特図１変動演出を用いる）
第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第１演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＣ１。
【１０９４１】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結

果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９４２】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【１０９４３】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９４４】

遊技機ＡＣ１によれば、第２判別の判別結果を示すための演出として第１演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９４５】

遊技機ＡＣ１において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の演出態様として、前記第１判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【１０９４６】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、第１判別の判別結果を示す表示態様を用いた第２演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９４７】

遊技機ＡＣ２において、前記第２演出実行手段は、第２判別の判別結果を示す１の演出内で前記第２判別の判別結果を示すための第２演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

【１０９４８】

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ２の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。

【１０９４９】

＜特徴ＡＤ群＞（通常当たりでも確変含むダブル表示）

第１判別を実行可能な第１判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第１識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第２識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第１識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第２識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第１特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第１特典を付与可能であり、前記第１特定組み合わせとは異なる第２特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な第２特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第１動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第１識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第１特定組み合わせと前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第１識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ１。

【１０９５０】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結

果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後に付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９５１】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

【１０９５２】

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

【１０９５３】

遊技機ＡＤ１によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第１特典に対応した組み合わせと第２特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【１０９５４】

遊技機ＡＤ１において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第１判別結果である場合に前記第１特典を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＤ２。

【１０９５５】

遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、決定手段により第１特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第１判別が実行された場合にも第２特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

【１０９５６】

遊技機ＡＤ２において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第２判別結果である場合に前記第２特典を決定するものであり、前記第２動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第２識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を２以上の異なる前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第２識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ３。

【１０９５７】

遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ２の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第２特典が特定の第２判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

【１０９５８】

＜特徴ＡＥ群＞（確変当たり時のパンクＥＤ制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第１示唆態様と第２示唆態様とが組み合わされて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第２示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第２示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＥ１。

【１０９５９】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結

果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９６０】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

【１０９６１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９６２】

遊技機ＡＥ１によれば、第２示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

【１０９６３】

遊技機ＡＥ１において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第２示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第２示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

【１０９６４】

遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。

【１０９６５】

＜特徴ＡＦ群＞（大当たり種別に応じて異なる長さのＥＤ期間を設ける）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ１。

【１０９６６】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９６７】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【１０９６８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９６９】

遊技機ＡＦ１によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９７０】

遊技機ＡＦ１において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ２。

【１０９７１】

遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９７２】

遊技機ＡＦ１またはＡＦ２において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。

【１０９７３】

遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１またはＡＦ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９７４】

＜特徴ＡＧ群＞（ＥＤ期間をＶ入賞の有無で可変させる）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＧ１。

【１０９７５】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９７６】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【１０９７７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９７８】

遊技機ＡＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０９７９】

遊技機ＡＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＧ２。

【１０９８０】

遊技機ＡＧ２によれば、遊技機ＡＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９８１】

遊技機ＡＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＡＧ３。

【１０９８２】

遊技機ＡＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

【１０９８３】

＜特徴ＢＡ群＞（設定に応じて遊技性を異ならせる）

遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記特定要素が前記第２状態に設定されている場合よりも、前記第１状態に設定されている場合の方が遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

【１０９８４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１０９８５】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【１０９８６】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。

【１０９８７】

これに対して遊技機ＢＡ１によれば、有利な第２遊技状態においては、特定要素が有利度合いの低い第１状態に設定されている方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９８８】

遊技機ＢＡ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも前記特定の判別結果となる確率が低い状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

【１０９８９】

遊技機ＢＡ２によれば、遊技機ＢＡ１の奏する効果に加え、有利な第２遊技状態においては、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１０９９０】

遊技機ＢＡ２において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し難い第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変さ

れる可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ３。

【１０９９１】

遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ２の奏する効果に加え、第２遊技状態においては所定の特典が付与され易くなるので、第２遊技状態が設定された場合に遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９９２】

遊技機ＢＡ２又はＢＡ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ４。

【１０９９３】

遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ２又はＢＡ３の奏する効果に加え、第２遊技状態において特定の判別結果になると第２遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態が設定されてしまう可能性があるので、第２遊技状態においては、特定の判別結果になるよりも第２判別結果となって特典が付与され続けて欲しいと思わせることができる。よって、特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９９４】

遊技機ＢＡ２からＢＡ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態は、前記特定の判別結果となるまで維持され得るように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ５。

【１０９９５】

遊技機ＢＡ５によれば、遊技機ＢＡ２からＢＡ５のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態が特定の判別結果となるまで維持されるので、特定の判別結果となる確率が低い第１状態の方がより長く第２遊技状態が継続し易くなる。つまり、より多くの回数第２判別結果になり易くなるため所定の特典の付与回数も多くなり易くなる。よって、第２遊技状態以外の状態では第２状態であることを期待させることができる一方で、第２遊技状態では不利な第１状態を期待させることができるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９９６】

遊技機ＢＡ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも有利度合いが高い第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の判別に渡って前記特定の判別結果以外の判別結果になったことに基づいて、前記第３遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ６。

【１０９９７】

遊技機ＢＡ６によれば、遊技機ＢＡ１又はＢＡ２の奏する効果に加え、特定の判別結果となる確率が低い第１状態の方が第２遊技状態において特定の判別結果以外の判別結果になり易いので、有利な第３遊技状態になり易くなる。よって、第２遊技状態においては不利な第１状態が設定されていることをより強く期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０９９８】

遊技機ＢＡ２からＢＡ６のいずれかにおいて、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて少なくとも賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる発射方向へと遊技球が発射され続けた場合に、前記払出手段によって払い出される賞球の個数よりも、発射される遊技球

の個数の方が多くなり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ７。
【１０９９９】
遊技機ＢＡ７によれば、遊技機ＢＡ２からＢＡ６のいずれかにおいて、第１遊技状態では、遊技球を発射するほど持ち球が減っていき易いため、早期に特定の判別結果となり易い第２状態が設定されていることを強く期待させることができる。よって、第１遊技状態においては第２状態を期待させる一方で、第２遊技状態においては第１状態を期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０００】
遊技機ＢＡ７において、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記払出手段によって払い出される賞球の個数が、発射される遊技球の個数に近い個数になり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ８。
【１１００１】
遊技機ＢＡ８によれば、遊技機ＢＡ７の奏する効果に加え、第２遊技状態における有利度合いをより高くすることができるので、第２遊技状態に移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１００２】
＜特徴ＢＢ群＞（当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなる）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記判別手段の判別で第１の確率で前記特定の判別結果になる第１確率状態と、前記第１の確率とは異なる第２の確率で前記特定の判別結果になる第２確率状態と、を少なくとも含む複数の中から１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、前記第２確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ１。
【１１００３】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【１１００４】
また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における当たりの抽選確率を異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。
【１１００５】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり確率が低いと、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点があった。
【１１００６】
これに対して遊技機ＢＢ１によれば、少なくとも特定条件が成立している間において、第１確率状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１００７】
遊技機ＢＢ１において、前記第１の確率は、前記第２の確率よりも低い確率で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ２。
【１１００８】
遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、特定条件が成立している間において、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果が

ある。
【１１００９】
遊技機ＢＢ１又はＢＢ２において、前記特定条件が成立した状態は、少なくとも前記特定の判別結果になったことに基づいて終了され得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。
【１１０１０】
遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０１１】
遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し難い第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。
【１１０１２】
遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、特定条件が成立している間は所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１０１３】
遊技機ＢＢ４において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１判別手段よりも前記第２の判別結果となる割合が高くなるように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ５。
【１１０１４】
遊技機ＢＢ５によれば、遊技機ＢＢ４の奏する効果に加え、特定条件が成立している間は第２の判別結果となり易い第２判別手段の判別が実行され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１０１５】
遊技機ＢＢ５において、前記特定条件が成立している間に前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合よりも、前記特定条件が成立している間に前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が、前記特典遊技の終了後において前記特定条件が成立した状態となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ６。
【１１０１６】
遊技機ＢＢ６によれば、遊技機ＢＢ５の奏する効果に加え、特定条件が成立した状態において実行され易い第２判別手段の判別で特定の判別結果になると、特定条件が成立した状態が終了されてしまう可能性が高くなるので、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【１１０１７】
遊技機ＢＢ５又はＢＢ６において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によ

って第１方向に発射された遊技球が入球し易くなる位置に設けられている第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易くなる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第３位置と、前記第２入球手段へと遊技球が入球困難になる第３位置と、に可変可能な第２可変手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るように構成されているものであり、前記第２の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ７。

【１１０１８】

遊技機ＢＢ７によれば、遊技機ＢＢ５又はＢＢ６の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて遊技球の発射方向を異ならせる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【１１０１９】

＜特徴ＢＣ群＞（設定変更後の通常状態と、当たり終了後の通常状態とで、特定の示唆の発生率を可変させる）

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、第１の設定条件の成立に基づいて予め定められた特定の遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件の成立に基づいて、前記特定の遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記第１遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合と、前記第２遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合とで、予め定められた特定演出の実行し易さが異なって構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

【１１０２０】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１１０２１】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【１１０２２】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、同一の遊技状態が長く続いた場合に、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

【１１０２３】

これに対して遊技機ＢＣ１によれば、同じ特定の遊技状態であっても、第１遊技状態設定手段により設定されたか、第２遊技状態設定手段により設定されたかに応じて特定演出の実行し易さを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０２４】

遊技機ＢＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態を設定することが可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態設定手段は、前記遊技機の設定が初期化されたことに基づいて前記特定の遊技状態を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

【１１０２５】
遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、初期化された際に設定される遊技状態において特定演出の実行し易さを可変させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。
【１１０２６】
遊技機ＢＣ１又はＢＣ２において、前記演出実行手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ３。
【１１０２７】
遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ１又はＢＣ２の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【１１０２８】
遊技機ＢＣ３において、前記演出実行手段は、前記特定の遊技状態が設定された後における前記外れ判別結果の連続回数が前記特定回数の倍数になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。
【１１０２９】
遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ３の奏する効果に加え、外れ判別結果の連続回数が特定回数の倍数になる毎に特定演出が実行されるので、特定回数の倍数になるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。
【１１０３０】
遊技機ＢＣ１からＢＣ３のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記第１遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合よりも、前記第２遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合の方が、前記特定演出を実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。
【１１０３１】
遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ３の奏する効果に加え、第２遊技状態設定手段によって設定された特定の遊技状態における稼働率を向上させることができるという効果がある。
【１１０３２】
遊技機ＢＣ１からＢＣ４のいずれかにおいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、前記特定演出の種別として、前記第２状態よりも前記第１状態の方が実行される割合が高くなる第１特定演出と、前記第１状態よりも前記第２状態の方が実行される割合が高くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ５。
【１１０３３】
遊技機ＢＣ５によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ４のいずれかが奏する効果に加え、特定演出の種別によって特定要素の状態を示唆することができるので、特定要素の状態を予測したいと考える遊技者に対して、特定の遊技状態において特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０３４】
遊技機ＢＣ１からＢＣ５のいずれかにおいて、遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、前記演出実行手段を少なくとも有して構成され、前記主制御手段から出力されるコマンドに応じた制御を行う従制御手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判

別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示種別を決定する種別決定手段と、その種別決定手段によって決定された動的表示種別を示すための種別コマンドを前記従制御手段へと出力するコマンド出力手段と、を備え、前記従制御手段は、前記種別コマンドを少なくとも受信することが可能なコマンド受信手段を備え、前記演出実行手段は、前記コマンド受信手段により前記種別コマンドが受信されたことに基づいて、当該受信された前記種別コマンドに応じた演出を実行可能に構成されているものであり、前記特定演出は、予め定められた特定の動的表示種別に応じた演出として前記演出実行手段により実行され得る演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ６。

【１１０３５】

遊技機ＢＣ６によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ５のいずれかが奏する効果に加え、従制御手段においては、特定の動的表示種別に対応する種別コマンドを受信した場合に特定演出の種別を決定するのみでよいので、従制御手段の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【１１０３６】

遊技機ＢＣ６において、前記主制御手段は、前記動的表示種別を決定する際に参照される情報が予め規定されている規定情報として、前記第１遊技状態設定手段によって設定された前記特定の遊技状態において前記動的表示種別を決定する際に参照される第１規定情報と、前記第２遊技状態設定手段によって設定された前記特定の遊技状態において前記動的表示種別を決定する際に参照される第２規定情報と、を少なくとも含む複数の前記規定情報を記憶している規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したことに基づいて、前記動的表示種別を決定するために参照する１の規定情報を前記規定情報記憶手段から特定する規定情報特定手段と、を備え、前記第２規定情報は、前記第２規定情報よりも、前記特定の動的表示種別が決定され易くなるように情報が規定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ７。

【１１０３７】

遊技機ＢＣ７によれば、遊技機ＢＣ６の奏する効果に加え、参照する規定情報を異ならせるだけで特定の動的表示種別の決定され易さを異ならせることができるという効果がある。

【１１０３８】

遊技機ＢＣ７において、前記第２規定情報は、前記判別条件の成立時点で予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第２規定情報よりも、前記特定の動的表示種別が決定され易くなり、前記特定条件が成立していなければ、前記特定の動的表示種別の決定割合が前記第２規定情報と共通になるように情報が規定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ８。

【１１０３９】

遊技機ＢＣ８によれば、遊技機ＢＣ７の奏する効果に加え、特定条件の成立有無に応じて特定の動的表示種別の決定割合を可変させることができるので、特定演出の実行割合モカ偏させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０４０】

＜特徴ＢＤ群＞（遊技者に不利な状況の方が特定の示唆が発生し易くなる）

特定の実行条件の成立に基づいて、予め定められた特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を遊技者に示唆可能な第１特定演出と、前記特定要素の状態が示唆され難い第２特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する特定演出種別決定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技

状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特定演出種別決定手段により前記第１特定演出が決定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ１。

【１１０４１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１１０４２】

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の遊技状態において、遊技者にとっての有利度合いを示唆する演出態様を実行可能なものも存在する。

【１１０４３】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

【１１０４４】

これに対して遊技機ＢＤ１によれば、特定要素の状態を知りたいと希望する遊技者に対して、第１遊技状態において積極的に遊技を行わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【１１０４５】

遊技機ＢＤ１において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ２。

【１１０４６】

遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、不利な第１遊技状態における稼働率を向上させることができるという効果がある。

【１１０４７】

遊技機ＢＤ１又はＢＤ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記特定演出種別決定手段は、前記特典遊技が終了した後の遊技状態が前記第３遊技状態以外の遊技状態に設定された連続回数が予め定められた特定回数未満の状況で設定された前記第１遊技状態よりも、前記特定回数以上の状況で設定された前記第１遊技状態の方が、前記第１特定演出を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ３。

【１１０４８】

遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ１又はＢＤ２の奏する効果に加え、有利な第３遊技状態が設定されないという不利な状況が続く程、特定演出が実行され易くなるので、不利な状況が続いた場合でも遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させ難くすることができるという効果がある。

【１１０４９】

遊技機ＢＤ１からＢＤ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定要素として、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になる確率を予め定められた第１確率と、前記第１確率よりも高い第２確率と、を少なくとも含む複数のうち１の確率に設定する特定要素設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記特定の判別結果になる確率が高い遊技状態で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＤ４。

【１１０５０】

遊技機ＢＤ４によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ３の何れかが奏する効果に加え、特定演

出において、第２確率が示唆されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０５１】

遊技機ＢＤ４において、前記第２遊技状態は、前記第２確率よりも高い第３確率以上の確率で前記特定の判別結果になるように構成されているものであり、前記第１特定演出は、前記第２確率よりも前記第１確率に設定されている場合に実行され易い第１演出態様と、前記第１確率よりも前記第２確率に設定されている場合に実行され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうちいずれかが実行されるものであり、前記特定演出は、特定の判別結果となる確率に応じた情報を示唆する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ５。

【１１０５２】

遊技機ＢＤ５によれば、遊技機ＢＤ４の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に第２演出態様が実行されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０５３】

遊技機ＢＤ５において、前記特定要素設定手段は、所定の設定先に予め定められた第１の設定値を設定することにより前記特定の判別結果になる確率を前記第１の確率に設定し、前記所定の設定先に前記第１の設定値とは異なる第２の設定値を設定することにより前記特定の判別結果になる確率を前記第２の確率に設定するものであり、前記第１演出態様は、前記第１確率以下の確率を示唆する数値であり、且つ、前記第１の設定値を示唆する数値を報知する演出態様で構成されているものであり、前記第２演出態様は、前記第１確率以下の確率を示唆する数値であり、且つ、前記第２の設定値を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ６。

【１１０５４】

遊技機ＢＤ６によれば、遊技機ＢＤ５の奏する効果に加え、第１特定演出において設定値を数値で示唆することができるので、遊技者にとって理解し易い演出を実現できるという効果がある。

【１１０５５】

遊技機ＢＤ５又はＢＤ６において、前記第２特定演出は、前記特定の判別結果となる確率が前記第２確率以上、且つ、前記第３確率以下である確率を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ７。

【１１０５６】

遊技機ＢＤ７によれば、遊技機ＢＤ５又はＢＤ６の奏する効果に加え、第２特定演出によって示唆される確率を、実際の確率以下にすることができるので、遊技機の実際の挙動を第２特定手段によって示唆された確率以上とすることができる。よって、遊技機の挙動が特定演出の内容と矛盾してしまうことを抑制できるので、より好適な演出態様を実現できるという効果がある。

【１１０５７】

遊技機ＢＤ５からＢＤ７のいずれかにおいて、特定演出種別決定手段は、前記第１特定演出と、前記第２特定演出と、前記第２確率に設定されている前記第１遊技状態、若しくは前記第２遊技状態のどちらかを示唆する内容の第３特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ８。

【１１０５８】

遊技機ＢＤ８によれば、遊技機ＢＤ５からＢＤ７のいずれかが奏する効果に加え、第３特定演出が実行された場合に、第１遊技状態であることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０５９】

遊技機ＢＤ８において、前記第３特定演出は、前記特定の判別結果となる確率が前記第１確率よりも高く、且つ、前記第２確率以下である確率を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ９。

【１１０６０】
遊技機ＢＤ９によれば、遊技機ＢＤ８の奏する効果に加え、特定演出によって報知される数値により注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０６１】
＜特徴ＢＥ群＞（設定に応じてチャンスゾーンの出現率を可変させる）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において、前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、遊技者に有利となり易い特別状態を設定可能に構成された特別状態設定手段と、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうち１の状態に設定することが可能な状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記特定の遊技状態において前記第２の判別結果となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ１。
【１１０６２】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【１１０６３】
また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。
【１１０６４】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。
【１１０６５】
遊技機ＢＥ１によれば、有利度合いが低い第１状態の方が特定の遊技状態において特別状態に設定され易いので、特定の遊技状態において有利度合いが低い第１状態であることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０６６】
遊技機ＢＥ１において、前記状態設定手段は、前記特定要素として、少なくとも前記特定の遊技状態において前記第１の判別結果となる確率を設定するものであり、前記第１状態は、予め定められた第１の確率で前記第１の判別結果となるように構成され、前記第２状態は、前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記第１の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ２。
【１１０６７】
遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、第１の判別結果となる確率が低い状態を期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０６８】
遊技機ＢＥ１又はＢＥ２において、前記特定の遊技状態において前記特別状態が設定された場合に、少なくとも前記特別状態が終了するまで前記特定の遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ３。
【１１０６９】

遊技機ＢＥ３によれば、遊技機ＢＥ１又はＢＥ２の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、遊技状態を変えずに有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０７０】

遊技機ＢＥ１からＢＥ３のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、少なくとも前記特定の遊技状態において、前記第１判別手段の判別よりも、前記第２判別手段の判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記特別状態は、前記特別状態が設定されていない状態よりも前記第２判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ４。

【１１０７１】

遊技機ＢＥ４によれば、遊技機ＢＥ１からＢＥ３の奏する効果に加え、特別状態になると、有利な第２判別手段の判別が実行され易いので、特別状態になることを期待して特定の遊技場チアにおける遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１０７２】

遊技機ＢＥ４において、前記特別状態設定手段は、前記第１判別手段の判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて前記特別状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ５。

【１１０７３】

遊技機ＢＥ５によれば、遊技機ＢＥ４の奏する効果に加え、有利度合いの低い第１判別手段の判別で第２の判別結果となった場合に有利な特別状態が設定されるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１１０７４】

遊技機ＢＥ４又はＢＥ５において、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第１識別情報の動的表示と、前記第２識別情報の動的表示とは重複して実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ６。

【１１０７５】

遊技機ＢＥ６によれば、遊技機ＢＥ４又はＢＥ５の奏する効果に加え、判別手段の判別を効率的に行わせることができるという効果がある。

【１１０７６】

遊技機ＢＥ６において、前記特別状態は、前記第１動的表示手段により前記第２の判別結果を示すための前記第１識別情報が動的表示されている間の状態で少なくとも構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ７。

【１１０７７】

遊技機ＢＥ７によれば、遊技機ＢＥ６の奏する効果に加え、特別状態の間は有利な第２判別手段の判別のみを実行させることができるので、特別状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。

【１１０７８】

遊技機ＢＥ６又はＢＥ７において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別で前記第１の判別結果および前記第２の判別結果とは異なる第３の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＥ８。

【１１０７９】

遊技機ＢＥ８によれば、遊技機ＢＥ６又はＢＥ７の奏する効果に加え、可変遊技が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１１０８０】

遊技機ＢＥ１からＢＥ８のいずれかにおいて、前記特別状態設定手段は、前記特定の遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第２の判別結果となった場合に、前記第２の判別結果の連続回数が前記特定回数未満の場合よりも高い割合で前記特別状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ９。

【１１０８１】

遊技機ＢＥ９によれば、遊技機ＢＥ１からＢＥ８のいずれかが奏する効果に加え、第２の判別結果が特定回数以上連続することを期待させる斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１１０８２】

遊技機ＢＥ９において、前記特別状態設定手段は、前記第２の判別結果の連続回数が前記特定回数以上となった場合に予め定められた第１の割合で前記特別状態を設定し、前記第２の判別結果の連続回数が前記特定回数よりも多い第２回数以上となった場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記特別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ１０。

【１１０８３】

遊技機ＢＥ１０によれば、遊技機ＢＥ９の奏する効果に加え、第２の判別結果が連続するほど特別状態が設定され易くなるので、第２の判別結果が連続するほど遊技者の興趣を高めることができるという効果がある。

【１１０８４】

＜特徴ＢＦ群＞（抽選結果が純粋な外れとなったことに基づいて遊技状態を変えずにチャンスゾーンを形成する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いが第１の有利度合いとなる第１遊技状態を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、前記第１遊技状態を維持したまま有利度合いを前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに設定可能な有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ１。

【１１０８５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【１１０８６】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【１１０８７】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、抽選結果が当たりにならなければ遊技状態が変わらないため、抽選結果が外れになる度に、遊技者を落胆させてしまうという問題点があった。

【１１０８８】

遊技機ＢＦ１によれば、外れ判別結果になった場合に有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという

効果がある。
【１１０８９】
遊技機ＢＦ１において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示する動的表示手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記動的表示手段により前記外れ判別結果を示すための前記識別情報が動的表示されている間における有利度合いを前記第２の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＦ２。
【１１０９０】
遊技機ＢＦ２によれば、遊技機ＢＦ１の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に有利になるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０９１】
遊技機ＢＦ１又はＢＦ２において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ３。
【１１０９２】
遊技機ＢＦ３によれば、遊技機ＢＦ１又はＢＦ２の奏する効果に加え、第２判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１０９３】
遊技機ＢＦ３において、前記有利度合い設定手段は、前記第１判別手段の判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第２の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＦ４。
【１１０９４】
遊技機ＢＦ４によれば、遊技機ＢＦ３の奏する効果に加え、有利度合いが低い第１判別手段の判別で不利な判別結果となった場合に有利度合いが高くなるという極めて斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【１１０９５】
遊技機ＢＦ４において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示する動的表示手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間の長さを可変させることが可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１判別手段の判別で前記外れ判別結果となるまでの間、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を予め定められた第１期間以下の長さに設定し、前記第１判別手段の判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を前記第１期間よりも長い第２期間に設定することが可能に構成されているものであり、前記動的表示手段は、少なくとも前記第１遊技状態において、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示として、前記第１期間以下の長さの動的表示期間で前記識別情報を動的表示するように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ５。
【１１０９６】
遊技機ＢＦ５によれば、遊技機ＢＦ３の奏する効果に加え、第１判別手段の判別で外れ判別結果となった場合に第２期間の動的表示期間を設定することができるので、その第２期間の間に第２判別手段の判別のみを実行させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１０９７】
遊技機ＢＦ１からＢＦ５のいずれかにおいて、前記有利度合い設定手段は、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別で予め定められた第１回数の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に、前記外れ判別結果の連続回数が前記第１回数未満の場合よりも高い割合で前記第２の有利度合いを設定可能に構成されているものであることを特

徴とする遊技機ＢＦ６。
【１１０９８】
遊技機ＢＦ６によれば、遊技機ＢＦ１からＢＦ５の何れかが奏する効果に加え、第１回数の判別に渡って連続して外れ判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現できるという効果がある。
【１１０９９】
遊技機ＢＦ６において、前記有利度合い設定手段は、前記外れ判別結果の連続回数が前記第１回数以上の場合に第１の割合で前記第２の有利度合いを設定し、前記外れ判別結果の連続回数が前記第１回数よりも多い第２回数以上の場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第２の有利度合いを設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ７。
【１１１００】
遊技機ＢＦ７によれば、遊技機ＢＦ６の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続するほど第２の有利度合いに設定される期待度が向上するという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。
【１１１０１】
＜特徴ＢＧ群＞（１種２種で低設定の方が役物で当たり易くなる）
遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流入可能な位置に設けられている第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記第１領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうちいずれかの状態に設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ１。
【１１１０２】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
【１１１０３】
また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技が有利な種別であるか否かの期待度を示唆する演出を実行することが可能に構成されたものも存在する。係る従来型の遊技機では、有利な種別の特典遊技である期待度が高いことが示唆された場合に、特定領域を通過することをより強く期待して遊技を行わせることができる。
【１１１０４】
しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技が実行された場合に遊技球が特定領域を通過する割合自体は共通であるため、有利な種別である期待度が高いことが示唆されたとしても、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。
【１１１０５】
これに対して遊技機ＢＧ１によれば、第１状態であるか、第２状態であるかに応じて第１領域への振り分けられ易さを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１０６】

遊技機ＢＧ１において、前記第１の有利度合いは、前記第２の有利度合いよりも低い有利度合いであることを特徴とする遊技機ＢＧ２。

【１１１０７】

遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、有利度合いが低い方が振分手段によって第１領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【１１１０８】

遊技機ＢＧ１又はＢＧ２において、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、取得条件の成立に基づいて所定の判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後における遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第１遊技状態が設定されてから当該第１遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＧ３。

【１１１０９】

遊技機ＢＧ３によれば、遊技機ＢＧ１又はＢＧ２の奏する効果に加え、第１状態が設定されている方が、有利な第１遊技状態において遊技球が第１領域に振り分けられ易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１１１０】

遊技機ＢＧ３において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段を備え、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ４。

【１１１１１】

遊技機ＢＧ４によれば、遊技機ＢＧ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において外れ判別結果となった場合に、第１領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【１１１１２】

遊技機ＢＧ４において、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２の判別結果となる確率が低く、且つ、前記第３の判別結果となる確率が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ５。

【１１１１３】

遊技機ＢＧ５によれば、遊技機ＢＧ４の奏する効果に加え、第２の判別結果となる確率が低い第１状態が設定されている方が、有利な第１遊技状態がより有利になるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１１１４】

遊技機ＢＧ４又はＢＧ５において、前記取得手段により取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記判別手段による判別に用いられるまで記憶可能な記憶手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記振分手段は、予め定められた第１期間周期で遊技球が到達した場合に、前記第１領域へと遊技球を振り分け易くなるように構成され

ているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態において、前記記憶手段に対して１以上の前記判別情報が記憶された状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記可変遊技が前記第１期間周期で実行され易くなる動的表示期間を設定可能に構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態において、前記外れ判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記特定の情報数の前記判別情報を取得することが可能な長さの動的表示期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ６。

【１１１１５】

遊技機ＢＧ６によれば、遊技機ＢＧ４又はＢＧ５の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示の間に特定の情報数の判別情報を取得することができるので、外れ判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１１１１６】

遊技機ＢＧ６において、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態において、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記識別情報の動的表示が開始されてから当該識別情報の動的表示の終了後に実行される前記可変遊技が終了するまでの間に前記判別情報を取得することが困難となる長さの動的表示期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ７。

【１１１１７】

遊技機ＢＧ７によれば、遊技機ＢＧ６の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示の間でなければ判別情報を取得することが困難になるので、外れ判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１１１８】

＜特徴ＢＨ群＞（設定確認時に役物の初期動作を回避する）

可変可能な可変部材と、その可変部材を可変させる可変手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記可変部材が予め定められた動作である投入動作を行うように前記可変手段を制御することが可能な投入時制御手段と、遊技機に対して電源が投入された時点において、予め定められた特定条件が成立している場合に、前記投入動作が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ１。

【１１１１９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、複数の可変部材を動作させることによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献１：特開２００８－０１２１９４号公報）。

【１１１２０】

かかる従来型の遊技機の中には、遊技機に対する電源投入の際に、可変部材に対して所定の投入動作を行わせることにより、可変部材が正常に動作可能であるか否かを判別することが可能に構成されたものも存在する。

【１１１２１】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、投入動作を行うべきではない状況下においても投入動作を行ってしまう可能性があるという問題点があった。

【１１１２２】

これに対して遊技機ＢＨ１によれば、電源投入時において好適に可変部材を動作させることができるという効果がある。

【１１１２３】

遊技機ＢＨ１において、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件が成立している場合に、少なくとも前記特定条件が成立していない状態となるまでの間、前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＨ２。

【１１１２４】
遊技機ＢＨ２によれば、遊技機ＢＨ１の奏する効果に加え、投入動作の開始タイミングを好適に設定することができるという効果がある。
【１１１２５】
遊技機ＢＨ１又はＢＨ２において、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件と、前記特定条件とは異なる第２特定条件と、が成立している場合に、前記特定条件が成立していない状態になったことを条件として前記投入動作を行うように前記可変手段を制御する第２制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ３。
【１１１２６】
遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ１又はＢＨ２の奏する効果に加え、確実に特定条件が成立していない状態で投入動作を行わせることができるので、投入動作をより好適に実行することができるという効果がある。
【１１１２７】
遊技機ＢＨ３において、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件が成立し、且つ、前記第２特定条件が成立していない場合に、前記特定条件が成立していない状態となった後も前記投入動作が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機ＢＨ４。
【１１１２８】
遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ４の奏する効果に加え、第２特定条件が成立している場合に投入動作が実行されることを抑制できるので、可変部材を好適に動作させることができるという効果がある。
【１１１２９】
遊技機ＢＨ１からＢＨ４のいずれかにおいて、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた状態で遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特別状態を設定する特別状態設定手段と、を備え、前記抑制手段は、前記特別状態が設定されている間、前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＨ５。
【１１１３０】
遊技機ＢＨ５によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ４のいずれかが奏する効果に加え、特別状態が設定されている間に投入動作が実行されてしまい、特定要素の状態を変更し難くなってしまうことを抑制できるという効果がある。
【１１１３１】
遊技機ＢＨ５において、前記特定要素の状態を示す情報を表示可能な表示手段と、前記操作手段に対して前記第２の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われた状態で遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定要素の状態が前記表示手段に表示される第２特別状態を設定する第２特別状態設定手段を備え、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記第２特別状態が設定されていた場合に、当該第２特別状態が終了された後も前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＨ６。
【１１１３２】
遊技機ＢＨ６によれば、遊技機ＢＨ５の奏する効果に加え、単に特定要素の状態を確認するために遊技機の電源が再投入され、投入動作が不要である可能性が高いにもかかわらず投入動作が実行されてしまうことを抑制できるので、電源投入時における可変部材の動作を好適に設定することができるという効果がある。
【１１１３３】
遊技機ＢＨ６において、前記操作手段は、第１操作手段と、その第１操作手段とは異なる第２操作手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１の操作内容の操作は、前記第１操作手段と前記第２操作手段との両方を操作する操作内容で構成され、前記

第２の操作内容の操作は、前記第１操作手段のみを操作する操作内容で構成されることを特徴とする遊技機ＢＨ７。
【１１１３４】
遊技機ＢＨ７によれば、遊技機ＢＨ６の奏する効果に加え、操作者が第１の操作内容の操作と第２の操作内容の操作とを容易に使い分けることができるので、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１１１３５】
遊技機ＢＨ７において、前記特別状態、および前記第２特別状態において前記第１操作手段が非操作の状態になったことに基づいて、通常遊技が可能な遊技可能状態に設定する遊技可能状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ８。
【１１１３６】
遊技機ＢＨ８によれば、遊技機ＢＨ７の奏する効果に加え、遊技可能状態を容易に設定することができるので、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１１１３７】
＜特徴ＢＩ群＞（一部の設定では当たりとなり、他の一部の設定では外れとなる当たり乱数に基づいて抽選が実行された場合に決定され易くなる変動パターンを設ける）
所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報として予め定められた特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記特定の判別結果になる第１判別状態と、前記特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になる第２判別状態と、を少なくとも含む複数の中から１の判別状態を設定する判別状態設定手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記外れ判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示種別として、前記特定の判別情報が判別に用いられて前記外れ判別結果となった場合に実行され易い第１動的表示種別と、前記特定の判別情報とは異なる判別情報が判別に用いられて前記外れ判別結果となった場合に実行され易い第２動的表示種別と、を少なくとも含む複数のうち１の動的表示種別を決定する動的表示種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＩ１。
【１１１３８】
パチンコ機等の遊技機には、表示手段において図柄を変動表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、予め定められた特定の図柄で停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する。この図柄変動には、変動時間が異なる複数のパターンが設けられており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られている（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。
【１１１３９】
しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。
【１１１４０】
これに対して遊技機ＢＩ１によれば、動的表示種別に応じて第１判別状態であるか、第２判別状態であるかを予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１４１】
遊技機ＢＩ１において、前記動的表示手段によって前記識別情報が動的表示されている間に特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の演出態様として、前記第２動的表示種別の前記識別情報の動的表示よりも前記第１動的表示種別の前記識別情報の動的表示において実行され易い第１演出態様と、前記第１動的表示種別の前記識別情報の動的表示よりも前記第２動的表示種別の前記識別情報の動的表示において実行され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段と、

を備えることを特徴とする遊技機ＢＩ２。
【１１１４２】
遊技機ＢＩ２によれば、遊技機ＢＩ１の奏する効果に加え、演出態様によって第１動的表示種別の識別情報の動的表示が実行されたのか、第２動的表示種別の識別情報の動的表示が実行されたのかがより分かり易くなるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１１１４３】
遊技機ＢＩ２において、前記第１特定演出は、前記第１判別状態であることを示唆する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＩ３。
【１１１４４】
遊技機ＢＩ３によれば、遊技機ＢＩ２の奏する効果に加え、第１特定演出が実行された場合に、第１判別状態であることを遊技者に確信させることができるという効果がある。
【１１１４５】
遊技機ＢＩ１からＢＩ３のいずれかにおいて、前記第１判別状態は、予め定められた第１の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであり、前記第２判別状態は、前記第１の確率よりも低い第２の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＩ４。
【１１１４６】
遊技機ＢＩ４によれば、遊技機ＢＩ１からＢＩ３のいずれかが奏する効果に加え、第１判別状態において実行され易い第１動的表示種別が決定されると、特定の判別結果となる確率が高い判別状態である可能性が高まるため、第１動的表示種別が決定されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１４７】
遊技機ＢＩ４において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の判別結果となる確率が高くなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１判別状態は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第１の確率に設定される状態で構成され、前記第２判別状態は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第２の確率に設定される状態で構成されることを特徴とする遊技機ＢＩ５。
【１１１４８】
遊技機ＢＩ５によれば、遊技機ＢＩ４の奏する効果に加え、第１判別状態が設定されていると、第２判別状態が設定されている場合よりも、有利度合いが低い第１遊技状態において特定の判別結果となり易くなるので、第１判別状態が設定されていることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１１４９】
遊技機ＢＩ５において、前記第１判別状態は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第１の確率よりも高い第３の確率に設定される状態で構成され、前記第２判別状態は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第２の確率よりも高く、且つ、前記第３の確率よりも低い第４の確率に設定される状態で構成されることを特徴とする遊技機ＢＩ６。
【１１１５０】
遊技機ＢＩ６によれば、遊技機ＢＩ５の奏する効果に加え、第１判別状態では、第１遊技状態においても、第２遊技状態においても特定の判別結果となる確率が高くなるので、第１判別状態における優位性をより高めることができる。よって、第１判別状態に設定されていることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１１５１】
遊技機ＢＩ１からＢＩ６のいずれかにおいて、前記判別状態設定手段によって設定された判別状態は、遊技機の電源が遮断されるまで維持可能に構成されていることを特徴とす

る遊技機ＢＩ７。
【１１１５２】
遊技機ＢＩ７によれば、遊技機ＢＩ１からＢＩ６のいずれかが奏する効果に加え、判別状態はホールの営業中に可変されないので、有利な判別状態が設定されていることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１１５３】
遊技機ＢＩ１からＢＩ７のいずれかにおいて、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を有効として扱う操作有効期間を設定する操作有効期間設定手段と、を備え、前記判別状態設定手段は、前記操作有効期間の間に前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われたことに基づいて前記第１判別状態を設定し、第２の操作内容の操作が行われたことに基づいて前記第２判別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＩ８。
【１１１５４】
遊技機ＢＩ８によれば、遊技機ＢＩ１からＢＩ７のいずれかが奏する効果に加え、操作手段を操作することで判別状態を設定することができるので、好みの判別状態を容易に設定することができる。よって、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１１１５５】
＜特徴ＢＪ群＞（チャンスゾーンの出現率を条件に応じて異ならせる）
予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利となり易い特別状態を設定可能に構成された特別状態設定手段と、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうち１の状態に設定することが可能な状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記特定条件が成立し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ１。
【１１１５６】
遊技機ＢＪ１によれば、状態に応じて特定条件の成立し易さが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１５７】
遊技機ＢＪ１において、前記特別状態設定手段は、予め定められた特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特別状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＪ２。
【１１１５８】
遊技機ＢＪ２によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１１１５９】
遊技機ＢＪ１又はＢＪ２において、前記特別状態が設定されてから終了するまでの間は、前記特定条件が成立した時点における遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ３。
【１１１６０】
遊技機ＢＪ３によれば、遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１６１】
遊技機ＢＪ３において、前記特別状態が終了した後も、前記特定条件が成立した時点における遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ４。
【１１１６２】
遊技機ＢＪ４によれば、特別状態の前後で遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１６３】

遊技機ＢＪ１からＢＪ４のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特別状態設定手段は、前記特定条件として、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ５。

【１１１６４】

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ１からＢＪ４のいずれかが奏する効果に加え、一般的に不利な外れ判別結果となったことに基づいて有利な特別状態が設定されるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【１１１６５】

＜特徴ＢＫ群＞（外れとなった場合に有利度合いを可変させる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いが第１の有利度合いとなる第１遊技状態を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは第２の判別結果になったことに基づいて、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに設定可能な有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＫ１。

【１１１６６】

遊技機ＢＫ１によれば、特典遊技が実行されずに有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１１６７】

遊技機ＢＫ１において、前記有利度合い設定手段は、遊技状態を前記第１遊技状態に維持したまま前記第２の有利度合いに設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＫ２。

【１１１６８】

遊技機ＢＫ２によれば、遊技機ＢＫ１の奏する効果に加え、遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１１１６９】

遊技機ＢＫ１又はＢＫ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、遊技者の有利度合いが前記第１の有利度合いよりも低い第３の有利度合いとなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ３。

【１１１７０】

遊技機ＢＫ３によれば、遊技機ＢＫ１又はＢＫ２の奏する効果に加え、比較的有利な第１遊技状態において第２の判別結果となることで更に有利度合いが向上するので、第１遊技状態において第２の判別結果となった場合における遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１１１７１】

遊技機ＢＫ１からＢＫ３のいずれかにおいて、前記判別手段の判別で前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる第３の判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技よりも有利度合いが低い特定遊技を実行する特定遊技実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＫ４。

【１１１７２】

遊技機ＢＫ４によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ３の奏する効果に加え、判別結果の中で最も有利度合いが低い第２の判別結果となったことに基づいて有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるこ

とができるという効果がある。
【１１１７３】
遊技機ＢＫ１からＢＫ４のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１判別手段よりも、前記特定の判別結果となった場合に遊技者にとっての有利度合いが高い種別の前記特典遊技が実行され易くなるように構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１判別手段の判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２の有利度合いに設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＫ５。
【１１１７４】
遊技機ＢＫ５によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ４の奏する効果に加え、有利度合いが低い第１判別手段の判別で有利度合いが低い第２の判別結果となった場合に、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１１１７５】
（課題１）
以下に示す遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１は、次の課題を解決するためになされたものである。
【１１１７６】
即ち、従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。また、入賞口の一部には、役物が設けられ、その役物の作動によって遊技媒体の入賞に影響が及ぼされるものがある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。
【１１１７７】
さて、不正行為者の中には、役物が設けられた入賞口の該役物を不正に作動させたり、その入賞口へ遊技媒体が入賞するように誘導したりして、役物が設けられた入賞口への入賞を増やそうとするものがいる。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分である。
【１１１７８】
本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１１１７９】
（手段及び効果１）
＜ＣＡ群＞
遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、
その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ１。

【１１１８０】

遊技機ＣＡ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。

【１１１８１】

遊技機ＣＡ１において、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

前記記憶手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とを前記主制御手段に設けたことを特徴とする遊技機ＣＡ２。

【１１１８２】

遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、累積して記憶する記憶手段と、前記情報を累積して記憶手段に記憶される記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが設けられている。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の中で行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段から不正な情報を出力して、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

【１１１８３】

遊技機ＣＡ２において、

前記主制御手段は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されていることを特徴とする遊技機ＣＡ３。

【１１１８４】

遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対し

て不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【１１１８５】

遊技機ＣＡ１から３のいずれかにおいて、

外部装置と接続可能な外部装置接続手段と、

その外部装置接続手段に前記外部装置が接続されたことを検出する外部装置接続検出手段を備え、

前記出力手段は、前記外部装置接続検出手段により前記外部装置が接続されたことが検出されたことを契機として、前記外部装置に対して、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を出力することを特徴とする遊技機ＣＡ４。

【１１１８６】

遊技機ＣＡ４によれば、遊技機ＣＡ１から３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、外部装置接続手段に外部装置が接続されると、それが外部装置接続手段によって検出され、その検出を契機として、外部装置に対して、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号が出力手段により出力される。これにより、外部装置を遊技機の外部装置接続手段へ接続するだけで、外部装置に対して、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号が遊技機より出力されるので、役物比率に基づく不正行為を素早く容易に発見できるという効果がある。

【１１１８７】

遊技機ＣＡ１から４のいずれかにおいて、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＡ５。

【１１１８８】

遊技機ＣＡ５によれば、遊技機ＣＡ１から４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される該信号に基づいて、容易に役物比率を解析できるという効果がある。

【１１１８９】

遊技機ＣＡ１からＣＡ５のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＡ６。

【１１１９０】

遊技機ＣＡ６によれば、遊技機ＣＡ１から５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口

への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【１１１９１】

遊技機ＣＡ６において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＡ７。

【１１１９２】

遊技機ＣＡ７によれば、遊技機ＣＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１１１９３】

遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかにおいて、

前記第１入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第２入賞口を含み、

前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第２入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、前記記憶手段に累積して記憶させ、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報と、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第２入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報とを出力することを特徴とする遊技機ＣＡ８。

【１１１９４】

遊技機ＣＡ８によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技領域に設けられた第１入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第２入賞口が含まれており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第２入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報も、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、記憶手段に累積して記憶された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報と、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第２入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報とが出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率のみならず、第２入賞口（即ち、役物が連続して作動する場合における該役物の作動）によるものの比率である連続役物比率を解析でき、その役物比率及び連続役物比率に基づいて、不正行為の発見をより正確に行うことができるという効果がある。

【１１１９５】

遊技機ＣＡ１からＣＡ８のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、
該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を有し、
少なくとも、前記入賞検出手段と、前記払出数設定手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現されることを特徴とする遊技機ＣＡ７。

【１１１９６】

遊技機ＣＡ９によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段には、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられている。そして、少なくとも、入賞検出手段と、払出数設定手段と、記憶手段に累積して記憶される、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の生成と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段による演算の実行によって実現される。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶制御手段による記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の演算装置によって行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【１１１９７】

＜ＣＢ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ８のいずれかにおいて、
遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、
該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、
前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、
前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられたことを特徴とする遊技機ＣＢ１。

【１１１９８】

遊技機ＣＢ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と

、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。

【１１１９９】

遊技機ＣＢ１において、

前記マイクロチップは、前記主制御手段に設けられたことを特徴とする遊技機ＣＢ２。

【１１２００】

遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段と、出力手段とは、演出手段とが設けられたマイクロチップは、主制御手段に設けられている。これにより、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、主制御手段の中で行われる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

【１１２０１】

遊技機ＣＢ１又はＣＢ２において、

前記主制御手段と前記マイクロチップとは、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに、共に収納されていることを特徴とする遊技機ＣＢ３。

【１１２０２】

遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ１又はＣＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段とマイクロチップとは、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【１１２０３】

遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報を記憶する払出情報記憶手段を備え、

前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、

該立ち上げ処理は、前記払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報を、前記マイクロチップへ送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機ＣＢ４。

【１１２０４】

遊技機ＣＢ４によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段には、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報が、払出情報記憶手段に記憶される。演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行

され、その立ち上げ処理の中で、払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報が、マイクロチップへ送信される。これにより、遊技機の機種毎に異なる各入賞口の入賞に対して払い出される遊技媒体の数を示す情報を、マイクロチップに予め記憶させておかなくても、マイクロチップは、電源投入時に主制御手段より送信される前記情報に基づいて、役物比率を算出したり、または、その情報に基づく信号を出力して、出力手段より出力される信号を受け取ったものに対して、役物比率を算出させたりすることができるという効果がある。

【１１２０５】

遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかにおいて、

前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とを実現するための演算を行う第２演算手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ５。

【１１２０６】

遊技機ＣＢ５によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップには第２演算手段が設けられており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、この第２演算手段の演算によって実現される。これにより、第２演出手段の演算の命令（プログラム）を変更することで、記憶制御手段や出力手段等の機能変更や仕様変更に柔軟に対応できるという効果がある。

【１１２０７】

遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかにおいて、

前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とをワイヤードロジックにより実現することを特徴とする遊技機ＣＢ６。

【１１２０８】

遊技機ＣＢ６によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップは、ワイヤードロジックによって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが実現される。これにより、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶や出力といった処理が高速に行うことができるという効果がある。

【１１２０９】

＜ＣＣ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６のいずれかにおいて、

前記記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

【１１２１０】

遊技機ＣＣ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された、払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報は、電源が断されている間も保持される。これにより、遊技機への電源の投入の有無にかかわらず、長期間にわたる払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、累積して記憶手段に記憶させておくことができる。よって、出力手段より出力された信号を受けったものは、長期間にわたる該遊技機の役物比率を解析できるので、過去の不正行為も含めて発見できるという効果がある。

【１１２１１】

遊技機ＣＣ１において、
電源が断されている間は情報が保持不能な第２記憶手段と、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を前記第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

【１１２１２】
遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。その第２記憶手段は、電源が断されている間は情報が保持不能となっている。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されており、一般的に、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込み時間に時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりするが、上記のように構成することで、記憶手段への書き込み回数を減らすことができ、記憶手段の上記問題が顕在化することを抑制できる。

【１１２１３】
遊技機ＣＣ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＣ３。

【１１２１４】
遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１１２１５】
＜ＣＤ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、
前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記入賞検出手段により検出された入賞を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＤ１。

【１１２１６】
遊技機ＣＤ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段によって、記憶手段には、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、入賞検出手段により入賞が検出された入賞口を示す情報が、累積して記憶される。そして、この情報に基づく信号が出力される。出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数や、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数を算出でき、これらの数から役物比率を解析することができる。そして、役物比率に不審な変化が認められる場合、入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、その原因を深く探ることができる。よって、役物比率に基づく不正行為の発見をより確実に行うことができるという効果がある。
【１１２１７】
遊技機ＣＤ１において、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＤ２。
【１１２１８】
遊技機ＣＤ１によれば、遊技機ＣＤ２のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させた第２記憶手段に記憶された情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。
【１１２１９】
遊技機ＣＤ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＤ３。
【１１２２０】
遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１１２２１】
遊技機ＣＤ１からＣＤ３のいずれかにおいて、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＤ４。
【１１２２２】
遊技機ＣＤ４によれば、遊技機ＣＤ１からＣＤ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。
【１１２２３】
遊技機ＣＤ１からＣＤ４のいずれかにおいて、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機ＣＤ５。
【１１２２４】
遊技機ＣＤ５によれば、遊技機ＣＤ１からＣＤ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおいて、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機ＣＤ５では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。
【１１２２５】
遊技機ＣＤ５において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機ＣＤ６。
【１１２２６】
遊技機ＣＤ６によれば、遊技機ＣＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報から、その原因を探ることができるという効果がある。
【１１２２７】
＜ＣＥ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、
その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

【１１２２８】
遊技機ＣＥ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにて役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

【１１２２９】
遊技機ＣＥ１において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＥ２。

【１１２３０】
遊技機ＣＥ２によれば、遊技機ＣＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第２記憶手段に記憶された情報は、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報であるので、その入賞に関する情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

【１１２３１】
遊技機ＣＥ１又はＣＥ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＥ３。

【１１２３２】
遊技機ＣＥ３によれば、遊技機ＣＥ１又はＣＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏す

る。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。

【１１２３３】

＜ＣＦ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＦ１。

【１１２３４】

遊技機ＣＦ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第２記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により、所定の契機がおとずれたことが判断されると、第２記憶手段に記憶された、入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは、入賞検出手段により検出された入賞を、入賞口毎に第２記憶制御手段により計数させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて第２記憶手段に記憶された、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞した入賞口毎の遊技媒体の総数が記憶されることとなるので、記憶手段に必用な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。さらに、第２記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第２記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

【１１２３５】

遊技機ＣＦ１において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＦ２。

【１１２３６】

遊技機ＣＦ２によれば、遊技機ＣＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１１２３７】

遊技機ＣＦ１又はＣＦ２において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＦ３。

【１１２３８】

遊技機ＣＦ３によれば、遊技機ＣＦ１又はＣＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。

【１１２３９】

遊技機ＣＦ１からＣＦ３のいずれかにおいて、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機ＣＦ４。

【１１２４０】

遊技機ＣＦ４によれば、遊技機ＣＦ１からＣＦ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機ＣＦ４では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。

【１１２４１】

遊技機ＣＦ４において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機ＣＦ５。

【１１２４２】

遊技機ＣＦ５によれば、遊技機ＣＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報として、所定の契機がおとずれてからから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１

入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、所定の契機がおとずれてからから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した入賞口毎の遊技媒体の数から、その原因を探ることができるという効果がある。

【１１２４３】

＜ＣＧ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＧ１。

【１１２４４】

遊技機ＣＧ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第２記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第２記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。更に、第２記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第２記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

【１１２４５】

遊技機ＣＧ１において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＧ２。

【１１２４６】

遊技機ＣＧ２によれば、遊技機ＣＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情

報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第２記憶手段に記憶された情報は、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報であるので、その情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

【１１２４７】

遊技機ＣＧ１又はＣＧ２において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＧ３。

【１１２４８】

遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１又はＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。

【１１２４９】

＜ＣＨ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３のいずれかにおいて、

所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＨ１。

【１１２５０】

遊技機ＣＨ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、第２記憶手段には、所定の契機がおとずれて

から次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報のみが記憶されるので、第２記憶手段の記憶容量を小さく抑えることができるという効果がある。

【１１２５１】

遊技機ＣＨ１において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＨ２。

【１１２５２】

遊技機ＣＨ２によれば、遊技機ＣＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１１２５３】

遊技機ＣＨ１又はＣＨ２において、

前記第２記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＣＨ３。

【１１２５４】

遊技機ＣＨ３によれば、遊技機ＣＨ１又はＣＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段に記憶された、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報は、電源が断される間も保持される。これにより、電源が断された場合に、第２記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、出力される信号の信頼性を高めることができるという効果がある。

【１１２５５】

＜ＣＩ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

電源が断されることを検出する電源断検出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合と、前記電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合とに、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＩ１。

【１１２５６】

遊技機ＣＩ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶され

る。更に、電源断検出手段により、電源が断されることが検出される場合にも、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、さらには、所定の契機がおとずれる前に電源が断される場合にも、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第２記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【１１２５７】

遊技機ＣＩ１において、

電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力を供給可能な電力供給手段を備え、

前記電力供給手段は、少なくとも前記記憶制御手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機ＣＩ２。

【１１２５８】

遊技機ＣＩ２によれば、遊技機ＣＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶制御手段には、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。よって、記憶制御手段は、電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合に、その電力を用いて、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に確実に記憶させることができるという効果がある。

【１１２５９】

遊技機ＣＩ２において、

前記電力供給手段は、前記第２記憶手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機ＣＩ３。

【１１２６０】

遊技機ＣＩ３によれば、遊技機ＣＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段だけでなく第２記憶手段にも、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。これより、第２記憶手段に記憶された状況が消去される前に、確実に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に記憶させることができるという効果がある。

【１１２６１】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記第２記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成され、

前記記憶制御手段は、電源が供給された場合と、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段によ

り検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＩ４。

【１１２６２】

遊技機ＣＩ４によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。第２記憶手段に記憶された情報は、電源が断されている間も保持される。そして、電源が供給された場合と、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、電源が供給された場合と、所定の契機がおとずれる毎とに、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第２記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が、電源供給後に確実に記憶手段に記憶される情報に反映させることができ、第２記憶手段に記憶された情報が失われることを抑制できる。従って、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報出力することができるという効果がある。また、電源が断されることが検出された場合に、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行えば、その記憶手段への情報の記憶の途中で電力供給が途絶えて、第２記憶手段に記憶されたすべての情報を反映して記憶手段への情報の記憶が行えなかったり、記憶手段におかしな情報が記憶されたりする可能性が起こり得るが、電源が供給された場合に、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行うので、そのような問題が生じることを抑制できるという効果がある。

【１１２６３】

＜ＣＪ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、前記遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ１。

【１１２６４】

遊技機ＣＪ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むので、所定の遊技媒体が発射された中での払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、多くの遊技媒体が、種々の入賞口に入賞し、払い出しが行われた段階での役物比率を算出できるので、平均化された役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率の変動を排除できるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおける不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【１１２６５】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ２。

【１１２６６】

遊技機ＣＪ２によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払

出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むので、遊技が行われなかった状況下においても所定の時刻の到来によって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

【１１２６７】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１、ＣＪ２のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ３。

【１１２６８】

遊技機ＣＪ３によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１、ＣＪ２のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含む。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）は、本来的には遊技球の試射試験を１０時間行って算出されるものである。払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、遊技時間が所定時間となったことを契機として記憶手段へ記憶させることで、本来の定義に近い役物比率を算出できる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、この本来の定義に近い役物比率を用いて解析を行わせることができるという効果がある。

【１１２６９】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、

ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ３のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、
前記所定の契機は、電源が供給された累計時間が、第２の所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ４。
【１１２７０】
遊技機ＣＪ４によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。
【１１２７１】
即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、電源が供給された累計時間が、第２の所定時間となったことを含むので、あまり遊技が行われなかった状況下においても、電源が供給された時間が第２の所定時間となったことによって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。
【１１２７２】
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ４のいずれかにおいて、
遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、
該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、
前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、
前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けら

れており、
該マイクロチップは、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、
前記主制御手段は、
前記所定の契機を示した情報を記憶する所定契機情報記憶手段を備え、
前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、
該立ち上げ処理は、前記所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、前記マイクロチップに対し、所定の契機を示す情報を送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機ＣＪ５。
【１１２７３】
遊技機ＣＪ５によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。
【１１２７４】
また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。また、マイクロチップでは、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比

率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。
【１１２７５】
一方、主制御手段には、前記所定の契機が所定契機情報記憶手段に記憶されている。そして、演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、所定の契機を示す情報が、マイクロチップへ送信される。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報の記憶は、その役物比率に関する情報を記憶する記憶手段の記憶容量に物理的な制限もあることから、マイクロチップにて、その記憶の契機を固定してしまうのではなく、遊技機における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。よって、主制御手段に、前記所定の契機を所定契機情報記憶手段に記憶させ、電源が投入される毎に、その所定の契機を示す情報をマイクロチップへ送信することで、マイクロチップでは、遊技機における大当たり確率や確変割合などに合った所定の契機で、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報を記憶手段へ記憶させることができるという効果がある。
【１１２７６】
＜ＣＫ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５のいずれかにおいて、
前記遊技機の遊技状態を示す情報を累積して第３記憶手段に記憶させる第３記憶制御手段を備え、
前記出力手段は、前記第３記憶手段に記憶された前記遊技機の遊技状態を示す情報を出力することを特徴とする遊技機ＣＫ１。
【１１２７７】
遊技機ＣＫ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶制御手段によって、遊技機の遊技状態を示す情報が累積して第３記憶手段に記憶される。その第３記憶手段に記憶された遊技機の遊技状態を示す情報が、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、不正行為が疑われる状況である場合に、遊技機の遊技状態を解析して、その原因を探ることができるという効果がある。
【１１２７８】
遊技機ＣＫ１において、
前記遊技領域の前面を覆う扉枠を備え、
前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、前記扉枠が開放中である状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ２。
【１１２７９】
遊技機ＣＫ２によれば、遊技機ＣＫ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技領域の前面を覆う扉枠が開放中である状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この扉枠が開放中である状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。
【１１２８０】
遊技機ＣＫ１又はＣＫ２において、
前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技機のエラー状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ３。
【１１２８１】

遊技機ＣＫ３によれば、遊技機ＣＫ１又はＣＫ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技機のエラー状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機のエラー状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【１１２８２】

遊技機ＣＫ１からＣＫ３のいずれかにおいて、

前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ４。

【１１２８３】

遊技機ＣＫ４によれば、遊技機ＣＫ１からＣＫ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機の当たり状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【１１２８４】

遊技機ＣＫ１からＣＫ４のいずれかにおいて、

前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ５。

【１１２８５】

遊技機ＣＫ５によれば、遊技機ＣＫ１からＣＫ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態が含まれる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、例えば深夜時間帯といった営業時間外に、入賞があった状態が含まれるか否かから、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【１１２８６】

＜ＣＬ群＞

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報をすべて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＬ１。

【１１２８７】

遊技機ＣＬ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の

入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報が、消去手段によりすべて消去される。ここで、当たりとなる確率が変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率が変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率が変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報がすべて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを排除できるという効果がある。

【１１２８８】

遊技機ＣＬ１において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ２。

【１１２８９】

遊技機ＣＬ２によれば、遊技機ＣＬ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【１１２９０】

遊技機ＣＬ２において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ３。

【１１２９１】

遊技機ＣＬ３によれば、遊技機ＣＬ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１２９２】

遊技機ＣＬ２又はＣＬ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ４。

【１１２９３】

遊技機ＣＬ４によれば、遊技機ＣＬ２又はＣＬ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１２９４】

遊技機ＣＬ２からＣＬ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ５。

【１１２９５】

遊技機ＣＬ５によれば、遊技機ＣＬ２からＣＬ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１２９６】

＜ＣＭ群＞

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、を備え、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報は、前記変更手段により前記確率が変更された場合であっても保持され続けることを特徴とする遊技機ＣＭ１。

【１１２９７】

遊技機ＣＭ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基

づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更された場合であっても記憶手段に記憶された情報はすべて保持され続ける。これにより、当たりとなる確率の変更に伴って、役物比率は変わってくるが、当たりとなる確率が変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができるという効果がある。

【１１２９８】

遊技機ＣＭ１において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ２。

【１１２９９】

遊技機ＣＭ２によれば、遊技機ＣＭ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【１１３００】

遊技機ＣＭ２において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ３。

【１１３０１】

遊技機ＣＭ３によれば、遊技機ＣＭ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更された日時が容易に把握できるので、それ以降に役物比率が変化した場合、当たりとなる確率の変更に伴うものである可能性があることを、解析のときに容易に判断できるという効果がある。

【１１３０２】

遊技機ＣＭ２又はＣＭ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ４。

【１１３０３】

遊技機ＣＭ４によれば、遊技機ＣＭ２又はＣＭ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１３０４】

遊技機ＣＭ２からＣＭ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ５。

【１１３０５】

遊技機ＣＭ５によれば、遊技機ＣＭ２からＣＭ４の奏する効果に加え、次の効果がある

。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１３０６】

遊技機ＣＭ１からＣＭ５のいずれかにおいて、

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を備え、

前記表示手段は、前記変更手段による前記確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された前記情報のみに基づいて、前記役物比率に関わる情報を表示することを特徴とするＣＭ６。

【１１３０７】

遊技機ＣＭ６によれば、遊技機ＣＭ１からＣＭ５の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。このとき、変更手段による確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された情報のみに基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。これにより、この表示手段に表示される役物比率に関わる情報については、当たりの確率の変更に伴う役物比率の変化を排除でき、その当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できるという効果がある。

【１１３０８】

遊技機ＣＭ１からＣＭ６のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記情報を、前記変更手段による変更により設定され得る前記確率毎に分けて、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＭ７。

【１１３０９】

遊技機ＣＭ７によれば、遊技機ＣＭ１からＣＭ６の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、記憶手段に記憶される情報は、変更手段による変更により設定され得る当たりとなる確率毎に分けて、記憶手段に累積して記憶される。これにより、設定され得る当たりとなる確率毎に、その確率が設定されたときの役物比率を記憶手段に記憶された情報から容易に判断することができる。よって、当たりとなる確率の変更に伴う役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できるという効果がある。

【１１３１０】

＜ＣＮ群＞

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＮ１。

【１１３１１】

遊技機ＣＮ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去手段により消去される。ここで、当たりとなる確率が変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率が変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率が変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報が直近に記憶された一部を除いて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを極力排除できる一方、当たりとなる確率が変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができるという効果がある。

【１１３１２】

遊技機ＣＮ１において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ２。

【１１３１３】

遊技機ＣＮ２によれば、遊技機ＣＮ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【１１３１４】

遊技機ＣＮ２において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ３。

【１１３１５】

遊技機ＣＮ３によれば、遊技機ＣＮ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化して

いることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１３１６】

遊技機ＣＮ２又はＣＮ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ４。

【１１３１７】

遊技機ＣＮ４によれば、遊技機ＣＮ２又はＣＮ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１３１８】

遊技機ＣＮ２からＣＮ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ５。

【１１３１９】

遊技機ＣＮ５によれば、遊技機ＣＮ２からＣＮ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１１３２０】

＜ＣＯ群＞

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、
前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段と、
前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えるモード切替手段と、
そのモード切替手段により前記変更するモードに切り替えられた場合に、前記表示手段に、変更したい前記当たりとなる確率を示す値を表示させる手段と、
前記当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、前記表示手段に表示された変更したい前記当たりとなる確率を、前記当たりとなる確率として設定する設定手段と、
を備えることを特徴とする遊技機ＣＯ１。

【１１３２１】

遊技機ＣＯ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。また、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示されるので、その表示手段の表示を見て、容易に、不正行為が行われたか否かを判断できるという効果がある。一方、モード切替手段によって、抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えられると、表示手段には、変更したい当たりとなる確率を示す値が表示される。そして、当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、表示手段に表示された変更したい当たりとなる確率が、設定手段によって、当たりとなる確率として設定される。これにより、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を、当たりとなる確率を変更する場合に変更したい当たりとなる確率を表示する表示手段としても用いることができる。これにより、遊技機に搭載する表示手段の数が増えることを抑制できるという効果がある。

【１１３２２】

（課題２）

以下に示す遊技機ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１１３２３】

即ち、遊技を制御する主制御手段において使用されるＲＡＭ（ＲＡＮＤＯＭ　ＡＣＣＥＳＳ　ＭＥＭＲＹ）を、遊技の主な制御を行う処理に使用する第１記憶領域と、その他の処理に使用する第２記憶領域とに分割し、遊技の主な制御で使用する情報が、その他の処理によって破壊されることから保護ように構成された遊技機が知られている（例えば、特許第６１５４８６３号公報）。

【１１３２４】

一方、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対するその他の処理からのより適切な保護が求められている。

【１１３２５】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できる遊技機を提供する。

【１１３２６】
（手段及び効果２）
＜ＣＰ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＰ１。
【１１３２７】
遊技機ＣＰ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、退避手段によって、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられのので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができる。よって、第２処理を行っている間、レジスタの内容が退避される所定の領域を明確に避けて第２記憶手段を使用するようにプログラムを組むことで、第１処理で用いられていたレジスタの内容を確実に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１１３２８】
遊技機ＣＰ１において、
前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機ＣＰ２。
【１１３２９】
遊技機ＣＰ２によれば、遊技機ＣＰ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

【１１３３０】

遊技機ＣＰ２において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第２記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＰ３。

【１１３３１】

遊技機ＣＰ３によれば、遊技機ＣＰ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第２記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第２記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【１１３３２】

遊技機ＣＰ１からＣＰ３のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機ＣＰ４。

【１１３３３】

遊技機ＣＰ４によれば、遊技機ＣＰ１からＣＰ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第２処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【１１３３４】

遊技機ＣＰ４において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機ＣＰ５。

【１１３３５】

遊技機ＣＰ５によれば、遊技機ＣＰ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させ

ることができるという効果がある。
【１１３３６】
＜ＣＱ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＱ１。
【１１３３７】
遊技機ＣＱ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容が、退避手段によって第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、一部のレジスタに限定して、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１１３３８】
遊技機ＣＱ１において、
前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、
前記退避手段は、前記一部のレジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機ＣＱ２。
【１１３３９】
遊技機ＣＱ２によれば、遊技機ＣＱ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避

手段により退避される一部のレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

【１１３４０】

遊技機ＣＱ２において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第２記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＱ３。

【１１３４１】

遊技機ＣＱ３によれば、遊技機ＣＱ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第２記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、一部のレジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第２記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【１１３４２】

遊技機ＣＱ１からＣＱ３のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機ＣＱ４。

【１１３４３】

遊技機ＣＱ４によれば、遊技機ＣＱ１からＣＱ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含む一部のレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第２処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【１１３４４】

遊技機ＣＱ４において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機ＣＱ５。

【１１３４５】

遊技機ＣＱ５によれば、遊技機ＣＱ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタが、一部のレジスタとして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【１１３４６】

＜ＣＲ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＲ１。
【１１３４７】
遊技機ＣＲ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、レジスタ毎に個別の命令で、退避手段によって第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタ毎に個別の命令で、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１１３４８】
遊技機ＣＲ１において、
前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機ＣＲ２。
【１１３４９】
遊技機ＣＲ２によれば、遊技機ＣＲ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大き

く確保できるという効果がる。
【１１３５０】
遊技機ＣＲ２において、
前記演算手段は、
予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、
そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第２記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＲ３。
【１１３５１】
遊技機ＣＲ３によれば、遊技機ＣＲ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第２記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第２記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。
【１１３５２】
遊技機ＣＲ１からＣＲ３のいずれかにおいて、
前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機ＣＲ４。
【１１３５３】
遊技機ＣＲ４によれば、遊技機ＣＲ１からＣＲ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第２処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。
【１１３５４】
遊技機ＣＲ４において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機ＣＲ５。
【１１３５５】
遊技機ＣＲ５によれば、遊技機ＣＲ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。
【１１３５６】
＜ＣＳ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により役物比率に関する第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＳ１。

【１１３５７】

遊技機ＣＳ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により役物比率に関する第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が退避手段によって第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、役物比率に関する処理から適切に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【１１３５８】

遊技機ＣＳ１において、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機ＣＳ２。

【１１３５９】

遊技機ＣＳ２によれば、遊技機ＣＳ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができるという効果がある。

【１１３６０】

遊技機ＣＳ１又はＣＳ２において、
前記退避手段は、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第２記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機ＣＳ３。

【１１３６１】

遊技機ＣＳ３によれば、遊技機ＣＳ１又はＣＳ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、一部のレジスタに限定して、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができるという効果がある。

【１１３６２】
遊技機ＣＳ１からＣＳ３のいずれかにおいて、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第２記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機ＣＳ４。
【１１３６３】
遊技機ＣＳ４によれば、遊技機ＣＳ１からＣＳ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタ毎に個別の命令で、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができるという効果がある。
【１１３６４】
＜ＣＴ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
スタックポインタと、を備え、
前記第２の処理は、前記第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものであり、
前記主制御手段は、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記スタックポインタを固定の値に設定するスタックポインタ設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＴ１。
【１１３６５】
遊技機ＣＴ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。ここで、第２の処理は、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものである。そして、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、スタックポインタ設定手段によって、スタックポインタが固定の値に設定される。第２の処理は、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムであるため、その第２の処理の実行が開始されるときに、第１の処理においてスタックされた情報の数は、常に一定である。そこで、そのスタックされた情報の数に基づく固定の値を、第２の処理を実行している段階から第１の処理を実行する段階に戻るときにスタックポインタに設定するだけで、再び実行される第１の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができる。よって、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、第１処理にて使用される第１記憶手段に設けられたスタックエリアを指し示すスタックポインタの値を退避させておく必要がないため、その退避のために記憶容量が増加することを抑制できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【１１３６６】
遊技機ＣＴ１において、
前記演算手段は、メイン処理と、該メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、前記ループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とを実行するものであり、
前記第１の処理及び第２の処理は、前記タイマ割込処理の中で実行される処理であることを特徴とする遊技機ＣＴ２。
【１１３６７】
遊技機ＣＴ２によれば、遊技機ＣＴ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、メイン処理と、メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、そのループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とが、演算手段によって実行される。そして、第１の処理及び第２の処理は、タイマ割込処理の中で実行される。これにより、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより、第２の処理の実行が開始されるときに、第１の処理においてスタックされた情報の数は、必ず固定の数となる。よって、その固定の数に基づく固定の値を、第２の処理を実行している段階から第１の処理を実行する段階に戻るときにスタックポインタに設定するだけで、再び実行される第１の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができるという効果がある。
【１１３６８】
＜ＣＵ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、所定のレジスタに固定値を格納する第１固定値格納手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記所定のレジスタに前記固定値を格納する第２固定値格納手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＵ１。
【１１３６９】
遊技機ＣＵ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、第１固定値格納手段により所定のレジスタに固定値が格納される。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第１固定値格納手段により固定値が格納された所定のレジスタに対し、その固定値が第２固定値格納手段によって格納される。これに

より、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻るときとで、レジスタの内容を一見して同一とすることができる。よって、遊技の主な制御を行う第１の処理が、間で実行された第２の処理に影響を受けないことを確実に担保できる。従って、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【１１３７０】

遊技機ＣＵ１において、

前記固定値は０であることを特徴とする遊技機ＣＵ２。

【１１３７１】

遊技機ＣＵ２によれば、遊技機ＣＵ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻るときとで、所定のレジスタの固定値として０が格納される。これにより、この所定のレジスタが一見して０にクリアされたものであることを把握できる。

（課題３）

以下に示す遊技機ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１１３７２】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。

【１１３７３】

さて、不正行為者の中には、所定の入賞口への遊技媒体の入賞をしにくくしたり、逆に所定の入賞口へ遊技媒体が入賞しやすくなるように誘導したりするものがいる。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分であった。

【１１３７４】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

（手段及び効果３）

＜ＣＶ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

その遊技性能情報表示手段において正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示を所定期間行わせる確認用表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＶ１。

【１１３７５】

遊技機ＣＶ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段に

より発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。その遊技性能表示手段に対しては、正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が、確認用表示手段によって所定期間行われる。この確認用表示によって、遊技性能表示手段において正常な表示が可能か否かを確認できるので、遊技性能表示手段に表示された遊技性能情報が正常なものか否かを判断できる。これにより、正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１３７６】

遊技機ＣＶ１において、

前記確認用表示手段は、電源が投入された場合に前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機ＣＶ２。

【１１３７７】

遊技機ＣＶ２によれば、遊技機ＣＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源が投入された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、電源を投入する度に、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できるので、より精度よく正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるという効果がある。

【１１３７８】

遊技機ＣＶ１において、

前記確認用表示手段は、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機ＣＶ３。

【１１３７９】

遊技機ＣＶ３によれば、遊技機ＣＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、所定の操作手段に対して所定の操作を行えば、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、その判断を行いときに、所定の操作手段に対して所定の操作を行うことで、当該判断が行えるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１３８０】

遊技機ＣＶ１において、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段を備え、

前記確認用表示手段は、前記新規立上げ期間である場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機ＣＶ４。

【１１３８１】

遊技機ＣＶ４によれば、遊技機ＣＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定手段によって、遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、少なくとも遊技機が新規立上げ期間であるときには、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、遊技性能表示手段の表示が正常に行えない遊技機の出荷を抑えることができるという効果がある。

【１１３８２】

遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかにおいて、

前記所定時間中は、遊技の進行を停止する停止手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＶ５。

【１１３８３】

遊技機ＣＶ５によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中は、遊技の進行が停止手段によって停止されるので、遊技性能表示手段に確認用表示が行われて、遊技性能情報が非表示の間、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制できるという効果がある。

【１１３８４】

遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかにおいて、

前記所定時間中も遊技の進行を継続することを特徴とする遊技機ＣＶ６。

【１１３８５】

遊技機ＣＶ６によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中も、遊技の進行が継続されるので、確認用表示が遊技性能情報表示手段に表示されることで、遊技が待たされることを抑制できるという効果がある。

【１１３８６】

遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示であることを特徴とする遊技機ＣＶ７。

【１１３８７】

遊技機ＣＶ７によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【１１３８８】

遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示であることを特徴とする遊技機ＣＶ８。

【１１３８９】

遊技機ＣＶ８によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯及び消灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【１１３９０】

遊技機ＣＶ１からＣＶ８のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＶ９。

【１１３９１】

遊技機ＣＶ９によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ８のいずれかの奏する効果に加え、次の

効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１３９２】

＜ＣＷ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段と、

前記新規立上げ特定手段により前記新規立上げ期間であることが特定される場合に、通常時とは異なる特殊表示態様で、前記遊技性能情報表示手段を表示させる特殊表示態様表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＷ１。

【１１３９３】

遊技機ＣＷ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。一方、新規立上特定手段により遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合、特殊表示態様表示手段によって、通常時とは異なる特殊表示態様で、遊技性能情報表示手段の表示が行われる。これにより、その特殊表示態様で表示された遊技性能情報表示手段から、現在新規立上げ期間中であることを示すことができ、不正行為の判断が可能な情報を有していないことを示すことができるという効果がある。

【１１３９４】

遊技機ＣＷ１において、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記特殊表示態様は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ２。

【１１３９５】

遊技機ＣＷ２によれば、遊技機ＣＷ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、特殊表示態様は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段において、複数のセグメント表示器の全てのセグメントが点灯又は点滅されることで、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【１１３９６】

遊技機ＣＷ１又はＣＷ２において、

前記遊技性能情報表示手段は、

複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対

して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、
一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、
前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ３。
【１１３９７】
遊技機ＣＷ３によれば、遊技機ＣＷ１又はＣＷ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報が点灯又は点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。
【１１３９８】
遊技機ＣＷ３において、
前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ４。
【１１３９９】
遊技機ＣＷ４によれば、遊技機ＣＷ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能を計測できないものの、リアルタイムに計測された遊技性能を示す情報を参考として示すことができるという効果がある。
【１１４００】
前記遊技性能情報表示手段は、
複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、
一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、
前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ５。
【１１４０１】
遊技機ＣＷ５によれば、遊技機ＣＷ１又はＣＷ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を

識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報が点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【１１４０２】

遊技機ＣＷ５において、

前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、前記遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ６。

【１１４０３】

遊技機ＣＷ６によれば、遊技機ＣＷ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能が計測できていないことを、明確に示すことができるという効果がある。

【１１４０４】

遊技機ＣＷ１からＣＷ６のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＷ７。

【１１４０５】

遊技機ＣＷ７によれば、遊技機ＣＷ１からＣＷ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１４０６】

＜ＣＸ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

所定期間毎に、その所定期間の間、該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得する遊技性能情報取得手段と、

複数の所定期間に対して、前記遊技性能取得手段により取得された遊技性能情報を各々記憶する遊技性能情報記憶手段と、

その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＸ１。

【１１４０７】

遊技機ＣＸ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。ここで、所定期間毎に、その所定期間の間、そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報取得手段により取得され、その各々の遊技性能情報が遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶され、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、複数の所定期間における遊技性能情報が示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に

行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。よって、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１４０８】

遊技機ＣＸ１において、

前記遊技性能取得手段は、前記所定期間の途中でリアルタイムに前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得し、

前記遊技性能情報記憶手段は、そのリアルタイムに取得された前記遊技性能情報を記憶するものであり、

前記遊技性情報表示手段は、前記遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、前記リアルタイムに取得された前記遊技性能情報を表示することを特徴とする遊技機ＣＸ２。

【１１４０９】

遊技機ＣＸ２によれば、遊技機ＣＸ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能取得手段によって、所定期間の途中でリアルタイムに遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が取得され、そのリアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、リアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、リアルタイムに取得される遊技性能情報も示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行うことができるという効果がある。

【１１４１０】

遊技機ＣＸ１において、

前記遊技性能情報記憶手段は、

前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、

前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアと、を少なくとも備え、

前記所定期間が経過した場合に、前記第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第２記憶エリアへシフトさせ、前記遊技性能取得手段により取得された前記所定期間の間、前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を前記第１記憶エリアに記憶させることを特徴とする遊技機ＣＸ３。

【１１４１１】

遊技機ＣＸ３によれば、遊技機ＣＸ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第２記憶エリアへシフトされ、遊技性能取得手段により取得されたその所定期間の間、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が第１記憶エリアに記憶される。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。

【１１４１２】

遊技機ＣＸ２において、

前記遊技性能情報記憶手段は、

前記遊技性能取得手段により、前記所定期間の途中でリアルタイムに取得される前記遊技性能情報を上書きにより記憶する第０記憶エリアと、

前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、

前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアと、を少なくとも備え、

前記所定期間が経過した場合に、前記第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記

第２記憶エリアへシフトさせ、前記第０記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第１１記憶エリアへシフトさせることを特徴とする遊技機ＣＸ４。

【１１４１３】

遊技機ＣＸ４によれば、遊技機ＣＸ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、遊技性能取得手段により、所定期間の途中でリアルタイムに取得される遊技性能情報を上書きにより記憶する第０記憶エリアと、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第２記憶エリアへシフトされ、第０記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第１記憶エリアへシフトされる。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。また、所定期間が経過したときに第０記憶エリアに記憶された遊技性能情報は、その所定期間における遊技性能情報となる。それを、第１記憶エリアにそのままシフトさせることで、容易に、第１記憶エリアに、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶させることができるという効果がある。

【１１４１４】

遊技機ＣＸ３又はＣＸ４において、

前記遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトを、ＬＤＩＲ命令を用いて実行するシフト処理手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＸ５。

【１１４１５】

遊技機ＣＸ５によれば、遊技機ＣＸ３又はＣＸ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、シフト処理手段により、ＬＤＩＲ命令によって、遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトが行われる。これにより、一つの命令で容易にシフト処理を実行できるという効果がある。

【１１４１６】

遊技機ＣＸ１からＣＸ５のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＸ６。

【１１４１７】

遊技機ＣＸ６によれば、遊技機ＣＸ１からＣＸ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１４１８】

（課題４）

以下に示す遊技機ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１１４１９】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。

【１１４２０】

このような遊技に対して、不正行為を働く者がいる。しかしながら、このような不正行為を抑制する対応が不十分であった。

【１１４２１】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の抑制を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１１４２２】

（手段及び効果４）

＜ア群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第１表示手段と、

前記第１表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第２表示手段と、

前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に前記第２表示手段の表示を非表示とする手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア１。

【１１４２３】

遊技機ア１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第１表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第２表示手段に、第１表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第１表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第２表示手段の表示が非表示であることを見て、第１表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報外情報であることを明確に把握できるという効果がある。

【１１４２４】

遊技機ア１において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア２。

【１１４２５】

遊技機ア２によれば、遊技機ア１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段に

よって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第１表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第２表示手段の表示が非表示であることを見て、第１表示手段に表示される表示内容が、変更手段により変更される確率のレベルであることを明確に把握できるという効果がある。

【１１４２６】

遊技機ア１又はア２において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア３。

【１１４２７】

遊技機ア３によれば、遊技機ア１又はア２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第１表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第２表示手段の表示が非表示であることを見て、第１表示手段に表示される表示内容が、エラー種別の履歴であることを明確に把握できるという効果がある。

【１１４２８】

遊技機ア１からア３のいずれかにおいて、

前記第２表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備え、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記第２表示手段の前記表示を非表示とする手段は、セグメント表示器の全てのセグメントを消灯させるものであることを特徴とする遊技機ア４。

【１１４２９】

遊技機ア４によれば、遊技機ア１からア３のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第２表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備えており、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報が表示される。そして、第１表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第２表示手段のセグメント表示器の全てのセグメントが消灯されて、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、簡単な制御でその非表示を行うことができるという効果がある。

【１１４３０】

遊技機ア１からア４のいずれかにおいて、

前記第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、

前記遊技機は、

前記第１表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機ア３。

【１１４３１】

遊技機ア５によれば、遊技機ア１からア４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成されており、第１表示手段に

遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によっても、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１１４３２】

遊技機ア５において、

前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機ア６。

【１１４３３】

遊技機ア６によれば、遊技機ア５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４３４】

遊技機ア５又はア６において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ア７。

【１１４３５】

遊技機ア７によれば、遊技機ア５又はア６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４３６】

遊技機ア５又はア６において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ア８。

【１１４３７】

遊技機ア８によれば、遊技機ア５又はア６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４３８】

遊技機ア５又はア６において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ア９。

【１１４３９】

遊技機ア９によれば、遊技機ア５又はア６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４４０】

＜イ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、
前記遊技性能情報表示手段は、
前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第１表示手段と、
前記第１表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第２表示手段と、を備え、
前記第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、
前記遊技機は、
前記第１表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機イ１。

【１１４４１】

遊技機イ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第１表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第２表示手段に、第１表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成されており、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１１４４２】

遊技機イ１において、
前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機イ２。

【１１４４３】

遊技機イ２によれば、遊技機イ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４４４】

遊技機イ１又はイ２において、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ３。

【１１４４５】

遊技機イ３によれば、遊技機イ１又はイ２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第１表示手段に確率のレベルを表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、確率のレベルであるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１１４４６】

遊技機イ１からイ３のいずれかにおいて、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ４。

【１１４４７】

遊技機イ４によれば、遊技機イ１からイ３のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第１表示手段にエラー種別の履歴を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用してエラー種別の履歴が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１１４４８】

遊技機イ１からイ４のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機イ５。

【１１４４９】

遊技機イ５によれば、遊技機イ１からイ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４５０】

遊技機イ１からイ４のいずれかにおいて、
前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機イ６。
【１１４５１】
遊技機イ６によれば、遊技機イ１からイ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１１４５２】
遊技機イ１からイ４のいずれにおいて、
前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機イ７。
【１１４５３】
遊技機イ７によれば、遊技機イ１からイ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１１４５４】
＜ウ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、
前記遊技性能情報表示手段は、
前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第１表示手段と、
前記第１表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第２表示手段と、
前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第２表示手段の表示を、前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ１。
【１１４５５】
遊技機ウ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第１表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第２表示手段に、第１表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第１

表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第２表示手段の表示が、第１表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第２表示手段の表示を見て、第１表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報であるのか、遊技性能情報外情報であるのかを明確に把握できるという効果がある。

【１１４５６】

遊技機ウ１において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ２。

【１１４５７】

遊技機ウ２によれば、遊技機ウ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第１表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第２表示手段の表示が、第１表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第２表示手段の表示を見て、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、変更手段により変更される確率のレベルであるのかを明確に把握できるという効果がある。

【１１４５８】

遊技機ウ１又はウ２において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ３。

【１１４５９】

遊技機ウ３によれば、遊技機ウ１又はウ２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第１表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第２表示手段の表示が、第１表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第２表示手段の表示を見て、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に把握できるという効果がある。

【１１４６０】

遊技機ウ１からウ３のいずれかにおいて、

前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第２表示手段の

表示を、前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第２の表示手段の表示を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ウ４。

【１１４６１】

遊技機ウ４によれば、遊技機ウ１からウ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第２表示手段の表示が所定の表示態様で固定表示される。これにより、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４６２】

遊技機ウ１からウ３のいずれにおいて、

前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第２表示手段の表示を、前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第２の表示手段の表示を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ウ５。

【１１４６３】

遊技機ウ５によれば、遊技機ウ１からウ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第２表示手段の表示が所定の表示態様で点滅表示される。これにより、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１１４６４】

＜エ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて前記遊技性能情報表示手段に表示する表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機エ１。

【１１４６５】

遊技機エ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。そして、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情

報表示手段が切り替えられ、エラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、１つの遊技性能情報表示手段によって、エラー種別の履歴も表示させることができ、エラー種別の履歴からも不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１１４６６】

遊技機エ１において、

前記表示制御手段は、前記エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、前記遊技性能情報表示手段に前記遊技性能情報を表示し続けることを特徴とする遊技機エ２。

【１１４６７】

遊技機エ２によれば、遊技機エ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段に遊技性能情報が表示し続けられる。よって、不正行為者が、何らかのエラーを故意に発生させても、遊技性能情報表示手段に表示され続ける遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【１１４６８】

遊技機エ１又はエ２において、

前記表示制御手段は、前記エラー履歴表示受付手段による前記履歴の表示の受け付けが終了した場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報を前記遊技性能情報表示手段に表示することを特徴とする遊技機エ３。

【１１４６９】

遊技機エ３によれば、遊技機エ１又はエ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー履歴表示受付手段によるエラー種別の履歴の表示の受け付けが終了した場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、再び、遊技性能情報が遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、一度エラー種別の履歴を遊技性能情報表示手段に表示させたとしても、再度、遊技性能情報を表示させることもできるので、その遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【１１４７０】

＜オ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報のうち、前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去し、前記確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報を保持する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機オ１。

【１１４７１】

遊技機オ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けら

れている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更された場合には、記憶制御手段によって、記憶手段に記憶された情報のうち、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報が消去され、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は保持される。よって、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できる。一方で、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は、記憶手段に保持されるので、不正行為者が不正行為の消去を隠蔽するために、前記確率を変更したとしても、記憶手段に保持された遊技性能情報に基づいて、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【１１４７２】

遊技機オ１において、

前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、前記記憶手段の所定領域に記憶されることを特徴とする遊技機オ２。

【１１４７３】

遊技機オ２によれば、遊技機オ１の奏する効果に加え、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、記憶手段の所定領域に記憶されるので、その変更手段により前記確率が変更された場合に、その記憶手段の所定領域をまとめて消去することで、容易に確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去できるという効果がある。

【１１４７４】

＜カ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記判定が所定の結果でない場合に、前記判定が特定の結果であるか否かを判断する特定判断手段と、

その特定判断手段により前記判定が前記特定の結果であると判断された場合に、前記所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口を所定時間だけ開放する開放手段と、

前記所定の判定において前記特定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消

去する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機カ１。
【１１４７５】
遊技機カ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、その判定が所定の結果でない場合に、当該判定が特定の結果であるか否かが特定判断手段により判断される。その特定判断手段により前記判定が特定の結果であると判断された場合に、所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口が所定時間だけ開放手段により開放される。この開放された入賞口に遊技媒体が入賞すれば、払出手段による遊技媒体の払い出しが行われる。また、所定の判定において特定の結果となる確率は、変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、その変更手段により前記確率が変更された場合に、記憶手段に記憶された情報を記憶制御手段によって消去される。よって、遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できるという効果がある。
【１１４７６】
遊技機カ１において、
前記遊技性能情報は、ベース値であることを特徴とする遊技機カ２。
【１１４７７】
遊技機カ２によれば、遊技機カ１の奏する効果に加え、遊技性能情報は、ベース値であるので、ベース値に関する情報が、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよいベース値を出力できるという効果がある。
【１１４７８】
＜キ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
前記確率のレベルを表示する表示手段と、を備え、
その表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われることを特徴とする遊技機キ１。
【１１４７９】
遊技機キ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定

められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。確率のレベルは表示手段に表示される。この表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われる。これにより、遊技機に設定された確率のレベルは、電源を投入しない限り表示されないので、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることが難しく、不正行為の抑制を好適に行うことができるという効果がある。

【１１４８０】

遊技機キ１において、

前記表示手段は、前記遊技機の背面側に設けられたことを特徴とする遊技機キ２。

【１１４８１】

遊技機キ２によれば、遊技機キ１の奏する効果に加え、表示手段は、遊技機の背面側に設けられたので、遊技機の扉を開放し、遊技機の背面側を露出しない限り、表示手段に表示された確率のレベルを確認できない。よって、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることをより難しくできるという効果がある。

【１１４８２】

遊技機キ２において、

施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、

前記表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも前記扉開放検知手段により前記扉の開放が検知されたことを条件として行われることを特徴とする遊技機キ３。

【１１４８３】

遊技機キ３によれば、遊技機キ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠された遊技機の扉が開錠されて開放されたことが扉開放検知手段により検知される。そして、表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも扉開放検知手段により扉の開放が検知されたことを条件として行われる。扉の開錠は、通常ホール側が管理する鍵によって行われるので、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることをより難しくできるという効果がある。

【１１４８４】

（課題５）

以下に示す遊技機ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１１４８５】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。

【１１４８６】

このような遊技に対して、当たりとなる確率を変更したいという要望がある。しかしながら、このような当たりとなる確率を変更するための対応が不十分であった。

【１１４８７】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１１４８８】

（手段及び効果５）

＜ク群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、
その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、
所定の状態にされることで、前記確率のレベルの変更又は確認を許可する許可手段と、
前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げる第１モード立上手段と、
前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げる第２モード立上手段と
前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する第３モードで立ち上げる第３モード立上手段と、
前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、通常の立ち上げを行う第４モードで立ち上げる第４モード立上手段と、を備えることを特徴とする遊技機ク１。

【１１４８９】

遊技機ク１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、遊技の制御に使用する情報は記憶手段に記憶され、電源断される間もその情報が保持可能とされる。その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、所定の状態とされることで、確率のレベルの変更又は確率が許可される許可手段が設けられている。そして、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第１モード立上手段によって、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第２モード立上手段によって、確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第３モード立上手段によって、記憶手段に記憶された情報を消去する第３モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第４モード立上手段によって、通常の立ち上げを行う第４モードで立ち上げられる。これにより、情報消去指示手段と、許可手段との操作を組み合わせることで、確率のレベルの変更や確認を行えるモードを含めて、立ち上げモードを分かりやすく設定できるという効果がある。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１４９０】
遊技機ク１において、
施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、
第１モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げ、
前記第２モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げることを特徴とする遊技機ク２。
【１１４９１】
（作用効果）
遊技機ク２によれば、遊技機ク１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第１モード立上手段により、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げられる。また、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第２モード立上手段により、確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げられる。これにより、確率のレベルの変更又は確認は、扉を開放しない限り行われないので、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。
【１１４９２】
遊技機ク１又はク２において、
前記許可手段は、鍵により構成され、前記所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態であることを特徴とする遊技機ク３。
【１１４９３】
遊技機ク３によれば、遊技機ク１又はク２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、許可手段は、鍵により構成され、所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態である。よって、第１モードで立ち上げる場合や、第２モードで立ち上げる場合、その鍵によって許可手段を所定の位置に回転させる必要がある。その鍵はホール側が管理するものであるため、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。
【１１４９４】
＜ケ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
前記確率のレベルが正常か否かを所定のタイミングが到来する毎に確認する確認手段と、
その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理

を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ケ１。
【１１４９５】
遊技機ケ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定のタイミングが到来する毎に確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、処理実行手段によって所定の処理が実行される。これにより、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを早期に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１１４９６】
遊技機ケ１において、
前記所定のタイミングは、所定時間の経過であることを特徴とする遊技機ケ２。
【１１４９７】
遊技機ケ２によれば、遊技機ケ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定時間が経過する毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを確実に発見できるといいう効果がある。
【１１４９８】
遊技機ケ１において、
前記所定のタイミングは、前記始動条件の成立を契機として実行される識別情報の動的表示の開始であることを特徴とする遊技機ケ３。
【１１４９９】
遊技機ケ３によれば、遊技機ケ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって、識別情報の動的表示の開始毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、識別情報の動的表示が開始される前には確実にそれを発見できるといいう効果がある。
【１１５００】
遊技機ケ１からケ３のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ４。
【１１５０１】
遊技機ケ４によれば、遊技機ケ１からケ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。
【１１５０２】
遊技機ケ１からケ４のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、遊技を停止させるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ５。
【１１５０３】
遊技機ケ５によれば、遊技機ケ１からケ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、遊技が停止されるので、遊技者が異常な確率のレベルで遊技することで、不利益を被ることを抑制できるという効果がある。
【１１５０４】

遊技機ケ１からケ５のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ６。
【１１５０５】
遊技機ケ６によれば、遊技機ケ１からケ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルでの遊技に復帰させることができるという効果がある。
【１１５０６】
＜コ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、前記確率のレベルが正常か否かを確認する確認手段と、
その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機コ１。
【１１５０７】
遊技機コ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、確率のレベルが正常か否かが確認手段によって確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理が処理実行手段により実行される。これにより、電源が投入された場合に、確率のレベルが破壊されてしまっていた場合に、それを確実に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１１５０８】
遊技機コ１において、
前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機コ２。
【１１５０９】
遊技機コ２によれば、遊技機コ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。
【１１５１０】
遊技機コ１又はコ２において、
前記所定の処理は、無限ループさせる処理を含むことを特徴とする遊技機コ３。

【１１５１１】
遊技機コ３によれば、遊技機コ１又はコ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、無限ループされるので、異常な確率のレベルまま、立ち上げ処理が終了し、遊技が行われることを抑制できるという効果がある。
【１１５１２】
遊技機コ１からコ３のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機コ４。
【１１５１３】
遊技機コ４によれば、遊技機コ１からコ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。
【１１５１４】
遊技機コ１からコ３のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、前記確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定するための処理を含むことを特徴とする遊技機コ４。
【１１５１５】
遊技機コ５によれば、遊技機コ１からコ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定されるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。
【１１５１６】
＜サ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、
該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機サ１。
【１１５１７】
遊技機サ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処

理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５１８】

遊技機サ１において、

前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ２。

【１１５１９】

遊技機サ２によれば、遊技機サ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【１１５２０】

＜シ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第２の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機シ１。

【１１５２１】

遊技機シ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変

更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第２の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第２の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５２２】

遊技機シ１において、

前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第２の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ２。

【１１５２３】

遊技機シ２によれば、遊技機シ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第２の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【１１５２４】

＜ス群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

その変更処理実行手段による処理により前記確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルを記憶するための第１記憶手段と、

前記変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルを記憶するための第２記憶手段とを備えることを特徴とする遊技機ス１。

【１１５２５】

遊技機ス１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変

更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。その変更処理実行手段による処理により確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルが第１記憶手段に記憶され、変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルは第２記憶手段に記憶される。これにより、元の確率レベルが第１記憶手段に記憶され、確率レベルの変更は第２記憶手段を用いて行われるので、変更処理実行手段による処理の実行中に処理が停止した場合に、第１記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５２６】

遊技機ス１において、

前記第１記憶手段は、電源が断される間も前記元の確率レベルを記憶し続けることを特徴とする遊技機ス２。

【１１５２７】

遊技機ス２によれば、遊技機ス１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第１記憶手段に記憶された元の確率レベルは、電源が断される間も保持され続けるので、変更処理実行手段による処理の実行中に電源が断された場合であっても、電源投入後に第１記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５２８】

＜セ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立した場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行するものであり、

前記所定の条件は、第１操作手段が第１状態とされることを含み、

前記第２の所定の条件は、第１操作手段が第１状態とは異なる第２状態とされることを含み、

前記変更処理実行手段は、前記第１操作手段が前記第１状態から前記第２状態へと変化されたことを検出する検出手段を備え、該検出手段により、前記第１操作手段の前記第１状態から前記第２状態への変化が検出された場合に、前記変更された確率レベルを確定するものであることを特徴とする遊技機セ１。

【１１５２９】

遊技機セ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の

成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立した場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、第２の所定の条件を成立させた場合であっても確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また所定の条件には、第１操作手段が第１状態とされることを含み、第２の所定の条件は、第１操作手段が第１状態とは異なる第２状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第１操作手段が第１状態から第２状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第１操作手段の第１状態から第２状態への変化が検出されると、変更された確率レベルが確定される。ここで、第２の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、変更処理実行手段は、第１操作手段が第２状態となっていることを判断して変更された確率レベルを確定するのではなく、検出手段により、第１操作手段の第１状態から第２状態への変化が検出されたことを契機として変更された確率レベルが確定される。よって、第２の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、確実に確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【１１５３０】

遊技機セ１において、

前記第１操作手段は、キーであることを特徴とする遊技機セ２。

【１１５３１】

遊技機セ２によれば、遊技機セ１の奏する効果に加えて、第１操作手段は、キーであるので、キーを第１状態から第２状態へ遷移させるだけで、容易に、確率レベルを確定させることができるという効果がある。

【１１５３２】

＜ソ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機ソ１。

【１１５３３】

遊技機ソ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けら

れている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５３４】

遊技機ソ１において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ソ２。

【１１５３５】

遊技機ソ２によれば、遊技機ソ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

【１１５３６】

＜タ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、

前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第２の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行し、

前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件と前記第２の所定の条件とは異なる第３の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機タ１。

【１１５３７】
遊技機タ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第２の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第２の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件と第２の所定の条件とは異なる第３の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１１５３８】
遊技機タ１において、
前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件又は前記第２の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機タ２。
【１１５３９】
遊技機タ２によれば、遊技機タ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件又は第２の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件又は第２の所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。
【１１５４０】
＜チ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、
前記所定の条件は、第１操作手段が第１状態とされることを含み、
該変更処理実行手段は、前記第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されることを検知する検知手段を備え、前記第１操作手段の前記第２状態から前記第１状態への変化が検出された場合に、前記確率レベルの変更を行うものであり、
前記遊技機は、
前回の前記第１操作手段の状態を記憶するための記憶手段を備え、
前記検知手段は、前記記憶手段に記憶された前回の第１操作手段の状態と、そのときの第１操作手段の状態とを参照して、前記第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたか否かを検知するものであり、
前記記憶手段は、電源が投入されてから初めて前記検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶されることを特徴とする遊技機チ１。

【１１５４１】

遊技機チ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、所定の条件には、第１操作手段が第１状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第１操作手段の第２状態から第１状態への変化が検出されると、確率のレベルが変更される。一方、前回の第１操作手段の状態が記憶手段に記憶され、検知手段は、記憶手段に記憶された前回の第１操作手段の状態と、そのときの第１操作手段の状態とを参照して、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたか否かを検知する。そして、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶される。これにより、電源投入時において所定の条件を成立させるために第１操作手段が第１状態とされ、初めて検知手段による検知が行われるまでその第１操作手段が第１状態を継続されていた場合であっても、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶されているので、その初めて行われる検知手段の検知において、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたと検知されることを抑制できる。よって、所定の条件を成立させるために第１操作手段を第１状態としても、それに基づいて誤って確率レベルが変更されることを抑制できるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５４２】

遊技機チ１において、
前記記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、
前記第１操作手段は、前記第１状態とされたときに前記記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものであることを特徴とする遊技機チ２。

【１１５４３】

遊技機チ２によれば、遊技機チ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なもので

あり、第１操作手段は、第１状態とされたときに記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものである。これにより、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第１操作手段を用いて、確率レベルの変更も行えるので、確率レベルの変更を行うための専用の操作手段を設けることなく、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第１操作手段を用いて、確率レベルの変更も行うことができるという効果がある。

【１１５４４】

＜ツ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、前記記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とし、

前記遊技機は、

前記無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ１。

【１１５４５】

遊技機ツ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。ここで、立ち上げ手段において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とされる。これにより、電源断前に変更された確率レベルが正しく保持されなかったがために、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理は実行される。これにより、電源断に係る処理を正しく行うことで、遊技機の動作がこれ以上おかしくなることを抑制できるという効果がある。

【１１５４６】

遊技機ツ１において、

前記無限ループ状態にある場合も、前記所定の判定に用いる乱数の更新処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ２。

【１１５４７】

遊技機ツ２によれば、遊技機ツ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、無限ループ状態にある場合も、所定の判定に用いる乱数の更新処理は実行される。これにより、電源が投入され続けている限り、乱数の更新処理を継続できるという効果がある。

【１１５４８】

遊技機ツ１又はツ２において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ツ３。

【１１５４９】

遊技機ツ３によれば、遊技機ツ１又はツ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するよう仕向けることができるという効果がある。

【１１５５０】

＜テ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とするための処理を行い、外部装置に対してその旨を通知する手段を備えることを特徴とする遊技機テ１。

【１１５５１】

遊技機テ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、立ち上げ手段において、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、遊技機が所定の状態にあることにより、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、外部装置に対してその旨が通知されるので、ホール関係者等は、それに対する何らかの対応を行うことができるという効果がある。

【１１５５２】

遊技機テ１において、

前記所定の状態は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している状態であることを特徴とする遊技機テ２。

【１１５５３】

遊技機テ２によれば、遊技機テ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向けることができるという効果がある。

【１１５５４】

遊技機テ１又はテ２において、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記所定の状態は、前記記憶手段に記憶された情報に異常がある状態であることを特徴とする遊技機テ３。

【１１５５５】

遊技機テ３によれば、遊技機テ１又はテ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。そして、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合には、それに対する何らかの対応を行うように仕向けることができるという効果がある。

【１１５５６】

＜ト群＞

数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理を行う割込処理手段と、

前記変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、前記確認処理実行手段による処理が実行される間、前記割込みを許可する割込許可手段と、を備えることを特徴とする遊技機ト１。

【１１５５７】
遊技機ト１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理が、割込処理手段により行われる。そして、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、割込許可手段によって、前記割込みが許可される。これにより、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、電源が断されたか否かが監視でき、電源が断された場合に電源断に係る処理を実行できる。よって、再び電源が投入された場合に、変更処理実行手段による処理が実行される間、又は、確認処理実行手段による処理が実行される間に電源が断された状況に対応する処理を実行することができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１１５５８】
遊技機ト１において、
前記変更処理実行手段による処理が終了し、又は、前記確認処理実行手段による処理が終了する場合に、前記割込みを禁止する割込禁止手段を備えることを特徴とする遊技機ト２。

【１１５５９】
遊技機ト２によれば、遊技機ト１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、変更処理実行手段による処理が終了し、又は、確認処理実行手段による処理が終了する場合に、割込禁止手段によって前記割込みが禁止される。よって、立ち上げ手段において、不必要に割込処理手段による割込処理が実行されることを抑制できるという効果がある。

【１１５６０】
＜壱群：内枠閉鎖時に設定キーをカバーする保護カバー＞
従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。

【１１５６１】
この設定手段は、支持体に対して開閉体を閉鎖している場合において、遊技機裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により開閉体の施錠が解除されて該開閉体が支持体に対して回動されたとき、支持体の回動に伴って設定手段が遊技機の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者が遊技機の設定内容の変更を行いたい場合に、開閉体を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定手段に差し込むことが可能となり、該遊技機の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

【１１５６２】
また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設

けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【１１５６３】

しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１１５６４】

ここで、スロットマシンのように、遊技機の背面側全体を筐体構造で覆い、制御装置のの設定手段に対する遊技機の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、遊技球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、排出球（アウト球）の排出を行う必要がある。よって、該遊技機の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、遊技球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまい、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

【１１５６５】

また、島設備において、遊技機の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、遊技機の裏面構造、特に、遊技機裏面視右側（正面視左側）の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【１１５６６】

壱群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１１５６７】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア２０３Ｂ）と、

前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７））と、

該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手

段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機壱０。

【１１５６８】

遊技機壱０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１５６９】

遊技機壱０において、

前記支持体は、

複数の板体を組み合わせて形成し、

前記保護手段は、

前記板体のいずれか１つ（例えば、右側板１１ｄ）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機壱１。

【１１５７０】

遊技機壱１によれば、遊技機壱０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか１つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１５７１】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

【１１５７２】

遊技機壱０又は壱１において、

遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該制御手段を収納する収納手段（例えば、基板ボックス１００）と、を備え、

前記設定手段は、

前記制御手段に設けられ、

前記収納手段は、

前記設定手段が位置する設定部（例えば、設定部１００ｄ）と、

該設定部から前記設定手段の一部を前記収納手段の外側に向けて露出する露出部（例えば、設定部１００ｄにおける設定キー５０１の鍵孔が露出する部分）と、

該露出部を前記収納手段の最表面側より前記制御手段側へ凹ませる凹部（例えば、設定部側壁１００ｅ及び設定部底面１００ｆ）と、を備え、

前記保護手段は、

前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部に入り込む突出部（例えば、カバー側突部１７２）、を備えていることを特徴とする遊技機壱２。

【１１５７３】

遊技機壱２によれば、遊技機壱０又は壱１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段により、遊技の制御が行われ、収納手段により、制御手段が収納され、制御手段に設定手段が設けられる。ここで、収納手段に設けられた設定部に設定手段が位置し、露出部により、設定部から設定手段の一部が収納手段の外側に向けて露出され、凹部により、露出部が収納手段の最表面側より制御手段側へ凹んだ位置に形成される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、保護手段に設けられた突出部が、凹部に入り込むように構成される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段が突出部により覆われることで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１５７４】

遊技機壱２において、

前記突出部は、

前記設定手段を囲繞して閉塞するように形成されることを特徴とする遊技機壱３。

【１１５７５】

遊技機壱３によれば、遊技機壱２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、突出部により、設定手段が囲繞して閉塞される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段を囲繞して閉塞するように突出部で覆うことで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段全体に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１５７６】

遊技機壱２又は壱３において、

前記凹部は、

前記収納手段の最表面から凹んで形成される凹部側壁（例えば、設定部側壁１００ｅ）と、

該凹部側壁から延設され、前記凹部の底面を構成すると共に、その一部に前記露出部が形成された凹部底面（設定部底面１００ｆ）と、

該凹部底面から前記保護手段側に向けて前記露出部を取り囲むように口字状に突出する凹部側突出部（例えば、ケース側突部１００ｇ）、を備え、

前記突出部は、

前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部側壁と前記凹部側突出部とで形成される空間に入り込むことを特徴とする遊技機壱４。

【１１５７７】

遊技機壱４によれば、遊技機壱２又は壱３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、凹部の凹部側壁が、収納手段の最表面から凹んで形成され、同じく凹部部の凹部底面が、凹部側壁から延設され、凹部の底面を構成すると共に、その一部に露出部が形成され、同じく凹部の凹部側突出部が、凹部底面から保護手段側に向けて露出部を取り囲むように口字状に突出される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、凹部側壁と凹部側突出部とで形成される空間に突出部が入り込むように構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、設定手段の配設部分が、収納手段の凹部側突出部によって閉塞されることで設定手段へアクセス困難にすると共に、更に、収納手段の凹部壁部と保護手段の突出部とにより設定手段へのアクセスを困難にする。このように構成することで、設定手段の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【１１５７８】

遊技機壱２から壱４のいずれかにおいて、

前記保護手段は、
前記板体に取り付けられる取付部（例えば、カバー取付部１５０）と、
該取付部から遊技機裏面側に延設形成される起立部（例えば、起立部１６０）と、
該起立部から前記設定手段側に延設形成されて、前記突出部が形成されたカバー部（例えば、カバー部１７０）と、を備え、
前記起立部は、
前記保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能な撓み部（例えば、湾曲部１５４）、を備えていることを特徴とする遊技機壱５。
【１１５７９】
遊技機壱５によれば、遊技機壱２から壱４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取付部により保護手段が板体に取り付けられ、取付部から遊技機裏面側に起立部が延設形成され、起立部から設定手段側にカバー部が延設形成されて、そのカバー部に突出部が形成されている。そして、起立部に設けられた撓み部により、保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能に構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって収納手段等が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。
【１１５８０】
遊技機壱５において、
前記カバー部は、
少なくとも該カバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出する後方突出リブ（例えば、カバー外側リブ１７４）、を備えていることを特徴とする遊技機壱６。
【１１５８１】
遊技機壱６によれば、遊技機壱５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、カバー部の後方突出リブが、少なくともカバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出される。これにより、後方突出リブにより、カバー部の剛性を高めると共に、遊技機の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金がカバー部の裏面側から該カバー部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が後方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。
【１１５８２】
遊技機壱６において、
前記後方突出リブは、
前記設定手段の遊技機裏面側に設けられることを特徴とする遊技機壱７。
【１１５８３】
遊技機壱７によれば、遊技機壱６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段の遊技機裏面側に後方突出リブが設けられる。これにより、設定手段に対応する位置のカバー部に後方突出リブを形成することで、カバー部に対して穴等を穿設し難くすることができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１５８４】
遊技機壱５から壱７において、
前記起立部は、
少なくとも該起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出する側方突出リブ（例えば、上部外側カバー部１６２Ｂ又は下部外側カバー部１６３Ｂ）、を備えていることを特徴とする遊技機壱８。
【１１５８５】
遊技機壱８によれば、遊技機壱５から壱７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、起立部の側方突出リブが、少なくとも起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出される。これにより、側方突出リブにより、起立部の剛性を高めると共に、遊技機の側方から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立部の側面側から該起立部の上方又

は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が側方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。

【１１５８６】

遊技機壱５から壱８において、

前記制御手段は、

遊技機の中央部分より下方側に配設され、

前記起立部および前記カバー部は、

前記起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成された上部内側カバー部（例えば、上部内側カバー部１６２ａ）と、

前記起立部および前記カバー部の下部から遊技機内部側に向けて延設形成された下部内側カバー部（例えば、下部内側カバー部１６３ａ）と、を備え、

前記下部内側カバー部は、

前記上部内側カバー部より広い面積で形成されていることを特徴とする遊技機壱９。

【１１５８７】

遊技機壱９によれば、遊技機壱５から壱８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設され、上部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成され、下部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成される。そして、下部内側カバー部の面積が、上部内側カバー部の面積より広く形成される。

【１１５８８】

従来、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設されていることから、不正行為が行われる場合、遊技機の上方側からより下方側からの方が制御手段に対してアクセスし易いため、制御手段に対して不正行為を行う者は、多くの場合、遊技機裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下側保護カバー部によって、制御手段と保護手段との隙間を極力少なくすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１５８９】

遊技機壱０から壱９のいずれかにおいて、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機壱１０。

【１１５９０】

遊技機壱１０によれば、遊技機壱０から壱９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【１１５９１】

＜弐群：制御手段を保護するカバーを裏面側から着脱不能に構成＞

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１１５９２】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１５９３】

弐群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に

対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１１５９４】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
該設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、
該保護手段を遊技機から脱着困難又は脱着不能にする脱着困難手段（例えば、右側板１１ｄの内壁に保護カバー部材１４０の取付面１５１を当接させた状態で、右側板１１ｄの外側から固定ビス１１ｇを羅入）と、を備えていることを特徴とする遊技機弐０。
【１１５９５】
遊技機弐０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段の遊技機裏面側が保護される。ここで、着脱困難手段により、保護手段を遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１１５９６】
遊技機弐０において、
前記保護手段は、
前記支持体に取り付けられ、
前記着脱困難手段は、
前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠している場合に、前記保護手段を前記支持体から着脱困難又は着脱不能に構成することを特徴とする遊技機弐１。
【１１５９７】
遊技機弐１によれば、遊技機弐０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。
【１１５９８】
従来、遊技機が設置されるホールには、閉鎖された所定の空間に遊技球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。
【１１５９９】
しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１１６００】
そこで、遊技機弐１によれば、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着

脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、当該遊技機の裏面側の遊技機が不正に開放されたとしても、当該遊技機の裏面側に設けられた設定手段を保護手段によって保護し、開閉体の施錠時には、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【１１６０１】

遊技機弐０又は弐１において、

前記保護手段は、

前記板体に対して取り付けられる取付部（例えば、取付面１５１）、を備え、

前記支持体は、

複数の板体（例えば、上板１１ａ、下板１１Ｂ、左側板１１ｃ及び右側板１１ｄ）を組み合わせて形成し、

前記板体は、

遊技機の側面に位置する側方部と、

該側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、

前記側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される後方部と、を備え、

前記取付部は、

前記側方部の内壁側に取り付けられることを特徴とする遊技機弐２。

【１１６０２】

遊技機弐２によれば、遊技機弐０又は弐１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段の取付部により、保護手段が板体に対して取り付けられる。また、複数の板体を組み合わせて支持体が形成される。そして、板体に、遊技機の側面に位置する側方部と、側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成された後方部と、が設けられる。そして、側方部の内壁に保護手段が取り付けられる。これにより、板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【１１６０３】

遊技機弐２において、

前記板体の一部又は全部は、

木材より硬度が高い金属材料（例えば、アルミ製）で形成されることを特徴とする遊技機弐３。

【１１６０４】

遊技機弐３によれば、遊技機弐２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、板体の一部又は全部が、木材より硬度が高い金属材料で形成される。これにより、木材より高度が高い金属材料で形成された板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【１１６０５】

遊技機弐２又は弐３において、

前記側方部は、

前記支持体に前記保護手段を固定可能な固定部材（例えば、固定ビス１１ｇ）を挿入可能な側方挿入孔（例えば、カバー上取付孔１１ｅ又はカバー下取付孔１１ｆ）、を備え、

前記取付部は、

前記側方挿入孔に対応して設けられ、前記固定部材を挿入可能な取付挿入孔（例えば、上部取付孔１５２又は下部取付孔１５３）、を備え、

前記固定部材は、
前記側方部の遊技機外側から前記側方挿入孔および前記取付挿入孔に挿入されることを特徴とする遊技機弐４。
【１１６０６】
遊技機弐４によれば、遊技機弐２又は弐３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、側方部に設けられた側方挿入孔に、支持体に保護手段を固定可能な固定部材が挿入可能に構成される。また、その側方挿入孔に対応して取付部に設けられた取付挿入孔により、固定部材が挿入可能に構成される。そして、固定部材が、側方部の遊技機外側から側方挿入孔および取付挿入孔に挿入される。
【１１６０７】
従来、遊技機の正面側から遊技機の裏面側に遊技者がアクセスできないように、ホールの島設備に対して遊技機が隙間なく設置される。また、島設備に設置された遊技機の側方には、遊技に使用する金額等を記憶したカードを挿入可能なカードサンド装置が併設されており、このカードサンド装置も遊技機と隙間が生じないように配設されている。
【１１６０８】
よって、遊技機の外側側方から固定部材を挿入して板体と保護手段とを固定し、その状態で島設備に遊技機を設置することで、固定部材が設置される部位に隙間が生じないようにすることができる。従って、保護手段を遊技機に固定している固定部材にアクセスできないようにして、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６０９】
遊技機弐２から弐４のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
前記取付部から遊技機後方側に延設される延設部（例えば、湾曲部１５４）、を備え、
該延設部は、
前記後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることを特徴とする遊技機弐５。
【１１６１０】
遊技機弐５によれば、遊技機弐２から弐４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に設けられた延設部が、取付部から遊技機後方側に延設され、その延設部の形状が、後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成される。これにより、遊技機裏面側から保護手段の取付部が板体の後方部によって覆われると共に、延設部が後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることで、固定部材を取り付けている側方部と取付部との間に隙間が生じないようにすることができる。よって、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６１１】
遊技機弐５において、
前記延設部は、
前記保護手段に衝撃が加えられた場合に、弾性変形可能な撓み部（例えば、湾曲部１５４が弾性力を有する樹脂製）、を備えていることを特徴とする遊技機弐６。
【１１６１２】
遊技機弐６によれば、遊技機弐５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に衝撃が加えられた場合に、延設部の撓み部が弾性変形可能に構成される。これにより、例えば、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって開閉体の一部が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。
【１１６１３】
遊技機弐０から弐６のいずれかにおいて、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）

が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、を備え、
前記制御手段は、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア２０３Ｂ）と、
前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７））と、
該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備え、
前記設定手段は、
前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能に構成されていることを特徴とする遊技機弐７。
【１１６１４】
遊技機弐７によれば、遊技機弐０から弐６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、制御手段により遊技の制御が行われる。そして、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、制御手段に設けられた抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、同じく制御手段に設けられた判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、制御手段に設けられた遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。これにより、特定判定結果の確率を変更可能であって遊技の結果に影響を与える設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、遊技機の設定内容が不正変更されるといった設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１１６１５】
遊技機弐０から弐７のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機弐８。
【１１６１６】
遊技機弐８によれば、遊技機弐０から弐７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。
【１１６１７】
＜参群：内枠の開放如何に関わらず、設定変更・設定確認可能＞
従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。
【１１６１８】
このような遊技機では、セキュリティ性能の向上のため、設定手段を搭載した開閉体が支持体に閉鎖されている場合は設定不可と判定し、開閉体が支持体から開放されて、設定手段が遊技機前方から操作可能な状態となっていると判定された場合に、設定手段による

設定を許可している。このように構成することで、開閉体が支持体に対して閉鎖されている状況では、遊技機裏面側からの不正行為によって設定手段が不正に操作された場合であっても、遊技機の設定変更できないようにすることができる（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１１６１９】

しかしながら、開閉体の開放態様に基づいて遊技機の設定変更の可否を決定する場合、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できないとき、開閉体が開放していることに基づいて可能となる設定変更ができなくなってしまう。従って、開閉体の開放検知手段の誤検知によって、遊技機の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

【１１６２０】

参群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１１６２１】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ２０８ｇ１）と、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第１操作手段（例えば、設定キー５０１）と、

前記第１操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４１２：ＹＥＳ）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第１操作手段が前記所定操作される場合に、前記変更可能状態に移行する変更可能状態移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０７：ＹＥＳ）、を備えていることを特徴とする遊技機参０。

【１１６２２】

遊技機参０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第１操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第１操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第１操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段に設けられた変更可能状態移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第１操作手段に対する所定操作がされた場合に、変更可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。

【１１６２３】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ２０８ｇ１）と、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放

状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第１操作手段（例えば、設定キー５０１）と、
前記第１操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０８：ＹＥＳ）、を備え、
前記確認可否判定手段は、
前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第１操作手段が前記所定操作された場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認可能移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０７：ＮＯ）、を備えていることを特徴とする遊技機参１。
【１１６２４】
遊技機参１によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第１操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第１操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第１操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段に設けられた確認可能移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第１操作手段に対する操作に基づいて、有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定状況の確認を行うことができ、設定済みの設定内容を確実に確認することができる、という効果がある。
【１１６２５】
遊技機参０又は参１において、
前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第２操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２）、を備え、
前記変更可能状態移行手段又は前記確認可能移行手段は、
前記第２操作手段が特殊操作されている場合に、前記変更可能状態又は前記有利度確認可能状態へ移行することを特徴とする遊技機参２。
【１１６２６】
遊技機参２によれば、遊技機参０又は参１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、第２操作手段が遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第２操作手段が特殊操作されている場合に、変更可能状態移行手段又は確認可能状態移行手段により、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行される。即ち、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第１操作手段に対する所定操作と、第２操作手段に対する特殊操作とに基づいて、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更又は設定確認を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。また、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。
【１１６２７】
遊技機参０から参２のいずれかにおいて、
前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第３操作手段、を備え、

前記第３操作手段は、
特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させ、
前記変更可否判定手段は、
遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参３。
【１１６２８】
遊技機参３によれば、遊技機参０から参２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、特定検出手段に設けられた第２操作手段が、遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第３操作手段が特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。
【１１６２９】
従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において変更可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。
【１１６３０】
そこで、遊技機参３によれば、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第３操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。
【１１６３１】
遊技機参３において、
前記確認可否判定手段は、
前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参４。
【１１６３２】
遊技機参４によれば、遊技機参３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。
【１１６３３】
従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において有利度確認可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。
【１１６３４】
そこで、遊技機参４によれば、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第３操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。
【１１６３５】
遊技機参０から遊技機参４のいずれかにおいて、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第１操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第１操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機参５。
【１１６３６】

遊技機参５によれば、遊技機参０から参４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第１操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第１操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第１操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第１操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、保護手段によって開閉体の閉鎖時には第１操作手段をもれなく操作できない構成にすることで、開閉検出手段による開閉体の開放を検知しなくても、必然的に、開閉体が開放中でなければ第１操作手段を操作することができないので、変更可能状態又は確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検知結果を判定しなくてもよい。よって、変更可能状態又は確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１１６３７】

遊技機参５において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられることを特徴とする遊技機参６。

【１１６３８】

遊技機参６によれば、遊技機参５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第２操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第２操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第２操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第２操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６３９】

遊技機参５又は参６において、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機参７。

【１１６４０】

遊技機参７によれば、遊技機参５又は参６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【１１６４１】

＜肆群：前面枠が開放されている場合は設定変更・設定確認が不可＞

従来、遊技機の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更が可能な変更可能状態、又は、設定内容が確認可能な確認可能状態に移行しないよう、遊技機に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。

【１１６４２】

一方、ホール関係者等が遊技機のメンテナンス作業を行う場合、開閉体と装飾体とを共に支持体（開閉体）から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である（例えば、特許文献１（特開２０１１－０９２３７１号公報））。

【１１６４３】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時

に、変更可能状態や確認可能状態に突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、遊技機の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【１１６４４】

肆群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能を向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１１６４５】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体の前面側であって、前記開閉体又は前記支持体に対して開閉可能に支持される装飾体（例えば、前面枠１４）と、

前記支持体と前記開閉体とを施錠する第１施錠手段（例えば、シリンダ錠２０の一部）と、

前記装飾体と前記支持体又は前記開閉体とを施錠する第２施錠手段（例えば、シリンダ錠２０の一部）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ２０８ｇ１）と、

前記支持体又は前記開閉体に対する前記装飾体の開閉状態を検出する装飾開閉検出手段（例えば、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２）と、

前記第１施錠手段による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側からそれぞれ操作可能な第１操作手段（例えば、電源スイッチ）及び第２操作手段（例えば、設定キー５０１）と、

前記第１操作手段が所定操作され、前記第２操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４１２：ＹＥＳ）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記第２操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記変更可能状態に移行する変更移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４５３：ＹＥＳ、及び、Ｓ４４５４：ＹＥＳ）、を備えていることを特徴とする遊技機肆０。

【１１６４６】

遊技機肆０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、開閉体の前面側に、装飾体が開閉体又は支持体に対して開閉可能に支持される。そして、第１施錠手段により、開閉体と支持体とが施錠され、第２施錠手段により、装飾体と支持体又は開閉体とが施錠される。ここで、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出され、装飾開閉検出手段により、支持体又は開閉体に対する装飾体の開閉状態が検出される。また、第１施錠手段による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第１操作手段と第２操作手段とが遊技機前面側からそれぞれ操作可能となる。そして、第１操作手段が所定操作され、第２操作手段が特定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第２操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、変更可否判定手段に設けられた変更移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、第２操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、変更可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更を行えないように構成することで、設定変更の権限がない従業員に設定変更を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６４７】

遊技機肆０において、
前記第１操作手段が所定操作され、前記第２操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０８：ＹＥＳ）、を備え、
前記確認可否判定手段は、
前記第２操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４５１：ＹＥＳ、及び、Ｓ４４５２：ＹＥＳ）、を備えていることを特徴とする遊技機肆１。
【１１６４８】
遊技機肆１によれば、遊技機肆０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１操作手段が所定操作された場合に、第２操作手段が特定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第２操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、確認可否判定手段に設けられた変更移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度核に可能状態に移行するための条件として、第２操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、有利度確認可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定確認を行えないように構成することで、設定確認の権限がない従業員に設定確認を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６４９】
遊技機肆０又は肆１において、
前記開閉体が開放された場合に、操作可能となる第３操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２）と、
該第３操作手段の操作態様を検出する操作態様検出手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン又はオフの検出）と、を備え、
前記変更可否判定手段は、
前記操作態様検出手段が前記第３操作手段の第１操作態様（例えば、オン）を検出する場合に、前記変更可能状態へ移行するか否かの判定を行い、
前記確認可否判定手段は、
前記操作態様検出手段が前記第３操作手段の前記第１操作態様と異なる第２操作態様（例えば、オフ）を検出する場合に、前記有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機肆２。
【１１６５０】
遊技機肆２によれば、遊技機肆０又は肆１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体が開放された場合に、第３操作手段が操作可能となり、操作態様検出手段により、第３操作手段の操作態様が検出される。そして、操作態様検出手段が第３操作手段の第１操作態様を検出する場合に、変更可否判定手段により、変更可能状態へ移行するか否かの判定が行われ、操作態様検出手段が第３操作手段の第１操作態様と異なる第２操作態様を検出する場合に、確認可否判定手段により、有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定が行われる。これにより、第３操作手段の操作態様に応じて変更可能状態か有利度確認可能状態のいずれかへ移行させることができる、という効果がある。
【１１６５１】
なお、「第２操作態様」としては、第１操作態様と異なる操作態様であれば如何様な操作態様でもよく、例えば、第１操作態様が押下されている場合、第２操作態様としては、押下以外の操作態様、即ち、非押下や接触、引っ張り等の操作態様が該当する。
【１１６５２】
遊技機肆０から肆２のいずれかにおいて、

前記第１操作手段の前記所定操作は、
遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作であり、
前記変更可否判定手段は、
遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆３。
【１１６５３】
遊技機肆３によれば、遊技機肆０から肆２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１操作手段の所定操作として、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第１操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。
【１１６５４】
遊技機肆３において、
前記確認可否判定手段は、
前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆４。
【１１６５５】
遊技機肆４によれば、遊技機肆３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第１操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。
【１１６５６】
遊技機肆０から遊技機肆４のいずれかにおいて、
前記第１施錠手段によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第２操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第２操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機肆５。
【１１６５７】
遊技機肆５によれば、遊技機肆０から肆４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、第１施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第２操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第２操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第２操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第２操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６５８】
遊技機肆５において、
前記保護手段は、
前記支持体に取り付けられることを特徴とする遊技機肆６。
【１１６５９】
遊技機肆６によれば、遊技機肆５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、第１施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第２操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場

合に、第２操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第２操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第２操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６６０】

遊技機肆５から肆６において、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機肆７。

【１１６６１】

遊技機肆７によれば、遊技機肆５又は肆６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【１１６６２】

＜伍群：遊技仕様に影響を及ぼす部位を保護するカバー＞

従来、支持体と開閉体とで構成される遊技機の該開閉体の裏面には、遊技の結果に影響を与える影響手段が多数配設され、ホールの営業時間中は、支持体に対して開閉体を施錠し、遊技者によって上記影響手段を操作不能に構成しつつ、ホールの営業時間外では、開閉体を開放して、上記影響手段のメンテナンス作業が行われる（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１１６６３】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から影響手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１６６４】

伍群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの影響手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１１６６５】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技者による遊技の結果に影響を与える影響手段（例えば、設定キー５０１、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１）と、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記影響手段の一部又は全部を覆う一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記影響手段に対する操作を可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機伍０。

【１１６６６】

遊技機伍０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された影響手段により、遊技者による遊技の結果に影響が与えられる。そして、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に影響手段の一部又は全部が覆われる一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、影響手段に対する操作が可能とされる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、影響手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって影響手段の一部又は全部に対する操作を困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６６７】

なお、「遊技の結果に影響を与える」とは、例えば、遊技の主要な制御を行うことで影響を与える場合であったり、遊技の設定内容を変更又は決定することで影響を与える場合であったり、遊技価値の払い出しに関することで影響を与える場合等が例示される。

【１１６６８】

遊技機伍０において、

前記影響手段は、

遊技の制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、

所定の賞条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの球の入賞）に基づいて前記主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御を行う払出制御手段（例えば、払出制御装置１１１）と、を有し、

前記保護手段は、

前記主制御手段の一部又は全部を覆うと共に、前記払出制御手段の一部又は全部を覆うことを特徴とする遊技機伍１。

【１１６６９】

遊技機伍１によれば、遊技機伍０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、影響手段として設けられた主制御手段により、遊技の制御が行われ、同じく影響手段として設けられた払出制御手段により、所定の賞条件の成立に基づいて主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御が行われる。ここで、保護手段により、主制御手段の一部又は全部が覆われると共に、払出制御手段の一部又は全部が覆われる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、主制御手段および払出制御手段に対して容易に操作できるように構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって主制御手段の一部又は全部、及び、払出制御手段の一部又は全部に対する操作を困難にすることができる。よって、１の部材（保護手段）によって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６７０】

遊技機伍１において、

前記主制御手段は、

遊技に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、ＭＰＵ２０１）が搭載された主制御基板（例えば、主基板）と、

該主制御基板を収納する主収納手段（例えば、基板ボックス１００）と、

該主収納手段を開封困難に封印する主封印手段（例えば、封印ユニット１００ｃ）と、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記主封印手段を覆うことを特徴とする遊技機伍２。

【１１６７１】

遊技機伍２によれば、遊技機伍１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた主制御基板に遊技に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、主収納手段に主制御基板が収納される。そして、主封印手段により、主収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。

【１１６７２】

従来、主制御基板を収納した主収納手段を開封困難に封印する主封印手段が切断されることによる主制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１１６７３】

そこで、遊技機伍２によれば、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。これにより、遊技に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する主制御基板を収納した主収納手段の主封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に主制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６７４】
遊技機伍１又は伍２において、
前記主制御手段は、
遊技結果に基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、
該遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記設定手段を覆うことを特徴とする遊技機伍３。
【１１６７５】
遊技機伍３によれば、遊技機伍１又は伍２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与され、設定手段により、遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、保護手段により、少なくとも設定手段が覆われる。これにより、遊技者に付与する遊技価値の導出する確率を変更可能な設定手段を保護手段によって覆うことで、不正に設定内容が変更される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６７６】
遊技機伍１から伍３のいずれかにおいて、
前記主制御手段は、
前記払出制御手段を含む他の制御手段に対して制御情報を出力するため配線が取着される配線取着部（例えば、コネクタ取着部１００ｈ）、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記配線取着部を覆うことを特徴とする遊技機伍４。
【１１６７７】
遊技機伍４によれば、遊技機伍１から伍３のいずれかにおいて、主制御手段の配線取着部により、払出制御手段を含むたの制御手段に対して制御情報を出力するための配線が取着され、保護手段により、少なくとも配線取着部が覆われる。これにより、主制御手段と他の制御手段における制御情報のやり取りを行う配線が取着される配線取着部を保護手段によって覆うことで、配線に不正な基板を取り付けられる等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６７８】
遊技機伍１から伍４のいずれかにおいて、
前記主制御手段は、
遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段（例えば、ベース表示装置４０１）、を備え、
前記保護手段は、
前記遊技性能情報表示手段を覆わないことを特徴とする遊技機伍５。
【１１６７９】
遊技機伍５によれば、遊技機伍１から伍４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた遊技性能情報表示手段により、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が表示され、保護手段により、その遊技性能情報表示手段が覆われないように構成される。これにより、保護手段によって遊技性能情報が確認できなくなることがなく、遊技性能情報を常時確認することができる、という効果がある。
【１１６８０】
遊技機伍１から伍５のいずれかにおいて、
前記払出制御手段は、
遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、ＭＰＵ２１１）が搭載された払出制御基板（例えば、払出基板）と、

該払出制御基板を収納する払出収納手段（例えば、基板ボックス１０１）と、
該払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段（例えば、封印部１１１ａ）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記払出封印手段を覆うことを特徴とする遊技機伍６。
【１１６８１】
遊技機伍６によれば、遊技機伍１から伍５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、払出制御手段に設けられた払出制御基板に遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、払出収納手段に払出制御基板が収納される。そして、払出封印手段により、払出収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。
【１１６８２】
従来、払出制御基板を収納した払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段が切断されることによる払出制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１１６８３】
そこで、遊技機伍６によれば、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。これにより、遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する払出制御基板を収納した払出収納手段の払出封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に払出制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６８４】
遊技機伍０から伍６のいずれかにおいて、
実行中の遊技に関する遊技情報を記憶する記憶手段（例えば、ＲＡＭ２０３）と、
該記憶手段に記憶されている前記遊技情報を、所定の操作（例えば、電源オン時に押下操作）が行われることで消去する消去手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記消去手段を覆うことを特徴とする遊技機伍７。
【１１６８５】
遊技機伍７によれば、遊技機伍０から伍６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段により、実行中の遊技に関する情報が記憶され、消去手段に所定の操作が行われることより、記憶手段に記憶されている遊技情報が消去される。そして、保護手段により消去手段が覆われる。これにより、遊技に関する情報を消去可能な消去手段を保護手段によって覆うことで、不正に遊技に関する情報が消去される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６８６】
遊技機伍７において、
前記消去手段は、
第１条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶される情報を消去し、
前記第１条件と異なる第２条件が成立した場合に、前記遊技価値が導出される確率を更新することを特徴とする遊技機伍８。
【１１６８７】
遊技機伍８によれば、遊技機伍７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、消去手段により、第１条件が成立した場合に、記憶手段に記憶される情報が消去され、第１条件と異なる第２条件が成立した場合に、遊技価値が導出される確率が更新される。これにより、消去手段によって、異なる条件によって記憶手段の消去と設定手段による確率の変更とを行うことができ、少ない部材で遊技機の各種設定を行い、製造コストを削減することができる、という効果がある。

【１１６８８】
遊技機伍０から伍８のいずれかにおいて、
前記支持体は、
複数の板体を組み合わせて形成し、
前記保護手段は、
前記板体のいずれか１つ（例えば、右側板１１ｄ）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機伍９。
【１１６８９】
遊技機伍９によれば、遊技機伍０から伍８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか１つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で影響手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１６９０】
なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。
【１１６９１】
遊技機伍０から伍９のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機伍１０。
【１１６９２】
遊技機伍１０によれば、遊技機伍０から伍９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から影響手段を確認することが可能となり、影響手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。
【１１６９３】
＜陸群：パチンコ機裏面側のカバー同士を連結＞
従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定や処理を実行する複数の制御手段が配設され、各制御手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記制御手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、制御手段に対する各種設定やメンテナンス作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。
【１１６９４】
しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から制御手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１６９５】
陸群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの制御手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１１６９６】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体の遊技機裏面側に搭載されて、遊技の制御を行う第１制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）及び第２制御手段（例えば、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１）と、
前記開閉体の遊技機裏面側に設けられ、少なくとも前記第１制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第１保護手段（例えば、裏パック９２）と、
前記支持体に設けられ、少なくとも前記第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第２保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、

前記第１保護手段の一部が、前記第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成されることを特徴とする遊技機陸０。

【１１６９７】

遊技機陸０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、開閉体の遊技機裏面側に遊技の制御を行う第１制御手段および第２制御手段が搭載される。そして、開閉体の遊技機裏面側に搭載された第１保護手段により、少なくとも第１制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。また、支持体に設けられた第２保護手段により、少なくとも第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。ここで、第１保護手段の一部が、第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成される。これにより、第１制御手段と第２制御手段とをそれぞれ覆う第１保護手段と第２保護手段との隙間をなくし、遊技機裏面側から針金等が遊技機内部に入り込む余地がなくなるので、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、開閉体に設けられた第１保護手段が、支持体に設けられた第２保護手段と遊技機裏面方向に重畳するように形成されることで、開閉体が支持体から開放された場合であっても、開閉体の第１保護手段と支持体の第２保護手段とが干渉し合わないため、メンテナンス作業等において余分な作業を増やすことなく、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１６９８】

遊技機陸０において、

前記開閉体は、

前記第１制御手段を前記第２制御手段より上方に設置し、

前記第１保護手段は、

前記第１制御手段の遊技機裏面側を覆う第１保護部と、

該第１保護部の下方であって、遊技機裏面側に突出する第１突出部（例えば、下辺突部）と、を備え、

第２保護手段は、

前記第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第２保護部と、

該第１保護部の上方であって、遊技機正面側に突出する第２突出部（例えば、上辺突部）と、を備え、

前記第１突出部が、第２突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成されることを特徴とする遊技機陸１。

【１１６９９】

遊技機陸１によれば、遊技機陸０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体において、第１制御手段が第２制御手段より上方に配置される。また、第１保護手段に設けられた第１保護部により、第１制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第１保護部の下方に設けられた第１突出部が、遊技機裏面側へ突出される。さらに、第１保護手段に設けられた第２保護部により、第２制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第２保護部の上方に設けられた第２突出部が、遊技機正面側へ突出される。そして、第１突出部が、第２突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成される。これにより、第１保護手段と第２保護手段とのそれぞれの突出部が鉛直方向に折り重なるように形成されるので、第１保護手段と第２保護手段との隙間をなくすことができる。よって、遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１７００】

遊技機陸０又は陸１において、

前記支持体は、

複数の板体を組み合わせて形成し、

前記第２保護手段は、

前記板体のいずれか１つ（例えば、右側板１１ｄ）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸２。

【１１７０１】
遊技機陸２によれば、遊技機陸０又は陸１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、第２保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか１つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で第２制御手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１７０２】
なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。
【１１７０３】
遊技機陸２において、
前記第１保護手段は、
前記開閉体に、少なくとも該第１保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸３。
【１１７０４】
遊技機陸３によれば、遊技機陸２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも第１保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に開閉体に取り付けられる。これにより、片持ち梁状に支持体に取り付けられた第２保護手段に対して遊技機裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に開閉体に取り付けられた第１保護手段によって、第２保護手段の剛性を補填することができる。よって、遊技機裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、第２保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。
【１１７０５】
遊技機陸０から陸３のいずれかにおいて、
前記開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア２０３Ｂ）と、
前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７））と、
該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、
前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、を備え、
前記第２保護手段は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にすることを特徴とする遊技機陸４。
【１１７０６】
遊技機陸４によれば、遊技機陸０から陸３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定

結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、第２保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、第２保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１７０７】

遊技機陸０から陸４のいずれかにおいて、

前記開閉体を前記支持体に対して閉鎖した場合に、前記第１保護手段の一部と前記第２保護手段の一部とが係合する係合手段、を備えていることを特徴とする遊技機陸５。

【１１７０８】

遊技機陸５によれば、遊技機陸０から陸４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体を支持体に対して閉鎖した場合に、係合手段により、第１保護手段の一部と第２保護手段の一部とが係合される。これにより、開閉体の閉鎖時に第１保護手段と第２保護手段とが係合されることで、第１保護手段と第２保護手段との隙間をなくすことができる。よって、開閉体の閉鎖時における遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１１７０９】

遊技機陸５において、

前記施錠装置は、

遊技機前面側から操作可能に構成され、

所定操作されることで前記係合手段による前記第１保護手段および前記第２保護手段の係合を解除する係合解除手段を備えていることを特徴とする遊技機陸６。

【１１７１０】

遊技機陸６によれば、遊技機陸５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置が遊技機前面側から操作可能に構成され、施錠装置に設けられた係合解除手段により、所定操作されることで係合手段による第１保護手段および第２保護手段の係合が解除される。これにより、遊技機前面側から第１保護手段と第２保護手段との係合を解除することができるので、開閉体を支持体から開放する場合であっても、遊技機前面側から係合解除手段を所定操作して第１保護手段と第２保護手段の係合を解除することで、開閉体を支持体から支障なく開放することができる、という効果がある。

【１１７１１】

遊技機陸０から陸６のいずれかにおいて、

前記第１保護手段は、

前記開閉体に対して開閉可能に支持されることを特徴とする遊技機陸７。

【１１７１２】

遊技機陸７によれば、遊技機陸０から陸６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１保護手段が、開閉体に対して開閉可能に支持される。これにより、第１保護手段の一部が第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳するため、開閉体の閉鎖時に、第１保護手段が遊技機裏面方向へ開放されることを防止することができる、という効果がある。

【１１７１３】

＜漆群：壱群の２種バージョン＞

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備えた遊技機において、
前記遊技価値付与手段によって付与される前記遊技価値を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）、を備え、
前記支持体は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機漆０。
【１１７１４】
遊技機漆０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技価値付与手段によって付与される遊技価値が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１７１５】
＜捌群：壱群の上位バージョン＞
従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。
【１１７１６】
上記遊技機の中には、例えば、遊技者に付与する遊技価値を取得条件や取得内容等の遊技設定を、ホール関係者が変更できる機能を備えた遊技機がある（例えば、特許文献：特開２０１５－０２４２０２号公報）。
【１１７１７】
このような遊技機に対して、不正行為により遊技設定が変更されるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１７１８】
本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為による遊技設定の変更を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１１７１９】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
前記発射手段によって発射された遊技球が前記入球手段に入球した場合、遊技者に所定

の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備えた遊技機において、
遊技者に対する有利度合いを複数段階に設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）、を備え、
前記支持体は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機捌０。
【１１７２０】
遊技機捌０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、その発射手段によって発射された遊技球が入球手段に入球した場合に、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技者に対する有利度合いが複数段階に設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１１７２１】
なお、「遊技者に対する有利度合い」とは、例えば、第１図柄の大当たり確率や、第１図柄で大当たりした場合における大当たり図柄の選択確率、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確率変動状態）への移行確率、１の入賞口に入賞した場合に賞球個数、遊技球の流下態様を変更する可動役物の駆動時間若しくは駆動態様、遊技球の流下態様に影響を与える部材の傾斜態様、遊技機自体の傾斜態様等、遊技者が遊技を行う上で、遊技者にとって有利な状況に対して影響する部材や処理のいずれであってもよい。
【１１７２２】
＜玖群：弐群の横方向対応バージョン＞
従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。
【１１７２３】
しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１７２４】
玖群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１１７２５】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、
該遊技機を遊技場に設置した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板１１ｄの外側から固定ビス１１ｇを羅入して、パチンコ機１０を島設備に隙間なく設置）することを特徴とする遊技機玖０。
【１１７２６】
遊技機玖０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、遊技機を遊技場に設置した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、遊技機を遊技場に設置した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１１７２７】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、
前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板１１ｄの内壁に保護カバー部材１４０の取付面１５１を当接させた状態で、右側板１１ｄの外側から固定ビス１１ｇを羅入）することを特徴とする遊技機玖１。
【１１７２８】
遊技機玖１によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、施錠装置により支持体と開閉体とを施錠した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、支持体と開閉体とを施錠した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１１７２９】
遊技機玖０又は玖１において、
前記設定手段は、
所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、
該鍵穴は、
前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機裏面方向を向くことを特徴とする遊技機玖２。
【１１７３０】
遊技機玖２によれば、遊技機玖０又は玖１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機裏面方向を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１１７３１】
遊技機玖０又は玖１において、
前記設定手段は、
所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、
該鍵穴は、
前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機側

方を向くことを特徴とする遊技機玖３。
【１１７３２】
遊技機玖２によれば、遊技機玖０又は玖１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機側方（右方向又は左方向）を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機側方からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１１７３３】
＜一群：設定変更による大当たりアップ分をハズレで吸収＞
従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１１７３４】
しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１１７３５】
一群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１１７３６】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に

伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機一０。
【１１７３７】
遊技機一０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第３値の導出確率が変更されるように構成される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第１値と、遊技者に遊技価値が付与されない第３値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１１７３８】
遊技機一０において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第２値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機一１。
【１１７３９】
遊技機一１によれば、遊技機一０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第２値の導出確率が変更されないように構成されている。
【１１７４０】
従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１値および第２値の導出確率が適正な値となるように第１値および第２値を配分する必要がある。
【１１７４１】
しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１値の導出確率を変更する場合に、第２値の導出確率を変更させてしまうと、設定値毎に第１値の導出確率に基づく第１遊技価値の出玉率と第２値の導出確率に基づく第２遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。
【１１７４２】
そこで、遊技機一１によれば、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合であっても、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみ（即ち、第１遊技結果の出現率のみ）を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７４３】
遊技機一０又は一１において、
前記第３値は、
前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機一２。
【１１７４４】
遊技機一２によれば、遊技機一０又は一１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第３値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第１値をすべて第３値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１７４５】
遊技機一０から一２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機一３。
【１１７４６】
遊技機一３によれば、遊技機一０から一２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１７４７】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１１７４８】
遊技機一０から一２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機一４。
【１１７４９】
遊技機一４によれば、遊技機一０から一２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が

所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７５０】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１１７５１】

遊技機一０から一４のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機一５。

【１１７５２】

遊技機一５によれば、遊技機一０から一４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１１７５３】

遊技機一０から一４のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機一６。

【１１７５４】

遊技機一６によれば、遊技機一０から一４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１１７５５】

遊技機一０から一６のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、

前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、

前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、
前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機一７。
【１１７５６】
遊技機一７によれば、遊技機一０から一６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定手段による第１遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第１値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率より、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１７５７】
遊技機一７において、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、

前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機一８。

【１１７５８】

遊技機一８によれば、遊技機一７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７５９】

遊技機一７又は一８において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機一９。

【１１７６０】

遊技機一９によれば、遊技機一７又は一８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１１７６１】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１１７６２】

そこで、遊技機一９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能と

なり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７６３】

遊技機一９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機一１０。

【１１７６４】

遊技機一１０によれば、遊技機一９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７６５】

遊技機一９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機一１１。

【１１７６６】

遊技機一１１によれば、遊技機一９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしま

うことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７６７】

遊技機一８から一１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、

前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、

前記第３動的実行手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、

前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機一１２。

【１１７６８】

遊技機一１２によれば、遊技機一８から一１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１７６９】

遊技機一７又は一８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報

取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機一１３。

【１１７７０】

遊技機一１３によれば、遊技機一７又は一８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、

第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１７７１】

遊技機一１３において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機一１４。

【１１７７２】

遊技機一１４によれば、遊技機一１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１７７３】

＜二群：設定変更による大当たりアップ分を他の多い乱数から吸収＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１１７７４】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１１７７５】

二群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１１７７６】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて

、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率又は前記第３値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機二０。
【１１７７７】
遊技機二０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第２値の導出確率又は第３値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率が変更される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第１値と、導出確率が高い役との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１１７７８】
遊技機二０において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機二１。
【１１７７９】
遊技機二１によれば、遊技機二０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、当否記憶手段において、導出確率が低い方の値の導出確率が変更されないように構成される。即ち、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変化させず、導出確率が高い方の値の導出確率を変化させるように構成する。このように構成すること

で、出現率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１１７８０】

遊技機二０又は二１において、

前記導出確率が高い値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機二２。

【１１７８１】

遊技機二２によれば、遊技機二０又は二１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い設定値において、その設定値から第１値の導出確率が最も高い設定値における第１値の増加分、出確率が高い値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第１値をすべて導出確率が高い値から変更することができる。よって、導出確率が低い（個数が少ない）値を設定毎に変更されないため、該導出確率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１１７８２】

遊技機二０から二２のいずれかにおいて、

前記導出確率が高い値は、

前記第３値であることを特徴とする遊技機二３。

【１１７８３】

遊技機二３によれば、遊技機二０から二２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第３値が、導出確率が高い値として設けられる。即ち、第２値の導出確率より第３値の導出確率の方が高く設定されている。

【１１７８４】

従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、出玉率に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１値および第２値の導出確率が適正な値となるように第１値および第２値を配分する必要がある。

【１１７８５】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１値の導出確率を変更する場合に、第２値の導出確率を変更させてしまうと、設定値毎に第１値の導出確率に基づく第１遊技価値の出玉率と第２値の導出確率に基づく第２遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。

【１１７８６】

そこで、遊技機二３によれば、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合に、第３値の導出確率のみ変更させ、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７８７】

遊技機二０から二３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機二４。
【１１７８８】
遊技機二４によれば、遊技機二０から二３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１７８９】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１１７９０】
遊技機二０から二３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機二５。
【１１７９１】
遊技機二５によれば、遊技機二０から二３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１７９２】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１１７９３】
遊技機二０から二５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機二６。
【１１７９４】

遊技機二６によれば、遊技機二０から二５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１１７９５】

遊技機二０から二５のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機二７。

【１１７９６】

遊技機二７によれば、遊技機二０から二５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１１７９７】

遊技機二０から二７のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、

前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、

前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前

記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機二８。

【１１７９８】

遊技機二８によれば、遊技機二０から二７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定手段による第１遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第１値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率より、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１７９９】

遊技機二８において、

前記第１遊技価値付与手段は、

前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機二９。

【１１８００】

遊技機二９によれば、遊技機二８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１

遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８０１】

遊技機二８又は二９において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機二１０。

【１１８０２】

遊技機二１０によれば、遊技機二８又は二９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１１８０３】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１１８０４】

そこで、遊技機二１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８０５】

遊技機二１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機二１１。

【１１８０６】

遊技機二１１によれば、遊技機二１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８０７】

遊技機二１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機二１２。

【１１８０８】

遊技機二１２によれば、遊技機二１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８０９】

遊技機二９から二１２のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報

取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機二１３。
【１１８１０】
遊技機二１３によれば、遊技機二９から二１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１

遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１８１１】

遊技機二８又は二９において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が

入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機二１４。
【１１８１２】
遊技機二１４によれば、遊技機二８又は二９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１８１３】
遊技機二１４において、

前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機二１５。
【１１８１４】
遊技機二１５によれば、遊技機二１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１８１５】
＜三群：確変機で、高確率変化分以上＆設定変更以上のハズレの割り当てが存在＞
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。
【１１８１６】
しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１１８１７】
三群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【１１８１８】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））と、
該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第１遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）のＳ５５１６）と、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり

乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記設定手段は、
少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値（例えば、設定値「１」）と、遊技者にとって最も有利な最高設定値（例えば、設定値「６」）と、を設定可能に構成され、
前記第３値は、
少なくとも前記最低設定値の前記所定遊技状態において、前記最低設定値における前記所定当否記憶手段に記憶される前記第１値の個数（例えば、５０個）と、前記最高設定値における前記有利当否記憶手段に記憶される前記第１値の個数（例えば、６００個）との差分以上の個数が設けられていることを特徴とする遊技機三０。

【１１８１９】

遊技機三０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。また、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第１遊技結果の導出確率が変更される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、所定遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。さらに、設定手段により、少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値と、遊技者にとって最も有利な最高設定値とに設定可能に構成される。そして、最低設定値において所定当否記憶手段に記憶される第１値の個数と、最高設定値において有利当否記憶手段に記憶される第１値の個数との差分以上の個数の第３値が、最低設定値の所定遊技状態において設けられいる、即ち、すべての設定値において、設定変更に伴う第１値の個数を第３値から変更可能に構成し、また、いずれの設定値であっても遊技状態が変更されたことに伴って第１値の個数が変更された場合に、その変更分設けられた第３値から変更可能に構成する。これにより、設定値毎と導出確率との出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８２０】

遊技機三０において、
前記当否記憶手段は、
前記確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率が変更された場合、前記第２値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、特別図柄の確率が変更された場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機三１。

【１１８２１】
遊技機三１によれば、遊技機三０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率が変更された場合、当否記憶手段における第２値の導出確率が変更されないように構成される。これにより、第１遊技結果の導出確率が変更された場合であっても、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、遊技状態毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１８２２】
遊技機三０又は三１において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第２値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機三２。
【１１８２３】
遊技機三２によれば、遊技機三０又は三１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第２値の導出確率が変更されないように構成されている。これにより、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合であっても、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１８２４】
遊技機三０から三２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機三３。
【１１８２５】
遊技機三３によれば、遊技機三０から三２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１８２６】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１１８２７】
遊技機三０から三２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機三４。
【１１８２８】
遊技機三４によれば、遊技機三０から三２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１８２９】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１１８３０】
遊技機三０から三４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機三５。
【１１８３１】
遊技機三５によれば、遊技機三０から三４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１１８３２】
遊技機三０から三４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機三６。
【１１８３３】
遊技機三６によれば、遊技機三０から三４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１１８３４】
遊技機三０から三６のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６

４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、
前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機三７。
【１１８３５】
遊技機三７によれば、遊技機三０から三６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定手段による第１遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第１値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率より、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８３６】
遊技機三７において、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機三８。
【１１８３７】
遊技機三８によれば、遊技機三７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１８３８】
遊技機三７又は三８において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機三９。
【１１８３９】
遊技機三９によれば、遊技機三７又は三８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１１８４０】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１１８４１】
そこで、遊技機三９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率

の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８４２】

遊技機三９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機三１０。

【１１８４３】

遊技機三１０によれば、遊技機三９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８４４】

遊技機三９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機三１１。

【１１８４５】

遊技機三１１によれば、遊技機三９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複し

た第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８４６】

遊技機三８から三１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、

前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、

前記第３動的実行手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、

前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機三１２。
【１１８４７】
遊技機三１２によれば、遊技機三８から三１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１８４８】
遊技機三７又は三８において、
前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機三１３。

【１１８４９】

遊技機三１３によれば、遊技機三７又は三８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同

じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１８５０】

遊技機三１３において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機三１４。

【１１８５１】

遊技機三１４によれば、遊技機三１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１８５２】

＜四群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりと小当たりとをともにアップし、そのアップ分を他の役から補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１１８５３】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１１８５４】

四群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１１８５５】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図

１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率、及び、前記判定手段による前記第２遊技結果が導出される確率をともに変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機四０。

【１１８５６】
遊技機四０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率、及び、判定手段による第２遊技結果が導出される確率が、設定手段によってともに変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率及び第２値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率及び第２値の導出確率の変更に伴って、第３値の導出確率が変更される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第１値および第２値と、遊技者に遊技価値が付与されない第３値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１８５７】
遊技機四０において、
前記第３値は、
前記第１値および前記第２値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値および前記第２値の導出確率が最も高い第２設

定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値および前記第２値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機四１。

【１１８５８】

遊技機四１によれば、遊技機四０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値および第２値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値および第２値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値および第２値の増加分、第３値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第１値の導出確率及び第２値の導出確率に伴う増加分をすべて第３値から変更することができる。よって、設定毎に第１遊技結果の出現率と第２遊技結果の出現率とがともに変化するため、第１遊技結果の出現率と第２遊技結果の出現率との設定差が生じ難くなり、第１遊技結果の出現率と第２遊技結果の出現率との比較からは設定判別することを困難にすることができる。その結果、設定の判別要素を限定し、遊技者に遊技機の設定を看破し難くして、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１１８５９】

遊技機四０又は四１において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率および前記第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率、前記第２値の導出確率、又は、前記第１値及び前記第２値の導出確率が、均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機四２。

【１１８６０】

遊技機四２によれば、遊技機四０又は四１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率および第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率、第２値の導出確率、又は、第１値および第２値の導出確率が、均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率及び／又は第２遊技価値の当選確率の増加分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８６１】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１１８６２】

遊技機四０又は四１において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率、前記第２値の導出確率、又は、前記第１値及び前記第２値の導出確率が、所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機四３。

【１１８６３】

遊技機四３によれば、遊技機四０又は四１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率及び第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率、第２値の導出確率、又は、第１値および第２値の導出確率が、所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率及び／又は第２遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８６４】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１１８６５】

遊技機四０から四３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機四４。

【１１８６６】

遊技機四４によれば、遊技機四０から四３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１１８６７】

遊技機四０から四３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機四５。

【１１８６８】

遊技機四５によれば、遊技機四０から四３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１１８６９】

遊技機四０から四５のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第２値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第２値の範囲を変更することを特徴とする遊技機四６。

【１１８７０】

遊技機四６によれば、遊技機四０から四５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、当否記憶手段により、第２値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第２値の範囲が変更される。これにより、判定手段によって第２遊技価値の判定を、第２値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第２値を判定する必要がなく、判定すべき値が第２値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１１８７１】

遊技機四０から四５のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第２値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第２値の個数を変更することを特徴とする遊技機四７。

【１１８７２】

遊技機四７によれば、遊技機四０から四５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第２値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第２値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第２遊技価値の判定を、個々の第２値の一致判定を行う必要があるが、当否記憶手段における第２値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第２値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第２遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１１８７３】

遊技機四０から四７のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、

前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、

前記第１遊技価値付与手段は、

前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機四

８。
【１１８７４】
遊技機四８によれば、遊技機四０から四７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１８７５】
遊技機四８において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機四９。
【１１８７６】
遊技機四９によれば、遊技機四８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１１８７７】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１１８７８】
そこで、遊技機四９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能

な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８７９】

遊技機四９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機四１０。

【１１８８０】

遊技機四１０によれば、遊技機四９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８８１】

遊技機四９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機四１１。

【１１８８２】

遊技機四１１によれば、遊技機四９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又

は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１８８３】

遊技機四８から四１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、

前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、

前記第３動的実行手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、

前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機四１２。
【１１８８４】
遊技機四１２によれば、遊技機四８から四１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１８８５】
遊技機四８において、
前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困

難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機四１３。

【１１８８６】

遊技機四１３によれば、遊技機四８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パター

ンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１８８７】

遊技機四１３において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機四１４。

【１１８８８】

遊技機四１４によれば、遊技機四１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１８８９】

＜五群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりアップ分を大当たり以外のそれぞれの役から補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１１８９０】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第１役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第１役より低い第２役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第１役又は第２役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第１役に対応する第１乱数値の個数と、第２役に対応する第２乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第３役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異

なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【１１８９１】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１乱数値および第２乱数値を配分する必要がある。

【１１８９２】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１乱数値の導出確率を変更する場合に、固定的な１の所定乱数値から補填する構成であると、第１乱数値の導出確率の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時において制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【１１８９３】

五群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１１８９４】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率及び前記第３値の導出確率がそれぞれ変更される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、小当たり乱数及びハズレ乱数値のそれぞれから補填）ことを特徴とする遊技機五０。

【１１８９５】

遊技機五０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって

判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第２値の導出確率および第３値の導出確率がそれぞれ変更される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することが可能となり、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、第１値の導出確率の変更分、１の所定乱数値の個数から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１８９６】

遊技機五０において、

前記第２値および前記第３値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機五１。

【１１８９７】

遊技機五１によれば、遊技機五０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１８９８】

遊技機五０又は五１において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値及び前記第３値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五２。

【１１８９９】

遊技機五２によれば、遊技機五０又は五１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値及び

第３値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９００】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１１９０１】

遊技機五０又は五１において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値及び前記第３値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五３。

【１１９０２】

遊技機五３によれば、遊技機五０又は五１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値及び第３値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９０３】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１１９０４】

遊技機五０から五３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機五４。

【１１９０５】

遊技機五４によれば、遊技機五０から五３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができ

る。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１１９０６】
遊技機五０から五３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機五５。
【１１９０７】
遊技機五５によれば、遊技機五０から五３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１１９０８】
遊技機五０から五５のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ＣＡ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機五６。
【１１９０９】
遊技機五６によれば、遊技機五０から五５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段

に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９１０】

遊技機五６において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機五７。

【１１９１１】

遊技機五７によれば、遊技機五６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１１９１２】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１１９１３】

そこで、遊技機五７によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の

導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９１４】

遊技機五７において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機五８。

【１１９１５】

遊技機五８によれば、遊技機五７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９１６】

遊技機五７において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機五９。

【１１９１７】

遊技機五９によれば、遊技機五７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまう

ことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９１８】

遊技機五６から五９のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、

前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、

前記第３動的実行手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、

前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機五１０。

【１１９１９】

遊技機五１０によれば、遊技機五６から五９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１９２０】

遊技機五６において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報

取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機五１１。

【１１９２１】

遊技機五１１によれば、遊技機五６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１

当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１９２２】

遊技機五１１において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機五１２。

【１１９２３】

遊技機五１２によれば、遊技機五１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１９２４】

＜六群：大当たりアップ分を利益度合いの低い役から調達し、足らなくなったら次に利益度合いの低い役から調達＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１１９２５】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第１役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第１役より低い第２役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第１役又は第２役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第１役に対応する第１乱数値の個数と、第２役に対応する第２乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第３役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【１１９２６】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過

し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１乱数値および第２乱数値の個数をそれぞれ配分する必要がある。

【１１９２７】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１乱数値の個数を変更する場合に、固定的な１の所定乱数値の個数から補填する構成であると、第１乱数値の個数の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時において制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【１１９２８】

六群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１１９２９】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更される第３変更パターン（例えば、設定値「１」から「３」において大当たり乱数値の増加に伴ってハズレ乱数値を減少）と、前記第２値の導出確率が変更される第２変更パターン（例えば、設定値「４」から「６」において大当たり乱数値の増加に伴って小当たり乱数値を減少）と、を有するように構成されていることを特徴とする遊技機六０。

【１１９３０】

遊技機六０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与され、判定手段によって第

２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第３値の導出確率が変更される第３変更パターンと、第２値の導出確率が変更される第２変更パターンとが有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値の導出確率または第３値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１９３１】

遊技機六０において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から１段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第３変更パターンによって、前記第３値の導出確率を変更することで前記第１値の個数を変更することを特徴とする遊技機六１。

【１１９３２】

遊技機六１によれば、遊技機六０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第３変更パターンによって、第３値の導出確率を変更することで第１値の個数が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の個数の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。

【１１９３３】

当否記憶手段に記憶される第３値に対応する遊技結果（例えば、ハズレ役）である遊技情報は、遊技機外部に出力されて、例えば、遊技履歴等を遊技者が参照可能なデータランプ等で明確に（大々的に）表示される第１遊技結果や第２遊技結果と異なり、データランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない場合がある。

【１１９３４】

ここで、設定変更して第１値の導出確率を変更したことに伴って、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される第２遊技結果に対応する第２値の個数を変更した場合、設定毎に第１遊技結果と第２遊技結果との出現率が相対的に変更される関係性（例えば、高設定であるほど、大当たり遊技の確率が高まる一方、小当たり遊技の確率が低下する等）を有するため、第１遊技結果と第２遊技結果との現出結果を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、遊技機の設定内容を推測される要因を増やしてしまう。その結果、例えば、低い設定（例えば、設定値「１」）に設定された遊技機の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該遊技機で遊技を行わず、遊技機の稼働が低下してしまうおそれがある。

【１１９３５】

そこで、遊技機六１によれば、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更されるように構成する。即ち、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合、該変更分を第３値から変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値、又は、最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値（所謂、低設定）では、遊技者による設定判別要素を第１遊技結果の出現割合のみとして

、第２遊技結果の出現率からは遊技機の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１１９３６】

遊技機六０又は六１において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第３値が枯渇している（少ない）とき、前記第２変更パターンによって前記第２値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率が変更されることを特徴とする遊技機六２。

【１１９３７】

遊技機六２によれば、遊技機六０又は六１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第３値が枯渇している（少ない）とき、第２変更パターンによって第２値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第３値が枯渇（少ない）ときは、第１値の導出確率の変更に伴って第２値の導出確率が変更される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１９３８】

遊技機六０から六２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段（例えば、設定値「１」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

該第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段（例えば、設定値「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

該第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段（例えば、設定値「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、

前記第２段階当否記憶手段は、

前記第１段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第１段階当否記憶手段と前記第２値の導出確率が同等に構成され、

前記第３段階当否記憶手段は、

前記第２段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第２値の導出確率が低く構成されていることを特徴とする遊技機六３。

【１１９３９】

遊技機六３によれば、遊技機六０から六２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段と、その第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段と、その第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第２段階当否記憶手段が、第１段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第１段階当否記

憶手段と第２値の導出確率が同等に構成される。また、第３段階当否記憶手段が、第２段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第２値の導出確率が低く構成される。即ち、第２段階当否記憶手段では、第１段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が同等の設定となっている。また、第２段階当否記憶手段では、第２段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１９４０】

遊技機六０から六３のいずれかにおいて、

前記第２値および前記第３値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機六４。

【１１９４１】

遊技機六４によれば、遊技機六０から六３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１１９４２】

遊技機六３又は六４において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機六５。

【１１９４３】

遊技機六５によれば、遊技機六３又は六４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９４４】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１１９４５】

遊技機六３又は六４において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が所定割合で減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機六６。
【１１９４６】
遊技機六６によれば、遊技機六３又は六４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１９４７】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１１９４８】
遊技機六０から六６のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機六７。
【１１９４９】
遊技機六７によれば、遊技機六０から六６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１１９５０】
遊技機六０から六６のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数を変更することを特徴とする遊技機六８。
【１１９５１】
遊技機六８によれば、遊技機六０から六６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１１９５２】

遊技機六０から六８のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機六９。

【１１９５３】

遊技機六９によれば、遊技機六０から六８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９５４】

遊技機六９において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機六１０。
【１１９５５】
遊技機六１０によれば、遊技機六９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１１９５６】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１１９５７】
そこで、遊技機六１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１９５８】
遊技機六１０において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機六１１。
【１１９５９】
遊技機六１１によれば、遊技機六１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段

により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技価値の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９６０】

遊技機六１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機六１２。

【１１９６１】

遊技機六１２によれば、遊技機六１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９６２】

遊技機六９から六１２のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と

、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機六１３。
【１１９６３】
遊技機六１３によれば、遊技機六９から六１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第

２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１９６４】

遊技機六９において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機六１４。

【１１９６５】

遊技機六１４によれば、遊技機六９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１９６６】

遊技機六１４において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機六１５。

【１１９６７】
遊技機六１５によれば、遊技機六１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１１９６８】
＜七群：２の特別図柄を有し、各特別図柄にそれぞれ割り当てられている役から大当たりアップ分を補填＞
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。
【１１９６９】
しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１１９７０】
七群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【１１９７１】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第１判定手段および前記第２判定手段でともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、共通役であるハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機七０。

【１１９７２】

遊技機七０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。また、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第１判定手段および第２判定手段でともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更される。即ち、設定変更によって第１値の導出確率を変更する場合に、第１判定手段と第２判定手段とで共通する抽出役に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第１値の導出確率が変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果があ

る。
【１１９７３】
遊技機七０において、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段および前記第２当否記憶手段は、
少なくとも、前記第１値および前記第３値を記憶するように構成されていることを特徴とする遊技機七１。
【１１９７４】
遊技機七１によれば、遊技機七０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段および第２当否記憶手段には、少なくとも、第１値および第３値が記憶されるように構成される。即ち、設定変更によって第１値の導出確率を変更する場合に、第１判定手段と第２判定手段とで共通する抽出役である第３値に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第１値の導出確率が変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役である第３値の導出確率が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。
【１１９７５】
遊技機七０又は七１において、
前記抽出役に対応する値は、
前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機七２。
【１１９７６】
遊技機七２によれば、遊技機七０又は七１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、抽出役に対応する値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第１値をすべて共通する抽出役に対応する値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。
【１１９７７】
遊技機七０から七２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機七３。
【１１９７８】
遊技機七３によれば、遊技機七０から七２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【１１９７９】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１１９８０】

遊技機七０から七２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機七４。

【１１９８１】

遊技機七４によれば、遊技機七０から七２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合で増加する第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【１１９８２】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１１９８３】

遊技機七０から七４のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機七５。

【１１９８４】

遊技機七５によれば、遊技機七０から七４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１１９８５】

遊技機七０から七４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機七６。
【１１９８６】
遊技機七６によれば、遊技機七０から七４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１１９８７】
遊技機七０から七６において、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機七７。
【１１９８８】
遊技機七７によれば、遊技機七６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１９８９】
遊技機七７のいずれかにおいて、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機七８。

【１１９９０】

遊技機七８によれば、遊技機七７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１１９９１】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１１９９２】

そこで、遊技機七８によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９９３】

遊技機七８において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機七９。

【１１９９４】

遊技機七９によれば、遊技機七８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１１９９５】
遊技機七８において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機七１０。
【１１９９６】
遊技機七１０によれば、遊技機七８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１１９９７】
遊技機七８から七１０のいずれかにおいて、
前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「

確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、

前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、

前記第３動的実行手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、

前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第２特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機七１１。

【１１９９８】

遊技機七１１によれば、遊技機七８から七１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動さ

れる。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１１９９９】

遊技機七８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、

前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、

前記第２当否記憶手段は、

前記第１値および前記第２値を記憶し、

前記第２特別入球手段は、

該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機七１２。
【１２０００】
遊技機七１２によれば、遊技機七８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２００１】
遊技機七１２において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機七１３。
【１２００２】
遊技機七１３によれば、遊技機七１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１２００３】

＜八群：遊技価値を発生する役同士で確率アップ分＆設定変更分を補填＞
従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１２００４】
しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１２００５】
本発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１２００６】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って前記第２値の導出確率が変更される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機八０。
【１２００７】
遊技機八０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第

２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第２値の導出確率が変更される。即ち、各設定毎において、第１値に対応する第１遊技結果の導出確率が変更されるに伴って、第２値に対応する第２遊技結果の導出確率が変更される。これにより、各設定毎に第１遊技結果と第２遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２００８】

遊技機八０において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、該設定値の変更によっては前記第３値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でもハズレ乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機八１。

【１２００９】

遊技機八１によれば、遊技機八０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、この設定値の変更によっては判定情報取得手段における第３値の導出確率が変更されないように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率と第２遊技結果の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０１０】

遊技機八０又は八１において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第１遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）のＳ５５１６）と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、

前記有利当否記憶手段は、

前記確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率が変更される場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って前記第３値の導出確率が変更される（例えば、確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機八２。

【１２０１１】

遊技機八２によれば、遊技機八０又は八１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第１遊技結果の導出確率が変更される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、通常遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。ここで、確率変更手段によって第１遊技結果の導出確率が変更される場合に、有利当否記憶手段では、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。これにより、遊技状態毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変化分のみを

考慮することで計算することが可能となるとともに、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率と第２遊技価値の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０１２】

遊技機八０から八２のいずれかにおいて、

前記第２値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機八３。

【１２０１３】

遊技機八３によれば、遊技機八０から八２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第１値の導出確率をすべて第２値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の増加分と第２遊技価値の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０１４】

遊技機八０から八３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機八４。

【１２０１５】

遊技機八４によれば、遊技機八０から八３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０１６】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１２０１７】

遊技機八０から八３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機八５。

【１２０１８】
遊技機八５によれば、遊技機八０から八３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率と、段階的かつ所定割合で減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０１９】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１２０２０】
遊技機八０から八５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機八６。

【１２０２１】
遊技機八６によれば、遊技機八０から八５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１２０２２】
遊技機八０から八５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機八７。

【１２０２３】
遊技機八７によれば、遊技機八０から八５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１２０２４】
遊技機八０から八７のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる

第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機八８。

【１２０２５】
遊技機八８によれば、遊技機八０から八７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０２６】
遊技機八８において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異

なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
　前記表示手段は、
　前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機八９。
【１２０２７】
　遊技機八９によれば、遊技機八８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１２０２８】
　従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１２０２９】
　そこで、遊技機八９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１２０３０】
　遊技機八９において、
　前記第１判定手段は、
　前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機八１０。
【１２０３１】
　遊技機八１０によれば、遊技機八９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうこと

を防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０３２】

遊技機八９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機八１１。

【１２０３３】

遊技機八１１によれば、遊技機八９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０３４】

遊技機八８から八１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃ

の上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機八１２。
【１２０３５】
遊技機八１２によれば、遊技機八８から八１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設け

られる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０３６】

遊技機八８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、

前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、

前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機八１３。

【１２０３７】

遊技機八１３によれば、遊技機八８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０３８】

遊技機八１３において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機八１４。

【１２０３９】

遊技機八１４によれば、遊技機八１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技

価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０４０】

＜九群：設定によって変更される乱数値が異なる＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１２０４１】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第１役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第１役より低い第２役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第１役又は第２役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第１役に対応する第１乱数値の個数と、第２役に対応する第２乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第３役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【１２０４２】

ここで、遊技ホールに設置される各遊技機には、それぞれ、該遊技機から出力される遊技価値が付与される第１役や第２役の当選回数を集計し、その集計結果を遊技者に報知可能に表示するデータランプが備えられている。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、このデータランプを確認する場合があり、データランプの表示内容により、これから遊技を行う遊技機のその日又は過去の遊技履歴を参照して遊技機の設定内容を推測し、遊技を行う遊技機を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「６」）遊技機での遊技を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「１」）遊技機の遊技を敬遠してしまうことで、該設定内容が悪い遊技機の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

【１２０４３】

九群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機の設定状況を把握され難い遊技機を提供することを目的としている。

【１２０４４】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば

、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率又は前記第３値の導出確率のいずれか一方が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填する設定もあれば、小当たり乱数値から補填する設定もある）ことを特徴とする遊技機九０。
【１２０４５】
遊技機九０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第２値の導出確率又は第３値の導出確率のいずれか一方が変更される。即ち、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合、設定値によっては、第２値の導出確率を変更する場合もあれば、第３値の導出確率を変更する場合もあるように構成する。このように構成することで、遊技者による設定判別要素を複雑化することができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。
【１２０４６】
＜十群：大当たり、中当たり、小当たりを有し、大当たりの導出確率の変更に伴い、中当たり又は小当たりの導出確率を変更＞
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開

２０１７－１０９０８５号公報））。
【１２０４７】
しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１２０４８】
十群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【１２０４９】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１特別遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１特別価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１特別価値付与手段（例えば、大当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって前記第１特別遊技結果と異なる第２特別遊技結果（例えば、中当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１特別価値より低い第２特別価値（例えば、中当たり遊技）を付与し得る第２特別価値付与手段（例えば、中当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって前記第１特別遊技結果又は前記第２特別遊技結果と異なる第３特別遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第２特別価値より低い第３特別価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第３特別価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１特別遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１特別遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２特別遊技結果に対応する第２値（例えば、中当たり乱数値）と、前記第３特別遊技結果に対応する第３値（例えば、小当たり乱数値）とを記憶する当否記憶手段（例えば、大当たり乱数テーブル及び／又は大当たり種別テーブル）、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率が変更される場合と、前記第３値の導出確率が変更される場合とを有するように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、中当たり乱数値から補填する場合と、小当たり乱数値から補填する場合とがある）ことを特徴とする遊技機十０。
【１２０５０】
遊技機十０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１特別遊技結果が導出されることに基づいて、第１特別価値付与手段により、遊技者に所定の第１特別価値が付与され、判定手段によって第１特別遊技結果と異なる第２特別遊技結果が導出されることに基づいて、第２特別価値付与手段により、遊技者に第１特別価値より低い第２特別価値が付与される。また、判定手段によって第１特別遊技結果又は第２特別遊技結果と異なる第３特別遊技結果が導出されることに基づいて、第３特別価値付与手段により、遊技者に第２特別価値より低い第３特別価値が付与される。さらに、判定手段による第１特別遊技結果が導出される確率が

、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１特別遊技結果に対応する第１値と、第２特別遊技結果に対応する第２値と、第３特別遊技結果に対応する第３値とが記憶される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第２値の導出確率が変更される場合と、第３値の導出確率が変更される場合とを有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値の導出確率または第３値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、１の所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２０５１】

遊技機十０において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から１段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第３値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率を変更することを特徴とする遊技機十１。

【１２０５２】

遊技機十１によれば、遊技機十０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第３値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。これにより、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値とすることによる第１値の導出確率に変更に伴って、遊技者にとって最も遊技価値が低い第３値の導出確率を変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値と、該設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値とにおいて、第１特別遊技結果と第３特別遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２０５３】

遊技機十０又は十１において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第３値が枯渇している（少ない）とき、前記第２値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率が変更されることを特徴とする遊技機十２。

【１２０５４】

遊技機十２によれば、遊技機十０又は十１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第３値が枯渇している（少ない）とき、第２値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第３値が枯渇（少ない）ときは、第１値の導出確率の変更に伴って第２値の導出確率が変更される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１２０５５】

遊技機十０から十２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異

なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段（例えば、設定値「１」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
該第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段（例えば、設定値「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
該第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段（例えば、設定値「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記第２段階当否記憶手段は、
前記第１段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第１段階当否記憶手段と前記第２値の導出確率が同等に構成され、
前記第３段階当否記憶手段は、
前記第２段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第２値の導出確率が低く構成されていることを特徴とする遊技機十３。
【１２０５６】
遊技機十３によれば、遊技機十０から十２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段と、その第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段と、その第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第２段階当否記憶手段が、第１段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第１段階当否記憶手段と第２値の導出確率が同等に構成される。また、第３段階当否記憶手段が、第２段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第２値の導出確率が低く構成される。即ち、第２段階当否記憶手段では、第１段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が同等の設定となっている。また、第２段階当否記憶手段では、第２段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約が少なくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１２０５７】
遊技機十０から十３のいずれかにおいて、
前記第２値および前記第３値は、
前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機十４。
【１２０５８】
遊技機十４によれば、遊技機十０から十３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１２０５９】

遊技機十３又は十４において、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が均等に減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機十５。
【１２０６０】
遊技機十５によれば、遊技機十３又は十４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第２特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第３特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１２０６１】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１２０６２】
遊技機十３又は十４において、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が所定割合で減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機十６。
【１２０６３】
遊技機十６によれば、遊技機十３又は十４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第２特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第３特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１２０６４】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１２０６５】
遊技機十０から十６のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機十７。
【１２０６６】

遊技機十７によれば、遊技機十０から十６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１特別遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１２０６７】

遊技機十０から十６のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数を変更することを特徴とする遊技機十８。

【１２０６８】

遊技機十８によれば、遊技機十０から十６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第１特別遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１特別遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１２０６９】

遊技機十０から十８のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、

前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、

前記第１特別価値付与手段は、

前記第１特別遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１特別遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機十９。

【１２０７０】

遊技機十９によれば、遊技機十０から十８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１特別価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１特別遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１特別遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１特別遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２特別遊技結果の導出確率の変化分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第３特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０７１】

遊技機十９において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機十１０。

【１２０７２】

遊技機十１０によれば、遊技機十９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１２０７３】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１特別遊技結果、第２特別遊技結果および第３特別遊技結果における各

出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１２０７４】

そこで、遊技機十１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１特別遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２特別遊技結果の導出確率の変化分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第３特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０７５】

遊技機十１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第３特別遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は前記第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は前記第３特別遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機十１１。

【１２０７６】

遊技機十１１によれば、遊技機十１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第３特別遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２特別遊技結果に基づく第３特別価値の付与中に、第２動的表示による第１特別遊技結果に基づく第１特別価値の付与、第２特別遊技結果に基づく第２特別価値の付与、又は、第３特別遊技結果に基づく第３特別価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１２０７７】

遊技機十１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第３特別遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第３特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機

十１２。
【１２０７８】
遊技機十１２によれば、遊技機十１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第３特別遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第３特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２特別遊技結果に基づく第２特別価値の付与中に、第２動的表示による第１特別遊技結果に基づく第１特別価値の付与、第２特別遊技結果に基づく第２特別価値の付与、又は、第３特別遊技結果に基づく第３特別価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１２０７９】
遊技機十９から十１２のいずれかにおいて、
少なくとも前記第１特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第３特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１特別遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１特別遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備

え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機十１３。
【１２０８０】
遊技機十１３によれば、遊技機十９から十１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第１特別遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第３特別遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１特別遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１特別遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、

第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１特別遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第３特別遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０８１】

遊技機十９において、

少なくとも、前記第１特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第３特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、

前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、

前記第２当否記憶手段は、

前記第１値および前記第２値を記憶し、

前記第２特別入球手段は、

該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、

該第４入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第１特別価値を付与可能であることを特徴とする遊技機十１４。

【１２０８２】

遊技機十１４によれば、遊技機十９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第１特別遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可

能に駆動され、また、第３特別遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１特別価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１特別遊技結果を導出させて第１特別価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１特別遊技結果を導出させて第１特別価値を得るか、或いは、第３特別遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１特別価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０８３】

遊技機十１４において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率、又は、前記第３値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機十１５。

【１２０８４】

遊技機十１５によれば、遊技機十１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率、又は、第３値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２特別遊技結果、又は、第３値が抽出されることに基づく第３特別遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するよう区別おに構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１２０８５】

なお、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，

シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０８６】

なお、上記遊技機ＣＢ１～ＣＢ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０８７】

なお、上記遊技機ＣＣ１～ＣＣ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０８８】

なお、上記遊技機ＣＤ１～ＣＤ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０８９】

なお、上記遊技機ＣＥ１～ＣＥ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ

１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９０】

なお、上記遊技機ＣＦ１～ＣＦ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９１】

なお、上記遊技機ＣＧ１～ＣＧ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９２】

なお、上記遊技機ＣＨ１～ＣＨ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９３】

なお、上記遊技機ＣＨ１～ＣＨ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ

５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９４】

なお、上記遊技機ＣＩ１～ＣＩ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９５】

なお、上記遊技機ＣＪ１～ＣＪ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９６】

なお、上記遊技機ＣＫ１～ＣＫ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９７】

なお、上記遊技機ＣＬ１～ＣＬ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ

９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９８】

なお、上記遊技機ＣＭ１～ＣＭ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２０９９】

なお、上記遊技機ＣＮ１～ＣＮ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１００】

なお、上記遊技機ＣＯ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１０１】
なお、上記遊技機ＣＰ１～ＣＰ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１０２】
なお、上記遊技機ＣＱ１～ＣＱ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１０３】
なお、上記遊技機ＣＲ１～ＣＲ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１０４】
なお、上記遊技機ＣＳ１～ＣＳ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～

三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１０５】

なお、上記遊技機ＣＴ１，ＣＴ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１０６】

なお、上記遊技機ＣＵ１，ＣＵ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１０７】

なお、上記遊技機ＣＶ１～ＣＶ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１０８】

なお、上記遊技機ＣＷ１～ＣＷ７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ

３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１０９】

なお、上記遊技機ＣＸ１～ＣＸ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１０】

なお、上記遊技機ア１～ア９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１１】

なお、上記遊技機イ１～イ７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１２】

なお、上記遊技機ウ１～ウ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，エ１～エ３，オ１

，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１３】

なお、上記遊技機エ１～エ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１４】

なお、上記遊技機オ１，オ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１５】

なお、上記遊技機カ１，カ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１６】

なお、上記遊技機キ１～キ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～

ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１７】

なお、上記遊技機ク１～ク３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１８】

なお、上記遊技機ケ１～ケ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１１９】

なお、上記遊技機コ１～コ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２０】

なお、上記遊技機サ１，サ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，

ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２１】

なお、上記遊技機シ１，シ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２２】

なお、上記遊技機ス１，ス２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２３】

なお、上記遊技機セ１，セ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２４】

なお、上記遊技機ソ１，ソ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２５】

なお、上記遊技機タ１，タ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２６】

なお、上記遊技機チ１，チ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１２７】

なお、上記遊技機ツ１～ツ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九

０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１２８】
なお、上記遊技機テ１～テ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１２９】
なお、上記遊技機ト１，ト２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１３０】
なお、上記遊技機壱０～壱１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１２１３１】
なお、上記遊技機弐０～弐８のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，参０～参７，肆０～肆７，伍

０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３２】

なお、上記遊技機参０～参７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３３】

なお、上記遊技機肆０～肆７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３４】

なお、上記遊技機伍０～伍９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３５】

なお、上記遊技機陸０～陸７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，

サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３６】

なお、上記遊技機漆０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３７】

なお、上記遊技機捌０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３８】

なお、上記遊技機玖０～玖３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１３９】

なお、上記遊技機一０～一１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１

～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４０】

なお、上記遊技機二０～二１５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４１】

なお、上記遊技機三０～三１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４２】

なお、上記遊技機四０～四１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４３】

なお、上記遊技機五０～五１２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５

，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４４】

なお、上記遊技機六０～六１５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４５】

なお、上記遊技機七０～七１３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４６】

なお、上記遊技機八０～八１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４７】

なお、上記遊技機九０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１

～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４８】

なお、上記遊技機十０～十１５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１２１４９】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【１２１５０】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１、ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２、ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６、ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３、ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２、壱０から壱１０、弐０から弐８、参０から参７、肆０から肆７、伍０から伍９、陸０から陸７、漆０、捌０、玖０から玖３、一０から一１４、二０から二１５、三０から三１４、四０から四１４、五０から五１２、六０から六１５、七０から七１３、八０から八１４、九０、十０から十１５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＣＹ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１２１５１】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１か

らＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１、ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２、ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６、ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３、ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２、壱０から壱１０、弐０から弐８、参０から参７、肆０から肆７、伍０から伍９、陸０から陸７、漆０、捌０、玖０から玖３、一０から一１４、二０から二１５、三０から三１４、四０から四１４、五０から五１２、六０から六１５、七０から七１３、八０から八１４、九０、十０から十１５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＣＹ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１２１５２】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１、ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２、ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６、ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３、ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２、壱０から壱１０、弐０から弐８、参０から参７、肆０から肆７、伍０から伍９、陸０から陸７、漆０、捌０、玖０から玖３、一０から一１４、二０から二１５、三０から三１４、四０から四１４、五０から五１２、六０から六１５、七０から七１３、八０から八１４、九０、十０から十１５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＣＹ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１２１５３】

＜特徴ＤＡ群＞

特徴ＤＡ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報の少なくとも一部を消去す

る情報消去手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０９の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０９の処理を実行する機能、第３８実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理を実行する機能、第４０実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２１５４】

特徴ＤＡ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【１２１５５】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される。これにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

【１２１５６】

特徴ＤＡ２．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＡ１に記載の遊技機。

【１２１５７】

特徴ＤＡ２によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。この場合に、上記特徴ＤＡ１の構成を備えていることにより、付与対応結果となる確率が変更された後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

【１２１５８】

特徴ＤＡ３．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を全て消去することを特徴とする特徴ＤＡ１又はＤＡ２に記載の遊技機。

【１２１５９】

特徴ＤＡ３によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が全て消去されることにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたタイミングを基準として所定事象の発生頻度の特定を行うことが可能となる。

【１２１６０】

特徴ＤＡ４．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設

定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を残すことを特徴とする特徴ＤＡ１又はＤＡ２に記載の遊技機。

【１２１６１】

特徴ＤＡ４によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、その後の所定事象の発生頻度の管理に不要な履歴情報を消去し、その後の所定事象の発生頻度の管理に必要な履歴情報を残すことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた後における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。

【１２１６２】

特徴ＤＡ５．前記履歴記憶手段に記憶される前記履歴情報には、当該履歴情報に対応する前記所定事象の発生確率が前記設定値に応じて変動する第１履歴情報（開閉実行モードが発生したことを示す履歴情報）と前記設定値に応じて変動しない第２履歴情報（遊技領域ＤＰＤＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報）とが含まれており、

前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第１履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第２履歴情報を残すことを特徴とする特徴ＤＡ４に記載の遊技機。

【１２１６３】

特徴ＤＡ５によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、発生確率が設定値に応じて変動する所定事象に対応する第１履歴情報は消去され、発生確率が設定値に応じて変動しない所定事象に対応する第２履歴情報は消去されない。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の第１履歴情報が当該設定値の設定が新たに行われた後に引き継がれると当該第１履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を行う上で好ましくない第１履歴情報については当該設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することが可能となる。その一方、第２履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、第２履歴情報に対応する所定事象の発生頻度を特定する場合に参照される第２履歴情報の数を多く確保することが可能となるため、第２履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

【１２１６４】

特徴ＤＡ６．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動する構成であり、

前記第１履歴情報には前記特典が付与されたことに対応する情報が含まれ、

前記第２履歴情報には前記遊技領域から所定の態様で遊技球が排出されたことに対応する情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＡ５に記載の遊技機。

【１２１６５】

特徴ＤＡ６によれば、特典の付与確率は設定値に応じて変動することとなるため、第１履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することで、新たに設定された設定値の状況下における特典の付与頻度を特定することが可能となる。その一方、遊技領域から遊技球が排出される頻度は設定値に応じて変動しな

いため、第２履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、遊技領域から所定の態様で遊技球が排出される頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。

【１２１６６】

特徴ＤＡ７．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記履歴情報の少なくとも一部を消去することを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１６７】

特徴ＤＡ７によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されていない場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても履歴情報は消去されない。これにより、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、それに対して履歴記憶手段の履歴情報の消去が繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１６８】

特徴ＤＡ８．前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１６９】

特徴ＤＡ８によれば、上記特徴ＤＡ１の構成を備え、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される構成において、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更されることを契機として履歴情報の少なくとも一部が消去されるとしても、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２１７０】

特徴ＤＡ９．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ１７１）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ８に記載の遊技機。

【１２１７１】

特徴ＤＡ９によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２１７２】

特徴ＤＡ１０．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴ＤＡ９に記載の遊技機。

【１２１７３】

特徴ＤＡ１０によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

【１２１７４】
特徴ＤＡ１１．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、
本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３６実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ９又はＤＡ１０に記載の遊技機。
【１２１７５】
特徴ＤＡ１１によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。
【１２１７６】
特徴ＤＡ１２．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴ＤＡ８乃至ＤＡ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１７７】
特徴ＤＡ１２によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２１７８】
特徴ＤＡ１３．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行うことなく、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ１２のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１７９】
特徴ＤＡ１３によれば、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。
【１２１８０】
特徴ＤＡ１４．前記履歴記憶手段は、第１履歴記憶手段（第１履歴用メモリ１９１）と、第２履歴記憶手段（第２履歴用メモリ１９２）と、を備えており、
前記履歴記憶実行手段は、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから解除条件が成立するまでの所定期間において前記所定事象が発生した場合、それに対応する前記履歴情報を前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０４の処理を実行する機能）と、
前記所定期間ではない期間において前記所定事象が発生した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０３の処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報消去手段は、前記解除条件が成立した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側に記憶されている前記履歴情報を消去することを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１８１】

特徴ＤＡ１４によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【１２１８２】

特徴ＤＡ１５．前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２７０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ１４に記載の遊技機。

【１２１８３】

特徴ＤＡ１５によれば、設定値の新たな設定が行われることで第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【１２１８４】

なお、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２１８５】

＜特徴ＤＢ群＞

特徴ＤＢ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた所定の前記履歴情報が、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後においても前記履歴記憶手段に記憶保持されることを特徴とする遊技

機。
【１２１８６】
特徴ＤＢ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。
【１２１８７】
この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴記憶手段に継続して記憶させていくことが可能となり、長期間に亘って履歴記憶手段に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。
【１２１８８】
特徴ＤＢ２．前記履歴記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、それに対応する前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる設定時の記憶実行手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１３０７の処理を実行する機能、第３９実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２４０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ１に記載の遊技機。
【１２１８９】
特徴ＤＢ２によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴情報が消去されずに記憶保持される構成において、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。
【１２１９０】
特徴ＤＢ３．前記設定時の記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定された設定値に対応する情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴ＤＢ２に記載の遊技機。
【１２１９１】
特徴ＤＢ３によれば、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。
【１２１９２】
特徴ＤＢ４．前記履歴記憶手段は、前記設定手段により設定され得る複数種類の設定値のそれぞれに対応させて複数の対応履歴記憶手段（設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ１乃至ＤＢ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１９３】
特徴ＤＢ４によれば、設定値のそれぞれに対応させて対応履歴記憶手段が設けられているため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。
【１２１９４】
特徴ＤＢ５．前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定が行われた設定値に対応する前記対応履歴記憶手段をその後の前記履歴情報の記憶対象とする手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ４に記載の遊技機。
【１２１９５】

特徴ＤＢ５によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合にはその設定値に対応する対応履歴記憶手段がその後の履歴情報の記憶対象とされるため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。

【１２１９６】

特徴ＤＢ６．前記記憶対象となっている前記対応履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示出力処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ５に記載の遊技機。

【１２１９７】

特徴ＤＢ６によれば、設定値ごとに区別して履歴情報が記憶される構成において、現状設定されている設定値に対応する態様情報を導出することが可能となる。

【１２１９８】

特徴ＤＢ７．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＢ１乃至ＤＢ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１９９】

特徴ＤＢ７によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【１２２００】

なお、特徴ＤＢ１～ＤＢ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相

乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２２０１】
＜特徴ＤＣ群＞
特徴ＤＣ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから少なくとも前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行わない設定後対応手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２５０６及びステップＳ２６０５～ステップＳ２６０９の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２２０２】
特徴ＤＣ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。
【１２２０３】
この場合に、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。
【１２２０４】
特徴ＤＣ２．前記設定後対応手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴ＤＣ１に記載の遊技機。
【１２２０５】
特徴ＤＣ２によれば、設定値の新たな設定が行われてから所定の期間における遊技履歴の管理結果の特定を行うことを可能とする特定量の履歴情報が履歴記憶手段に記憶された場合には、設定値の新たな設定が行われる前に履歴記憶手段に記憶されていた履歴情報が消去される。これにより、無駄な履歴情報が履歴記憶手段に記憶され続けてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２０６】
特徴ＤＣ３．前記履歴記憶手段は、第１履歴記憶手段（第１履歴用メモリ１９１）と、第２履歴記憶手段（第２履歴用メモリ１９２）と、を備えており、
前記履歴記憶実行手段は、
前記所定事象が発生した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０３の処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶されるまで、前記所定事象が発生したことに対して、それに対応する前記履歴情報を前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０４の処理を実行する機能）と

、を備え、
前記設定後対応手段は、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の間において前記記憶対象を変更する手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０７の処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側の前記履歴情報を消去する手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＣ１又はＤＣ２に記載の遊技機。
【１２２０７】
特徴ＤＣ３によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。
【１２２０８】
特徴ＤＣ４．前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２７０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＣ３に記載の遊技機。
【１２２０９】
特徴ＤＣ４によれば、設定値の新たな設定が行われることで第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。
【１２２１０】
特徴ＤＣ５．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＣ１乃至ＤＣ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２１１】
特徴ＤＣ５によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１２２１２】
なお、特徴ＤＣ１～ＤＣ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～

ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２１３】

＜特徴ＤＤ群＞

特徴ＤＤ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理を実行する特別実行手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３６実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０６にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２１４】

特徴ＤＤ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処することが可能となる。

【１２２１５】

特徴ＤＤ２．前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において特定回数以上実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴ＤＤ１に記載の遊技機。

【１２２１６】

特徴ＤＤ２によれば、特別状況において使用対象となる設定値の新たな設定が実行されたとしてもその実行回数が特定回数未満である場合には特別処理が実行されない。これにより、正規の作業者が特別状況において設定値の新たな設定を特定回数未満実行した場合にまで特別処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２２１７】

特徴ＤＤ３．前記特別実行手段は、前記特別状況として、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから遊技が行われていない状況又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから所定基準以上の遊技が行われていない

状況において、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴ＤＤ１又はＤＤ２に記載の遊技機。

【１２２１８】

特徴ＤＤ３によれば、遊技が行われていない状況又は実質的に遊技が行われていない状況において使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には特別処理が実行されるため、当該行為が行われた場合にはそれに対処することが可能となる。

【１２２１９】

特徴ＤＤ４．前記特別実行手段は、前記特別処理として報知用処理を実行することを特徴とする特徴ＤＤ１乃至ＤＤ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２２０】

特徴ＤＤ４によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として報知用処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処するように促すことが可能となる。

【１２２２１】

特徴ＤＤ５．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＤ１乃至ＤＤ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２２２】

特徴ＤＤ５によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【１２２２３】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２２２４】

特徴ＤＤ６．前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として、前記特別処理として、前記情報導出手段による前記態様情報の導出を行わせないものであることを特徴とする特徴ＤＤ５に記載の遊技機。

【１２２２５】

特徴ＤＤ６によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が好ましくない状況において行われた場合には態様情報が導出されない。これにより、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２２２６】

特徴ＤＤ７．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ１７１）を備えていることを特徴とする特徴ＤＤ５又はＤＤ６に記載の遊技機。

【１２２２７】
特徴ＤＤ７によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１２２２８】
特徴ＤＤ８．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴ＤＤ７に記載の遊技機。
【１２２２９】
特徴ＤＤ８によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。
【１２２３０】
特徴ＤＤ９．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、
前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において前記所定数を超える回数発生した場合に前記特別処理を実行するものであることを特徴とする特徴ＤＤ７又はＤＤ８に記載の遊技機。
【１２２３１】
特徴ＤＤ９によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。
【１２２３２】
特徴ＤＤ１０．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＤ１乃至ＤＤ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２３３】
特徴ＤＤ１０によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１２２３４】
なお、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、

特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２３５】

＜特徴ＤＥ群＞

特徴ＤＥ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２３６】

特徴ＤＥ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【１２２３７】

この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２２３８】

特徴ＤＥ２．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ１７１）を備えていることを特徴とする特徴ＤＥ１に記載の遊技機。

【１２２３９】

特徴ＤＥ２によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として

履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２２４０】

特徴ＤＥ３．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴ＤＥ２に記載の遊技機。

【１２２４１】

特徴ＤＥ３によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

【１２２４２】

特徴ＤＥ４．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３６実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＥ２又はＤＥ３に記載の遊技機。

【１２２４３】

特徴ＤＥ４によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【１２２４４】

特徴ＤＥ５．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴ＤＥ１乃至ＤＥ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２４５】

特徴ＤＥ５によれば、履歴記憶手段に所定量以上の所定の履歴情報が記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２２４６】

特徴ＤＥ６．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＥ１乃至ＤＥ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２４７】

特徴ＤＥ６によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率

を変動させることが可能となる。
【１２２４８】
なお、特徴ＤＥ１～ＤＥ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２２４９】
上記特徴ＤＡ群、上記特徴ＤＢ群、上記特徴ＤＣ群、上記特徴ＤＤ群及び上記特徴ＤＥ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２２５０】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１２２５１】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１２２５２】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２２５３】
＜特徴ＤＦ群＞

特徴ＤＦ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、を備え、
前記付与判定手段は、前記付与判定のモードとして、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとを有しており、
前記設定値に応じて少なくとも前記低確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする遊技機。
【１２２５４】
特徴ＤＦ１によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて少なくとも低確率モードにて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。これにより、単一の遊技機であっても低確率モードにおいて付与対応結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【１２２５５】
特徴ＤＦ２．前記高確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴ＤＦ１に記載の遊技機。
【１２２５６】
特徴ＤＦ２によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、高確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。
【１２２５７】
特徴ＤＦ３．前記特典は複数種類存在しており、
前記特典の選択態様は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴ＤＦ１又はＤＦ２に記載の遊技機。
【１２２５８】
特徴ＤＦ３によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、特典の選択態様は設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。
【１２２５９】
なお、特徴ＤＦ１～ＤＦ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、

特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２６０】

上記特徴ＤＦ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２２６１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２２６２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２２６３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２２６４】

＜特徴ＤＧ群＞

特徴ＤＧ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（第３３～第４２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０２及びステップＳ２０８の処理を実行する機能、第４３実施形態では主側

ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０１、ステップＳ３１０３及びステップＳ３１０９の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０１、ステップＳ３２０２、ステップＳ３２０４及びステップＳ３２１０の処理を実行する機能、第４５実施形態では主側ＣＰＵ６３における異常表示用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２６５】

特徴ＤＧ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

【１２２６６】

特徴ＤＧ２．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記別情報に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴ＤＧ１に記載の遊技機。

【１２２６７】

特徴ＤＧ２によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１２２６８】

特徴ＤＧ３．前記第２情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記別情報に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ１又はＤＧ２に記載の遊技機。

【１２２６９】

特徴ＤＧ３によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１２２７０】

特徴ＤＧ４．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２７１】

特徴ＤＧ４によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と別情報に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【１２２７２】

特徴ＤＧ５．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第４４実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第４５実施形態

では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ４に記載の遊技機。

【１２２７３】

特徴ＤＧ５によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【１２２７４】

特徴ＤＧ６．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４、第４５実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を表示状態となるようにし、

前記別情報に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴ＤＧ５に記載の遊技機。

【１２２７５】

特徴ＤＧ６によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が別情報に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴ＤＧ５の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

【１２２７６】

特徴ＤＧ７．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＧ５又はＤＧ６に記載の遊技機。

【１２２７７】

特徴ＤＧ７によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【１２２７８】

特徴ＤＧ８．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴ＤＧ５乃至ＤＧ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２７９】

特徴ＤＧ８によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１２２８０】

特徴ＤＧ９．前記第２情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち１個の特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４）において前記別情報に対応する表示を行わせ、残りの個別情報表示手段を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ５乃至ＤＧ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２８１】
特徴ＤＧ９によれば、別情報に対応する表示が行われる場合には１個の個別情報表示手段のみが表示状態となるため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。
【１２２８２】
特徴ＤＧ１０．複数の前記個別情報表示手段は所定方向に配列されており、
前記特定の個別情報表示手段は、前記所定方向に配列されている複数の前記個別情報表示手段のうち当該所定方向の端部に存在していることを特徴とする特徴ＤＧ９に記載の遊技機。
【１２２８３】
特徴ＤＧ１０によれば、別情報に対応する表示が行われる１個の個別情報表示手段は所定方向の端部に存在しているため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。
【１２２８４】
特徴ＤＧ１１．前記第１情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ、第４３～第４６実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにし、
前記所定の個別情報表示手段は前記種類表示対象の個別情報表示手段に対応していることを特徴とする特徴ＤＧ５乃至ＤＧ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２８５】
特徴ＤＧ１１によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。この場合に、別情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段が非表示状態となるため、種類表示が非表示の状態が別情報に対応していることとなり、別情報が表示されていると把握し易くなる。
【１２２８６】
特徴ＤＧ１２．前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇ）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、
前記第２情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２８７】
特徴ＤＧ１２によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのか

を把握することが可能となる。
【１２２８８】
特徴ＤＧ１３．前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、
前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴ＤＧ１２に記載の遊技機。
【１２２８９】
特徴ＤＧ１３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。
【１２２９０】
特徴ＤＧ１４．前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４、第４５実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を含めて個別情報表示手段を複数備え、
前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第４４実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第４５実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ１２又はＤＧ１３に記載の遊技機。
【１２２９１】
特徴ＤＧ１４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【１２２９２】
特徴ＤＧ１５．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
前記第２情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ１４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２９３】
特徴ＤＧ１５によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。
【１２２９４】
特徴ＤＧ１６．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１５に記載の遊技機。
【１２２９５】
特徴ＤＧ１６によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。
【１２２９６】
特徴ＤＧ１７．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として遊技機の異常状態に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ１６のいずれ

か１に記載の遊技機。
【１２２９７】
特徴ＤＧ１７によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、遊技機の異常状態に対応する表示を行わせるための表示手段として兼用することが可能となる。
【１２２９８】
特徴ＤＧ１８．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１７に記載の遊技機。
【１２２９９】
特徴ＤＧ１８によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。
【１２３００】
なお、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２３０１】
＜特徴ＤＨ群＞
特徴ＤＨ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（第３３～第４２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０２及びステップＳ２０８の処理を実行する機能、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０１、ステップＳ３１０３及びステップＳ３１０９の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０１、ステップＳ３２０２、ステップＳ３２０４及びステップＳ３２１０の処理を実行する機能、第４５実施形態では主側ＣＰＵ６３における異常表示用処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇ）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第２情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする遊技機。

【１２３０２】

特徴ＤＨ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

【１２３０３】

また、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【１２３０４】

特徴ＤＨ２．前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴ＤＨ１に記載の遊技機。

【１２３０５】

特徴ＤＨ２によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【１２３０６】

特徴ＤＨ３．前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０

４、第４５実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を含めて個別情報表示手段を複数備え、
　前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第４４実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第４５実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＨ１又はＤＨ２に記載の遊技機。
【１２３０７】
　特徴ＤＨ３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【１２３０８】
　特徴ＤＨ４．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＨ３に記載の遊技機。
【１２３０９】
　特徴ＤＨ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。
【１２３１０】
　特徴ＤＨ５．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴ＤＨ３又はＤＨ４に記載の遊技機。
【１２３１１】
　特徴ＤＨ５によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。
【１２３１２】
　特徴ＤＨ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
　前記第２情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＨ１乃至ＤＨ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３１３】
　特徴ＤＨ６によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。
【１２３１４】
　特徴ＤＨ７．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＨ６に記載の遊技機。
【１２３１５】
　特徴ＤＨ７によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の

設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。
【１２３１６】
なお、特徴ＤＨ１～ＤＨ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２３１７】
＜特徴ＤＩ群＞
特徴ＤＩ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、
遊技機の異常状態に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における異常表示用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２３１８】
特徴ＤＩ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表

示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく遊技機の異常状態に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

【１２３１９】

特徴ＤＩ２．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＩ１に記載の遊技機。

【１２３２０】

特徴ＤＩ２によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。

【１２３２１】

特徴ＤＩ３．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴ＤＩ１又はＤＩ２に記載の遊技機。

【１２３２２】

特徴ＤＩ３によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１２３２３】

特徴ＤＩ４．前記第２情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記異常状態に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ１又はＤＧ２に記載の遊技機。

【１２３２４】

特徴ＤＩ４によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１２３２５】

特徴ＤＩ５．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴ＤＩ１乃至ＤＩ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３２６】

特徴ＤＩ５によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【１２３２７】

特徴ＤＩ６．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＩ５に記載の遊技機。

【１２３２８】

特徴ＤＩ６によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【１２３２９】

特徴ＤＩ７．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を表示状態となるようにし、

前記異常状態に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴ＤＩ６に記載の遊技機。

【１２３３０】

特徴ＤＩ７によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が異常状態に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴ＤＩ７の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

【１２３３１】

特徴ＤＩ８．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＩ６又はＤＩ７に記載の遊技機。

【１２３３２】

特徴ＤＩ８によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる異常状態に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【１２３３３】

特徴ＤＩ９．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴ＤＩ６乃至ＤＩ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３３４】

特徴ＤＩ９によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１２３３５】

なお、特徴ＤＩ１～ＤＩ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１

～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２３３６】

＜特徴ＤＪ群＞

特徴ＤＪ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、を備え、

当該第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示を順次変更させるものであって、前記態様情報に対応する表示を変更させる場合においても前記情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする遊技機。

【１２３３７】

特徴ＤＪ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報に対応する表示が行われる場合には情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、態様情報に対応する表示を特定することが可能となる。

【１２３３８】

特徴ＤＪ２．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第３３～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴ＤＪ１に記載の遊技機。

【１２３３９】

特徴ＤＪ２によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。

【１２３４０】

特徴ＤＪ３．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＪ

２に記載の遊技機。
【１２３４１】
特徴ＤＪ３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるとともに、態様情報に対応する表示を変更させる場合であっても表示状態に維持される。これにより、態様情報を把握し易くなる。
【１２３４２】
特徴ＤＪ４．前記第１情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ、第４３～第４６実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＪ２又はＤＪ３に記載の遊技機。
【１２３４３】
特徴ＤＪ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。
【１２３４４】
なお、特徴ＤＪ１～ＤＪ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２３４５】
＜特徴ＤＫ群＞
特徴ＤＫ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）を備え、
当該履歴記憶実行手段は、制限状況である場合、前記所定事象が発生したとしても前記

履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させないようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３５０１にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２３４６】
特徴ＤＫ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても履歴情報が記憶されないため、履歴情報を記憶するのが好ましくない状況において履歴情報が記憶されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２３４７】
特徴ＤＫ２．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ１に記載の遊技機。
【１２３４８】
特徴ＤＫ２によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生を履歴情報として記憶してしまわないようにすることが可能となる。
【１２３４９】
特徴ＤＫ３．前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって制限条件が成立している場合に前記制限状況に設定する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３６１０の処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって前記制限条件が成立していない場合に前記制限状況に設定しない手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３６２１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＫ２に記載の遊技機。
【１２３５０】
特徴ＤＫ３によれば、制限条件が成立しているか否かによって制限状況に設定される場合と設定されない場合とが存在する。これにより、必要に応じて制限状況に設定されないようにすることが可能となる。
【１２３５１】
特徴ＤＫ４．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ１乃至ＤＫ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３５２】
特徴ＤＫ４によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは履歴情報が記憶されないようにすることが可能となる。
【１２３５３】
特徴ＤＫ５．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）と、を備え、
当該情報導出手段は、制限状況である場合、前記態様情報を導出しないことを特徴とする遊技機。
【１２３５４】

特徴ＤＫ５によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても態様情報が導出されないため、態様情報を導出するのが好ましくない状況において態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２３５５】

特徴ＤＫ６．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ５に記載の遊技機。

【１２３５６】

特徴ＤＫ６によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生に基づく履歴情報を利用した態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２３５７】

特徴ＤＫ７．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ５又はＤＫ６に記載の遊技機。

【１２３５８】

特徴ＤＫ７によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは態様情報が導出されないようにすることが可能となる。

【１２３５９】

なお、特徴ＤＫ１～ＤＫ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２３６０】
上記特徴ＤＧ群、上記特徴ＤＨ群、上記特徴ＤＩ群、上記特徴ＤＪ群及び上記特徴ＤＫ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２３６１】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１２３６２】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１２３６３】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２３６４】
＜特徴ＤＬ群＞
特徴ＤＬ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを

特徴とする遊技機。
【１２３６５】
特徴ＤＬ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。
【１２３６６】
特徴ＤＬ２．前記所定情報は、前記内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報であることを特徴とする特徴ＤＬ１に記載の遊技機。
【１２３６７】
特徴ＤＬ２によれば、内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報のみが所定記憶手段に退避されるため、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【１２３６８】
特徴ＤＬ３．前記内部記憶手段は、第１記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ）と第２記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、
前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理において前記第１記憶領域に情報を記憶させる一方、前記第２記憶領域に情報を記憶させない構成であり、
前記退避実行手段は、前記第１記憶領域に記憶された情報を前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ２に記載の遊技機。
【１２３６９】
特徴ＤＬ３によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第２所定処理にて情報の記憶対象となる第１記憶領域の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することを可能としながら、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【１２３７０】
特徴ＤＬ４．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３７１】
特徴ＤＬ４によれば、所定記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部

記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第２所定記憶領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第１所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【１２３７２】

特徴ＤＬ５．前記退避実行手段は、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報を前記第１所定処理において前記第１所定記憶領域に退避させる手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報を前記第２所定処理において前記第２所定記憶領域に退避させる手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０２及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ４に記載の遊技機。

【１２３７３】

特徴ＤＬ５によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報は第１所定処理にて第１所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報は第２所定処理にて第２所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行することが可能となる。

【１２３７４】

特徴ＤＬ６．前記第１所定情報は前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報であることを特徴とする特徴ＤＬ５に記載の遊技機。

【１２３７５】

特徴ＤＬ６によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【１２３７６】

特徴ＤＬ７．前記第２所定記憶領域は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ４乃至ＤＬ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３７７】

特徴ＤＬ７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【１２３７８】

特徴ＤＬ８．前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを

特徴とする特徴ＤＬ７に記載の遊技機。
【１２３７９】
特徴ＤＬ８によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。
【１２３８０】
特徴ＤＬ９．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、
前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＬ４乃至ＤＬ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３８１】
特徴ＤＬ９によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。
【１２３８２】
特徴ＤＬ１０．前記所定記憶手段は、
プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３８３】
特徴ＤＬ１０によれば、所定情報の退避先を集約することが可能となり、所定情報を退避させるための処理構成及び所定情報を復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１２３８４】
特徴ＤＬ１１．前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ１０に記載の遊技機。
【１２３８５】
特徴ＤＬ１１によれば、所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。
【１２３８６】
特徴ＤＬ１２．前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、
前記退避実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１１に記載の遊技機。
【１２３８７】
特徴ＤＬ１２によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。
【１２３８８】
特徴ＤＬ１３．前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴ＤＬ１２に記載の遊技機。

【１２３８９】
特徴ＤＬ１３によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２３９０】
特徴ＤＬ１４．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、
前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３９１】
特徴ＤＬ１４によれば、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１２３９２】
特徴ＤＬ１５．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０９の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０９の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１４に記載の遊技機。
【１２３９３】
特徴ＤＬ１５によれば、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１２３９４】
特徴ＤＬ１６．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記スタックポインタに前記第２所定処理に対応する第２対応開始情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０１の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０１の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１４又はＤＬ１５に記載の遊技機。
【１２３９５】
特徴ＤＬ１６によれば、第２所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第２所定処理に対応する第２対応開始情報が設定されることにより、第２所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。
【１２３９６】
特徴ＤＬ１７．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ１６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３９７】
特徴ＤＬ１７によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２３９８】
特徴ＤＬ１８．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１７に記載の遊技機。
【１２３９９】
特徴ＤＬ１８によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１２４００】
特徴ＤＬ１９．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１８に記載の遊技機。
【１２４０１】
特徴ＤＬ１９によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１２４０２】
特徴ＤＬ２０．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１９に記載の遊技機。
【１２４０３】
特徴ＤＬ２０によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１２４０４】
なお、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特

徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４０５】

＜特徴ＤＭ群＞

特徴ＤＭ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報をロード命令により前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする遊技機。

【１２４０６】

特徴ＤＭ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。第１

所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、ロード命令により上記所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、スタックポインタの変更を要することなく所定情報を退避させることが可能となる。

【１２４０７】

特徴ＤＭ２．前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＭ１に記載の遊技機。

【１２４０８】

特徴ＤＭ２によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【１２４０９】

特徴ＤＭ３．前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、

前記退避実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＭ２に記載の遊技機。

【１２４１０】

特徴ＤＭ３によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。

【１２４１１】

特徴ＤＭ４．前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴ＤＭ３に記載の遊技機。

【１２４１２】

特徴ＤＭ４によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２４１３】

特徴ＤＭ５．前記ワーク領域は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１ワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２ワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＭ２乃至ＤＭ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４１４】

特徴ＤＭ５によれば、ワーク領域に第１ワーク領域と第２ワーク領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とでワーク領域における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段

に記憶された少なくとも一部の情報が第２ワーク領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第１ワーク領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【１２４１５】

特徴ＤＭ６．前記第１ワーク領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第２ワーク領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＭ５に記載の遊技機。

【１２４１６】

特徴ＤＭ６によれば、第１ワーク領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２ワーク領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【１２４１７】

特徴ＤＭ７．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする遊技機。

【１２４１８】

特徴ＤＭ７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情

報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

【１２４１９】

また、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、所定記憶手段におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、上記所定情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【１２４２０】

なお、特徴ＤＭ１～ＤＭ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４２１】

＜特徴ＤＮ群＞

特徴ＤＮ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であることを特徴とする遊技機。

【１２４２２】

特徴ＤＮ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合、内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となるため、第２所定処理を開始する場合に当該スタックポインタの情報を退避させる必要がない

。これにより、スタックポインタの情報を退避させるための記憶領域を確保する必要がなくなる。また、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【１２４２３】

特徴ＤＮ２．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０９の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０９の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＮ１に記載の遊技機。

【１２４２４】

特徴ＤＮ２によれば、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【１２４２５】

特徴ＤＮ３．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合に、前記スタックポインタに前記第２所定処理に対応する第２対応開始情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０１の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０１の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＮ１又はＤＮ２に記載の遊技機。

【１２４２６】

特徴ＤＮ３によれば、第２所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第２所定処理に対応する第２対応開始情報が設定されることにより、第２所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。

【１２４２７】

特徴ＤＮ４．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴ＤＮ１乃至ＤＮ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４２８】

特徴ＤＮ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶され

た少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。また、スタックポインタの情報は退避の対象とならないため、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がない。よって、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【１２４２９】

特徴ＤＮ５．前記所定記憶手段は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＮ４に記載の遊技機。

【１２４３０】

特徴ＤＮ５によれば、所定記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第２所定記憶領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第１所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【１２４３１】

特徴ＤＮ６．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、

前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＮ５に記載の遊技機。

【１２４３２】

特徴ＤＮ６によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【１２４３３】

なお、特徴ＤＮ１～ＤＮ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特

徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４３４】

＜特徴ＤＯ群＞

特徴ＤＯ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段における少なくとも一部の記憶領域である所定記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ）の状態を所定状態にする第１状態設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶領域の状態を前記所定状態にする第２状態設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４３５】

特徴ＤＯ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段の所定記憶領域の状態が所定状態に設定され、第２所定処理を終了する場合又は終了した後には再度、当該所定記憶領域の状態が所定状態に設定される。これにより、第２所定処理の前後において所定記憶領域の状態を所定状態とすることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理による所定記憶領域の状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【１２４３６】

特徴ＤＯ２．前記所定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴ＤＯ１に記載の遊技機。

【１２４３７】

特徴ＤＯ２によれば、所定記憶領域は所定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なもの

とすることが可能となる。
【１２４３８】
特徴ＤＯ３．前記所定状態は、前記所定記憶領域が「０」クリアされた状態であることを特徴とする特徴ＤＯ１又はＤＯ２に記載の遊技機。
【１２４３９】
特徴ＤＯ３によれば、所定記憶領域は所定状態として「０」クリアされた状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。
【１２４４０】
特徴ＤＯ４．前記所定記憶領域は、前記内部記憶手段における一部の記憶領域であることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４４１】
特徴ＤＯ４によれば、内部記憶手段の一部の記憶領域のみが所定状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【１２４４２】
特徴ＤＯ５．前記内部記憶手段は、前記所定記憶領域と別記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、
前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理において前記所定記憶領域に情報を記憶させる一方、前記別記憶領域に情報を記憶させない構成であり、
前記第１状態設定手段及び前記第２状態設定手段は前記別記憶領域の状態を変更しない構成であることを特徴とする特徴ＤＯ４に記載の遊技機。
【１２４４３】
特徴ＤＯ５によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第２所定処理にて情報の記憶対象となる所定記憶領域が所定状態に設定される。これにより、第１所定処理による所定記憶領域の状態が第２所定処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。また、別記憶領域の状態は変更されないため、第２所定処理が開始される場合に所定状態に設定することが、第２所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。
【１２４４４】
特徴ＤＯ６．前記第１状態設定手段により前記所定状態の設定が行われる前における前記所定記憶領域の情報は、前記第２所定処理が終了した後において利用されない情報であることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４４５】
特徴ＤＯ６によれば、第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合に所定記憶領域が所定状態に設定されたとしても、第２所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。
【１２４４６】
特徴ＤＯ７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報（フラグレジスタの情報）を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０２の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８１０の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４４７】
特徴ＤＯ７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶され

た一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報であってその後の第１所定処理の実行に際して必要となる情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

【１２４４８】

特徴ＤＯ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４４９】

特徴ＤＯ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２４５０】

特徴ＤＯ９．前記所定記憶手段は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、

前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ８に記載の遊技機。

【１２４５１】

特徴ＤＯ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２４５２】

特徴ＤＯ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ９に記載の遊技機。

【１２４５３】

特徴ＤＯ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２４５４】

特徴ＤＯ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ１０に記載の遊技機。

【１２４５５】

特徴ＤＯ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２４５６】

なお、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４５７】

＜特徴ＤＰ群＞

特徴ＤＰ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４５８】

特徴ＤＰ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よ

って、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２４５９】
特徴ＤＰ２．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ１に記載の遊技機。
【１２４６０】
特徴ＤＰ２によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１２４６１】
特徴ＤＰ３．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ２に記載の遊技機。
【１２４６２】
特徴ＤＰ３によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１２４６３】
特徴ＤＰ４．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ３に記載の遊技機。
【１２４６４】
特徴ＤＰ４によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１２４６５】
特徴ＤＰ５．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ４に記載の遊技機。
【１２４６６】
特徴ＤＰ５によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１２４６７】
特徴ＤＰ６．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報を前記第１

所定処理において前記第１所定記憶領域に退避させる第１退避手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報を前記第２所定処理において前記第２所定記憶領域に退避させる第２退避手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ１乃至ＤＰ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４６８】
特徴ＤＰ６によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報は第１所定処理にて第１所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報は第２所定処理にて第２所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行することが可能となる。
【１２４６９】
特徴ＤＰ７．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第１所定記憶領域に退避された前記第１所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第１復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第２所定記憶領域に退避された前記第２所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第２復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ６に記載の遊技機。
【１２４７０】
特徴ＤＰ７によれば、第２所定処理が終了する場合又は終了した後に、第１所定記憶領域に退避された第１所定情報が内部記憶手段に復帰され、第２所定記憶領域に退避された第２所定情報が内部記憶手段に復帰されるため、内部記憶手段の状態を第２所定処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。
【１２４７１】
特徴ＤＰ８．前記第１所定情報には、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ６又はＤＰ７に記載の遊技機。
【１２４７２】
特徴ＤＰ８によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。
【１２４７３】
特徴ＤＰ９．前記第２所定情報には、前記内部記憶手段の全レジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ６乃至ＤＰ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４７４】
特徴ＤＰ９によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報がまとめて退避されることとなるため、レジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【１２４７５】
特徴ＤＰ１０．前記第２所定記憶領域は、
プッシュ命令により情報の書き込みが行われポップ命令により情報の読み出しが行われるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
ロード命令により情報の書き込み及び読み出しが行われるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記第２退避実行手段は、前記第２所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＰ９に記載の遊技機。
【１２４７６】
特徴ＤＰ１０によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報が第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に退避される。これにより、全レジスタの情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１２４７７】
特徴ＤＰ１１．前記第２退避実行手段は、前記第２所定情報を前記スタック領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＰ１０に記載の遊技機。
【１２４７８】
特徴ＤＰ１１によれば、ワーク領域を使用しないようにしながら全レジスタの情報を退避させることが可能となる。
【１２４７９】
特徴ＤＰ１２．前記第２所定情報には、前記内部記憶手段のスタックポインタの情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ６乃至ＤＰ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４８０】
特徴ＤＰ１２によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるスタックポインタの情報を適切に退避させることが可能となる。
【１２４８１】
なお、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２４８２】

上記特徴ＤＬ群、上記特徴ＤＭ群、上記特徴ＤＮ群、上記特徴ＤＯ群及び上記特徴ＤＰ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２４８３】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２４８４】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２４８５】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２４８６】

＜特徴ＤＱ群＞

特徴ＤＱ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（ＭＰＵ６２）と、

当該制御手段とは別チップとして設けられ、情報を一時的に記憶することが可能な履歴記憶手段（管理用ＲＡＭ２４１）と、を備え、

前記制御手段は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４８７】

特徴ＤＱ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段は制御手段とは別チップとして設けられているため、汎用的な制御手段を利用しながら、履歴情報を記憶するための記憶容量を増大させることが可能となる。

【１２４８８】

特徴ＤＱ２．前記制御手段は、各種処理を実行する場合に情報を一時的に記憶する所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）を備えていることを特徴とする特徴ＤＱ１に記載の遊技機。

【１２４８９】

特徴ＤＱ２によれば、制御手段に設けられた所定記憶手段だけではなく制御手段とは別チップとして設けられた履歴記憶手段を備えている構成において、当該履歴記憶手段に履歴情報を記憶させることにより多くの履歴情報を記憶保持することが可能となる。

【１２４９０】

特徴ＤＱ３．前記制御手段は、前記履歴情報に関する処理を実行する場合に前記所定記

憶手段に情報を一時的に記憶させることを特徴とする特徴ＤＱ２に記載の遊技機。
【１２４９１】
特徴ＤＱ３によれば、履歴情報を記憶するための履歴記憶手段が制御手段とは別チップとして設けられた構成において、履歴情報に関する処理を実行する場合には制御手段に設けられた所定記憶手段に情報が一時的に記憶されるため、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。
【１２４９２】
特徴ＤＱ４．前記制御手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＱ１乃至ＤＱ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４９３】
特徴ＤＱ４によれば、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１２４９４】
特徴ＤＱ５．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＱ４に記載の遊技機。
【１２４９５】
特徴ＤＱ５によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１２４９６】
なお、特徴ＤＱ１～ＤＱ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２４９７】
上記特徴ＤＱ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２４９８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２４９９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２５００】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５０１】

＜特徴ＤＲ群＞

特徴ＤＲ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１事象及び第２事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５０２】

特徴ＤＲ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１事象及び第２事象を含む複数の事象が発生している必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２５０３】

特徴ＤＲ２．開閉体（前扉枠１４）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０５の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第１事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１に記載の遊技機。

【１２５０４】

特徴ＤＲ２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設

定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

【１２５０５】

特徴ＤＲ３．別開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０６の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０４の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第２事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ２に記載の遊技機。

【１２５０６】

特徴ＤＲ３によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけではなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【１２５０７】

特徴ＤＲ４．前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴ＤＲ２又はＤＲ３に記載の遊技機。

【１２５０８】

特徴ＤＲ４によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【１２５０９】

特徴ＤＲ５．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、

前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴ＤＲ２乃至ＤＲ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５１０】

特徴ＤＲ５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【１２５１１】

特徴ＤＲ６．前記状況発生手段は、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５１２】

特徴ＤＲ６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２５１３】

特徴ＤＲ７．前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置２８の操作、スルーゲート３５への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１乃至

ＤＲ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５１４】
特徴ＤＲ７によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要があるだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２５１５】
特徴ＤＲ８．前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ４９ａ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５１６】
特徴ＤＲ８によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、所定の入球部に遊技球を入球させる必要があるとともに、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２５１７】
特徴ＤＲ９．前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備え、
当該設定値報知手段は、前記第１事象及び前記第２事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５１８】
特徴ＤＲ９によれば、不正により設定値を確認する行為を行いづらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても第１事象及び第２事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。
【１２５１９】
特徴ＤＲ１０．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていること及び前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作とは異なる別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２５２０】
特徴ＤＲ１０によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２５２１】
特徴ＤＲ１１．開閉体（前扉枠１４）が開放状態となっていることを把握する開放把握

手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０５の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記別事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１０に記載の遊技機。

【１２５２２】

特徴ＤＲ１１によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。

【１２５２３】

特徴ＤＲ１２．別開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０６の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０４の処理を実行する機能）を備え、

前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１１に記載の遊技機。

【１２５２４】

特徴ＤＲ１２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけではなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【１２５２５】

特徴ＤＲ１３．前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、

前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴ＤＲ１１又はＤＲ１２に記載の遊技機。

【１２５２６】

特徴ＤＲ１３によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【１２５２７】

特徴ＤＲ１４．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、

前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴ＤＲ１１乃至ＤＲ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５２８】

特徴ＤＲ１４によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。

【１２５２９】

特徴ＤＲ１５．前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置２８の操作、スルーゲート３５への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１０

乃至ＤＲ１４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５３０】
特徴ＤＲ１５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２５３１】
特徴ＤＲ１６．前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ４９ａ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１０乃至ＤＲ１５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５３２】
特徴ＤＲ１６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、所定の入球部に遊技球を入球させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２５３３】
特徴ＤＲ１７．前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備え、
当該設定値報知手段は、前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作が行われていること及び前記別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴ＤＲ１０乃至ＤＲ１６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５３４】
特徴ＤＲ１７によれば、不正により設定値を確認する行為を行いづらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うとともに別事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。
【１２５３５】
なお、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１

～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５３６】

上記特徴ＤＲ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２５３７】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２５３８】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２５３９】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機に対する不正に対処する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５４０】

＜特徴ＤＳ群＞

特徴ＤＳ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６及びステップＳ５４０１～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握する設定値把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０１７及びステップＳ５１１１～ステップＳ５１１２の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１１～ステップＳ５６１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５４１】

特徴ＤＳ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可

能となる。よって、使用対象となる設定値の設定が行われた場合にその設定結果に対して好ましい状況を生じさせることが可能となり、設定値の設定作業を好適に行うことが可能となる。

【１２５４２】

特徴ＤＳ２．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する同一時処理が実行されるようにする同一時手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１３の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＳ１に記載の遊技機。

【１２５４３】

特徴ＤＳ２によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一である場合には同一時処理が実行されることにより、設定値が同一であることに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【１２５４４】

特徴ＤＳ３．前記同一時手段は、前記同一時処理として、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴ＤＳ２に記載の遊技機。

【１２５４５】

特徴ＤＳ３によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一であったことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【１２５４６】

特徴ＤＳ４．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが異なることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する非同一時処理が実行されるようにする非同一時手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１４の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＳ１乃至ＤＳ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５４７】

特徴ＤＳ４によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一ではない場合には非同一時処理が実行されることにより、設定値が変更されたことに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【１２５４８】

特徴ＤＳ５．前記非同一時手段は、前記非同一時処理として、前記設定値が変更されたことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴ＤＳ４に記載の遊技機。

【１２５４９】

特徴ＤＳ５によれば、設定可能状況を挟んで設定値が変更されたことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【１２５５０】

特徴ＤＳ６．前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにするものであることを特徴とする特徴ＤＳ１乃至ＤＳ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５５１】

特徴ＤＳ６によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴ＤＳ１の構成を備え、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否

かに対応する処理を実行することが可能となる。
【１２５５２】
特徴ＤＳ７．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにする手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１３の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＳ６に記載の遊技機。
【１２５５３】
特徴ＤＳ７によれば、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況となったとしても当該設定可能状況を間に挟んで設定値が同一であった場合には設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われる。これにより、遊技の途中で設定可能状況となったとしても設定値が変更されなかったことを遊技者に報知することが可能となり、遊技の途中で設定可能状況となったとしても遊技者は安心して遊技を継続させることが可能となる。
【１２５５４】
特徴ＤＳ８．前記状況発生手段は、
前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第１状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能）と、
前記制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第２状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値把握手段は、前記第１状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況及び前記第２状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況のいずれであっても、前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握することを特徴とする特徴ＤＳ１乃至ＤＳ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５５５】
特徴ＤＳ８によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定可能状況となる場合と同一の処理を利用して、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況が発生した場合において当該設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。
【１２５５６】
なお、特徴ＤＳ１～ＤＳ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴

ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５５７】

上記特徴ＤＳ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２５５８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２５５９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２５６０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の設定が行われた場合にそれに対して好適な状況を生じさせる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５６１】

＜特徴ＤＴ群＞

特徴ＤＴ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５７実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５７実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御

用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
前記第１所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第１監視実行手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４０４の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０１～ステップＳ７７０３の処理を実行する機能）と、
前記第２所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第２監視実行手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０５～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０９、ステップＳ５８１０、ステップＳ５８１２及びステップＳ５８１３の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６１０１、ステップＳ６１０２、ステップＳ６１０５及びステップＳ６１０６の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０６～ステップＳ７７０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２５６２】
特徴ＤＴ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されるとともに第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されることにより、第１所定処理及び第２所定処理のそれぞれを正常に行うことが可能な状況であるか否かを特定することが可能となる。
【１２５６３】
特徴ＤＴ２．前記第１監視実行手段による監視及び前記第２監視実行手段による監視が、前記第１所定処理及び前記第２所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ１に記載の遊技機。
【１２５６４】
特徴ＤＴ２によれば、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視が第１所定処理及び第２所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の監視を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。
【１２５６５】
特徴ＤＴ３．前記第１監視実行手段による監視及び前記第２監視実行手段による監視が、前記第１所定処理にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ１又はＤＴ２に記載の遊技機。
【１２５６６】
特徴ＤＴ３によれば、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視を第１所定処理にて集約して実行することが可能となる。
【１２５６７】
特徴ＤＴ４．前記第１所定記憶領域が異常であることが前記第１監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第１所定記憶領域の情報を消去する所定消去手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４１０の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０６、ステップＳ５８１１及びステップＳ５８１４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０６、ステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１乃至ＤＴ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５６８】

特徴ＤＴ４によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域の情報が消去されることにより、第１所定記憶領域が異常な状態のまま第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２５６９】

特徴ＤＴ５．前記所定消去手段は、前記第１所定記憶領域が異常であることが前記第１監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第１所定記憶領域の情報を消去し、前記第２所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴ＤＴ４に記載の遊技機。

【１２５７０】

特徴ＤＴ５によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域だけではなく第２所定記憶領域が消去される。これにより、第２所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第２監視実行手段による監視結果に関係なく第２所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【１２５７１】

特徴ＤＴ６．前記所定消去手段は、前記第２所定記憶領域が異常であることが前記第２監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第２所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴ＤＴ４又はＤＴ５に記載の遊技機。

【１２５７２】

特徴ＤＴ６によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域の情報が消去されることにより、第１所定記憶領域が異常な状態のまま第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２５７３】

特徴ＤＴ７．前記所定消去手段は、前記第２所定記憶領域が異常であることが前記第２監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第２所定記憶領域の情報を消去し、前記第１所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴ＤＴ６に記載の遊技機。

【１２５７４】

特徴ＤＴ７によれば、第２所定記憶領域が異常である場合には第２所定記憶領域だけではなく第１所定記憶領域が消去される。これにより、第１所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第１監視実行手段による監視結果に関係なく第１所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【１２５７５】

特徴ＤＴ８．前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第１所定処理及び前記第２所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ４乃至ＤＴ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５７６】

特徴ＤＴ８によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理が第１所定処理及び第２所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の情報の消去を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

【１２５７７】

特徴ＤＴ９．前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第１所定処理にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ４乃至ＤＴ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５７８】

特徴ＤＴ９によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理を第１所定処理にて集約して実行することが可能となる。

【１２５７９】

特徴ＤＴ１０．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＴ１乃至ＤＴ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５８０】

特徴ＤＴ１０によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行さ

れ、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２５８１】

特徴ＤＴ１１．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１０に記載の遊技機。

【１２５８２】

特徴ＤＴ１１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２５８３】

特徴ＤＴ１２．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１１に記載の遊技機。

【１２５８４】

特徴ＤＴ１２によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２５８５】

特徴ＤＴ１３．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１２に記載の遊技機。

【１２５８６】

特徴ＤＴ１３によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２５８７】

なお、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ

３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５８８】

＜特徴ＤＵ群＞

特徴ＤＵ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの状態が特定状態となるようにする状態設定手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５８９】

特徴ＤＵ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段のフラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第２所定処理を開始することが可能となる。よって、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【１２５９０】

特徴ＤＵ２．前記特定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴ＤＵ１に記載の遊技機。

【１２５９１】

特徴ＤＵ２によれば、フラグレジスタは特定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１２５９２】

特徴ＤＵ３．前記特定状態は、前記フラグレジスタが「０」クリアされた状態であることを特徴とする特徴ＤＵ１又はＤＵ２に記載の遊技機。

【１２５９３】

特徴ＤＵ３によれば、フラグレジスタは特定状態として「０」クリアされた状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１２５９４】

特徴ＤＵ４．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記フラグレジスタ

の状態が前記特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＵ１乃至ＤＵ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５９５】

特徴ＤＵ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合だけではなく、第２所定処理を終了する場合又は終了した場合にも、フラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第１所定処理を再開することが可能となる。また、第２所定処理の前後においてフラグレジスタの状態を特定状態とすることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理によるフラグレジスタの状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。

【１２５９６】

特徴ＤＵ５．前記制御手段において処理を実行する場合に一時的に情報が記憶される所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）を備え、

前記状態設定手段は、

前記所定記憶手段における所定の記憶領域の状態を前記特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に記憶された情報を前記フラグレジスタに記憶させることにより当該フラグレジスタの状態を前記特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＵ１乃至ＤＵ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５９７】

特徴ＤＵ５によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの状態を特定状態に直接設定することができない構成であったとしても、所定記憶手段への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【１２５９８】

特徴ＤＵ６．前記所定記憶手段は、

前記制御手段がプッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能であり前記制御手段がポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記制御手段がロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、を備え、

前記所定の記憶領域は前記スタック領域に設けられていることを特徴とする特徴ＤＵ５に記載の遊技機。

【１２５９９】

特徴ＤＵ６によれば、ワーク領域に記憶された情報をフラグレジスタに直接書き込むことができない構成であっても、スタック領域への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【１２６００】

特徴ＤＵ７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタの状態が所定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１の処理を実行する機能）を備え、

前記状態設定手段は、前記所定レジスタの状態が前記所定状態とされた後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＵ１乃至ＤＵ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６０１】

フラグレジスタの状態は制御手段において各種処理が実行される都度変化し得る。この場合に、特徴ＤＵ７によれば、所定レジスタの状態が所定状態とされた後にフラグレジスタの状態が特定状態とされるため、第２所定処理が開始される直前においてフラグレジスタが特定状態となっているようにすることが可能となる。

【１２６０２】

特徴ＤＵ８．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

前記制御手段は、前記フラグレジスタの状態が特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２６０３】

特徴ＤＵ８によれば、必要に応じてフラグレジスタの状態を特定状態にすることが可能となる。

【１２６０４】

なお、特徴ＤＵ１～ＤＵ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６０５】

＜特徴ＤＶ群＞

特徴ＤＶ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第５２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０２の処理を実行する機能、第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０２～ステップＳ６４０５の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０２～ステップＳ６５０９の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記フラグレジスタの情報を前記フラグレジスタに復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第５２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８１０の処理を実行する機能、第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０７～ステップＳ６４１５の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５１１～ステップＳ６５１８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２６０６】

特徴ＤＶ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合にはフラグレジスタの情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際してフラグレジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報がフラグレジスタに復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前におけるフラグレジスタの状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【１２６０７】

特徴ＤＶ２．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記第１所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＶ１に記載の遊技機。

【１２６０８】

特徴ＤＶ２によれば、所定記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、フラグレジスタの情報が第１所定記憶領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前におけるフラグレジスタの情報を退避させることが可能となるとともに、第２所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【１２６０９】

特徴ＤＶ３．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出

しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、
　前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＶ２に記載の遊技機。
【１２６１０】
　特徴ＤＶ３によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。
【１２６１１】
　特徴ＤＶ４．前記所定記憶手段は、
　プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア２２２）と、
　ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、を備え、
　前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＶ１乃至ＤＶ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２６１２】
　特徴ＤＶ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、フラグレジスタの情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１２６１３】
　特徴ＤＶ５．前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＶ４に記載の遊技機。
【１２６１４】
　特徴ＤＶ５によれば、フラグレジスタの情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。
【１２６１５】
　特徴ＤＶ６．前記退避実行手段は、
　前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタに前記フラグレジスタの情報を記憶させる手段（第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０２及びステップＳ６４０３の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０２～ステップＳ６５０５の処理を実行する機能）と、
　前記所定レジスタに記憶された前記フラグレジスタの情報を前記所定記憶手段に記憶させる手段（第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０４の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＶ１乃至ＤＶ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２６１６】
　特徴ＤＶ６によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの情報を所定記憶手段に直接退避させることができない構成であっても、所定レジスタへの情報の書き込みと当該所定レジスタに記憶された情報の所定記憶手段への書き込みとを利用して、フラグレジスタの情報を所定記憶手段に退避させることが可能となる。
【１２６１７】
　なお、特徴ＤＶ１～ＤＶ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～

ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６１８】

＜特徴ＤＷ群＞

特徴ＤＷ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、

異常事象が発生しているか否かを監視する異常事象監視手段（プログラム監視部２５２）と、

当該異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域に対して実行される状況を生じさせることを可能とする消去状況発生手段（リセット信号出力部２５１）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２６１９】

特徴ＤＷ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも第１所定記憶領域に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６２０】

特徴ＤＷ２．前記制御手段は、
当該制御手段への動作電力の供給が停止される場合に停電対応情報を記憶させるための処理を実行する手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６７０９及びステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６０９～ステップＳ７６１１の処理を実行する機能）と、
前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合、前記情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０７の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３における異常時のクリア処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０４、ステップＳ７７０５、ステップＳ７８０８及びステップＳ７８１０の処理を実行する機能）と、を備え、
前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段にて前記供給開始時の処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴ＤＷ１に記載の遊技機。
【１２６２１】
特徴ＤＷ２によれば、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合には、情報の消去処理が少なくとも第１所定記憶領域に対して実行されることにより、停電時の処理が適切に行われていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行される。これにより、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行された場合に情報の消去処理を実行する構成を利用して、異常事象の発生に対して情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。
【１２６２２】
特徴ＤＷ３．前記制御手段は、リセット信号を受信している場合に各種処理を実行するものであって、動作電力が供給されている状況において前記リセット信号を受信していない状況から前記リセット信号を受信している状況となったことに基づいて前記供給開始時の処理を開始するものであり、
前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記制御手段にて前記リセット信号を受信しない状況とした後に前記制御手段にて前記リセット信号を受信する状況とすることを特徴とする特徴ＤＷ２に記載の遊技機。
【１２６２３】
特徴ＤＷ３によれば、リセット信号の受信状態の切り換えによって上記のような優れた効果を奏することが可能となる。
【１２６２４】
特徴ＤＷ４．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ及びプログラムカウンタ）に情報を一時的に記憶させる構成であって、当該内部記憶手段に記憶された情報を前記第１所定記憶領域に一時的に退避させ得る構成であり、
前記異常事象監視手段は、前記異常事象として、前記内部記憶手段に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視し、
前記消去状況発生手段は、前記情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域及び前記内部記憶手段の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２６２５】
特徴ＤＷ４によれば、内部記憶手段に記憶された情報が第１所定記憶領域に一時的に退

避され得る構成であるため、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には第１所定記憶領域に記憶されている情報についても異常が発生している可能性がある。この場合に、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には、内部記憶手段だけではなく第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される。これにより、第１所定記憶領域に記憶されている情報に関して異常が発生しているにも関わらず、そのままの状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６２６】

特徴ＤＷ５．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたとしても、前記情報の消去処理が前記第２所定記憶領域に対して実行されないようにすることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６２７】

特徴ＤＷ５によれば、異常事象が発生したとしても第２所定記憶領域において情報を記憶保持させることが可能となる。

【１２６２８】

特徴ＤＷ６．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記情報の消去処理が前記第１所定記憶領域及び前記第２所定記憶領域の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６２９】

特徴ＤＷ６によれば、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が第１所定記憶領域及び第２所定記憶領域の両方に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、異常事象が発生したにも関わらず第２所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６３０】

特徴ＤＷ７．前記第１所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第１所定処理にて実行され、前記第２所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第２所定処理にて実行されることを特徴とする特徴ＤＷ６に記載の遊技機。

【１２６３１】

特徴ＤＷ７によれば、情報の消去処理に関しても、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われるようにすることが可能となる。

【１２６３２】

特徴ＤＷ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６３３】

特徴ＤＷ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６３４】

特徴ＤＷ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＷ８に記載の遊技機。

【１２６３５】

特徴ＤＷ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６３６】

特徴ＤＷ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＷ９に記載の遊技機。

【１２６３７】

特徴ＤＷ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２６３８】

特徴ＤＷ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＷ１０に記載の遊技機。

【１２６３９】

特徴ＤＷ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６４０】

なお、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１

～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６４１】

＜特徴ＤＸ群＞

特徴ＤＸ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、

前記第２所定処理実行手段は、消去契機が発生したことに基づいて、前記第２所定処理として、前記第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるようにする消去実行手段（第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７の処理を実行する機能、第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７２０４の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７５０８の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７８０８及びステップＳ７８１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２６４２】

特徴ＤＸ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６４３】

また、消去契機が発生した場合には第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に何らかの異常が発生しているにも関わらず第２所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該情報の消去処理は第２所定処理にて実行されるため、第２所定記憶領域の情報の更新に関して第１所定処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

【１２６４４】

特徴ＤＸ２．前記消去実行手段は、非消去対象情報（管理監視フラグ、戻り番地の情報、各種レジスタの情報）が消去されないようにしながら前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴ＤＸ１に記載の遊技機。

【１２６４５】

特徴ＤＸ２によれば、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理は当該第２所定記憶領域の非消去対象情報が消去されないようにしながら行われる。これにより、必要な情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【１２６４６】

特徴ＤＸ３．前記第２所定処理実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となっ

た場合に、前記第１所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要となる復帰対応情報（戻り番地の情報、各種レジスタの情報）を前記第２所定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７１０２～ステップＳ７１０７の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７８０２～ステップＳ７８０７の処理を実行する機能）を備え、

前記消去実行手段は、前記非消去対象情報として前記復帰対応情報が消去されないようにしながら前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴ＤＸ２に記載の遊技機。

【１２６４７】

特徴ＤＸ３によれば、第２所定処理を実行している状況から第１所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要な復帰対応情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。

【１２６４８】

特徴ＤＸ４．前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記第２所定処理を終了して前記第１所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報を前記第２所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴ＤＸ３に記載の遊技機。

【１２６４９】

特徴ＤＸ４によれば、第１所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報が消去されないようにしながら第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第２所定処理が終了した場合には第１所定処理における所定のプログラムに復帰することが可能となる。

【１２６５０】

特徴ＤＸ５．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる構成であり、

前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第２所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴ＤＸ３又はＤＸ４に記載の遊技機。

【１２６５１】

特徴ＤＸ５によれば、第１所定処理にて利用される内部記憶手段の情報が消去されないようにしながら第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第２所定処理が終了した場合には第１所定処理にて利用される情報を内部記憶手段に復帰させることが可能となる。

【１２６５２】

特徴ＤＸ６．前記消去実行手段は、前記第２所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて、前記消去契機の発生として、前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴ＤＸ１乃至ＤＸ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６５３】

特徴ＤＸ６によれば、第２所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて当該第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に異常が発生している状態のまま第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６５４】

特徴ＤＸ７．前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理として、前記第２所定記憶領域が正常であるか否かを監視する手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ６に記載の遊技機。

【１２６５５】

特徴ＤＸ７によれば、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理だけではなく、第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視も第１所定処理を介在させることなく第２所定処理

にて実行されるため、第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視と第２所定記憶領域に対する情報の消去処理の実行とを第２所定処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【１２６５６】

特徴ＤＸ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＸ１乃至ＤＸ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６５７】

特徴ＤＸ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６５８】

特徴ＤＸ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ８に記載の遊技機。

【１２６５９】

特徴ＤＸ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６６０】

特徴ＤＸ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ９に記載の遊技機。

【１２６６１】

特徴ＤＸ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２６６２】

特徴ＤＸ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ１０に記載の遊技機。

【１２６６３】

特徴ＤＸ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６６４】

なお、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～Ｄ

Ｂ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６６５】

＜特徴ＤＹ群＞

特徴ＤＹ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、

前記第１所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第１参照数値情報を算出する第１算出手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０４及びステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７３０４の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６１０及びステップＳ７７０１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２６６６】

特徴ＤＹ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第１参照数値情報が算出される。当該第１参照数値情報を利用することにより、第１所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

【１２６６７】
特徴ＤＹ２．前記第１算出手段により算出された前記第１参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が前記第１所定記憶領域に対して実行されるようにする情報消去手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０７の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７４０１及びステップＳ７４０２の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０４及びステップＳ７７０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１に記載の遊技機。
【１２６６８】
特徴ＤＹ２によれば、第１参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２６６９】
特徴ＤＹ３．前記第１算出手段は、
前記制御手段への動作電力の供給が停止される場合に前記第１参照数値情報を算出する第１停電時算出手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６１０の処理を実行する機能）と、
前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合に前記第１参照数値情報を算出する第１電入時算出手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０４の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７３０４の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０１の処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報消去手段は、前記第１停電時算出手段により算出された前記第１参照数値情報と前記第１電入時算出手段により算出された前記第１参照数値情報とが一致しないことに基づいて、前記情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域に対して実行されるようにすることを特徴とする特徴ＤＹ２に記載の遊技機。
【１２６７０】
特徴ＤＹ３によれば、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第１所定記憶領域の情報が記憶保持されているか否かを、第１参照数値情報を算出することで特定することが可能となる。そして、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第１所定記憶領域の情報が記憶保持されていない場合には第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２６７１】
特徴ＤＹ４．前記情報消去手段は、前記第１算出手段により算出された前記第１参照数値情報に関して異常の発生を特定したとしても、前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行しないことを特徴とする特徴ＤＹ２又はＤＹ３に記載の遊技機。
【１２６７２】
特徴ＤＹ４によれば、第１参照数値情報に関して異常の発生を特定した場合、第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される一方、第２所定記憶領域に対しては情報の消去処理が実行されない。これにより、第１所定記憶領域に情報異常が発生している状況において第２所定記憶領域の情報までもが消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２６７３】
特徴ＤＹ５．前記第１参照数値情報は、前記第２所定記憶領域に記憶された情報に応じて変動しない情報であることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２６７４】

特徴ＤＹ５によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが存在している構成において、第１参照数値情報を利用して第１所定記憶領域に関する情報異常を個別に特定することが可能となる。

【１２６７５】

特徴ＤＹ６．前記第２所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第２参照数値情報を算出する第２算出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６１１及びステップＳ７７０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６７６】

特徴ＤＹ６によれば、第２所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第２参照数値情報が算出される。当該第２参照数値情報を利用することにより、第２所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

【１２６７７】

特徴ＤＹ７．前記第２算出手段により算出された前記第２参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第２所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７８０８及びステップＳ７８１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ６に記載の遊技機。

【１２６７８】

特徴ＤＹ７によれば、第２参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第２所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６７９】

特徴ＤＹ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、

前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６８０】

特徴ＤＹ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６８１】

特徴ＤＹ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ８に記載の遊技機。

【１２６８２】

特徴ＤＹ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６８３】

特徴ＤＹ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導

出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ９に記載の遊技機。

【１２６８４】

特徴ＤＹ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１２６８５】

特徴ＤＹ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１０に記載の遊技機。

【１２６８６】

特徴ＤＹ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１２６８７】

なお、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６８８】

上記特徴ＤＴ群、上記特徴ＤＵ群、上記特徴ＤＶ群、上記特徴ＤＷ群、上記特徴ＤＸ群及び上記特徴ＤＹ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２６８９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球し

た場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２６９０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２６９１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２６９２】

＜特徴ＤＺ群＞

特徴ＤＺ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５、ステップＳ７９１６及びステップＳ７９１７の処理を実行する機能）と、

前記設定手段を有する制御手段（主側ＣＰＵ６３）への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２６９３】

特徴ＤＺ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を一旦停止させた後に当該制御手段への動作電力の供給を再度開始させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、供給開始時の処理が実行されている状況において設定値の報知が行われるため、遊技を中断させた状況で設定値の報知を行う必要が生じない。よって、設定値の報知を好適に行うことが可能となる。

【１２６９４】

特徴ＤＺ２．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ＤＺ１に記載の遊技機。

【１２６９５】

特徴ＤＺ２によれば、使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われる状況とを、供給開始時の処理が実行されている状況に集約させることが可能となる。

【１２６９６】

特徴ＤＺ３．第１契機事象の発生を特定する第１特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１２及びステップＳ７９１６の処理を実行する機能）を備え、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＺ１又はＤＺ２に記載の遊技機。

【１２６９７】

特徴ＤＺ３によれば、使用対象の設定値を報知させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２６９８】

特徴ＤＺ４．前記第１契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴ＤＺ３に記載の遊技機。

【１２６９９】

特徴ＤＺ４によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２７００】

特徴ＤＺ５．前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて報知条件が成立した場合に、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにし、

前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて設定条件が成立した場合に、前記設定可能状況となるようにし、

前記報知条件と前記設定条件とは異なっていることを特徴とする特徴ＤＺ３又はＤＺ４に記載の遊技機。

【１２７０１】

特徴ＤＺ５によれば、設定可能状況を発生させる場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為、及び不正により使用対象の設定値を確認しようとする行為のいずれについても行いづらくさせることが可能となる。その一方、設定可能状況を発生させるための設定条件と、使用対象の設定値を報知させるための報知条件とが相違しているため、設定可能状況と使用対象の設定値が報知される状況とのいずれか一方を単独で生じさせることが可能となる。

【１２７０２】

特徴ＤＺ６．第２契機事象の発生を特定する第２特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５の処理を実行する機能）を備え、

前記設定条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて成立し、

前記報知条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて成立することを特徴とする特徴ＤＺ５に記載の遊技機。

【１２７０３】

特徴ＤＺ６によれば、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく第２契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

【１２７０４】

特徴ＤＺ７．前記第２契機事象は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されていることであることを特徴とする特徴ＤＺ６に記載の遊技機。

【１２７０５】

特徴ＤＺ７によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いづらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

【１２７０６】

特徴ＤＺ８．前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＺ６又はＤＺ７に記載の遊技機。

【１２７０７】

特徴ＤＺ８によれば、情報の消去処理を実行させるために必要な第２契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

【１２７０８】

特徴ＤＺ９．前記情報消去手段は、前記設定可能状況が発生する場合であっても前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴ＤＺ８に記載の遊技機。

【１２７０９】

特徴ＤＺ９によれば、設定可能状況となる場合には情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

【１２７１０】

特徴ＤＺ１０．前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行されることを特徴とする特徴ＤＺ８又はＤＺ９に記載の遊技機。

【１２７１１】

特徴ＤＺ１０によれば、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

【１２７１２】

なお、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ

１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２７１３】

＜特徴ａ群＞

特徴ａ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５、ステップＳ７９１６及びステップＳ７９１７の処理を実行する機能）と、

情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１５の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、

第１契機事象の発生を特定する第１特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１２及びステップＳ７９１６の処理を実行する機能）と、

第２契機事象の発生を特定する第２特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５の処理を実行する機能）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況となるようにし、

前記情報消去手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記情報の消去処理を実行し、

前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行され、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする遊技機。

【１２７１４】

特徴ａ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、情報の消去処理が実行され得る構成であるため、情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。また、使用対象として設定されている設定値が報知され得る構成であるため、設定値の確認を行うことが可能となる。

【１２７１５】

この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２７１６】
　また、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく第２契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。
【１２７１７】
　また、情報の消去処理を実行させるために必要な第２契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。
【１２７１８】
　また、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。
【１２７１９】
　特徴ａ２．前記第１契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴ａ１に記載の遊技機。
【１２７２０】
　特徴ａ２によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２７２１】
　特徴ａ３．前記第２契機事象は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されていることであることを特徴とする特徴ａ１又はａ２に記載の遊技機。
【１２７２２】
　特徴ａ３によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いづらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。
【１２７２３】
　なお、特徴ａ１～ａ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ

８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２７２４】

上記特徴ＤＺ群及び上記特徴ａ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２７２５】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２７２６】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２７２７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の確認を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１２７２８】

＜特徴ｂ群＞

特徴ｂ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５、ステップＳ７９１６及びステップＳ７９１７の処理を実行する機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２２０の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理に前記設定監視処理が含まれていないことを特徴とする遊技機。

【１２７２９】

特徴ｂ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら上記のような優れた

効果を奏することが可能となる。
【１２７３０】
特徴ｂ２．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況を発生させることを特徴とする特徴ｂ１に記載の遊技機。
【１２７３１】
特徴ｂ２によれば、供給開始時の処理が実行されている状況において設定可能状況が発生するため、遊技が開始される前に使用対象の設定値が設定されるようにすることが可能となる。この場合、供給開始時の処理において使用対象となる設定値が設定されるため、それだけ供給開始時の処理の処理負荷が増大化する。これに対して、上記特徴ｂ１の構成を備え、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷がさらに増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かの監視を行うことが可能となる。
【１２７３２】
特徴ｂ３．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴ｂ１又はｂ２に記載の遊技機。
【１２７３３】
特徴ｂ３によれば、供給開始時の処理が完了した後に設定監視処理が実行されるため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かを監視することが可能となる。
【１２７３４】
特徴ｂ４．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴ｂ３に記載の遊技機。
【１２７３５】
特徴ｂ４によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。
【１２７３６】
特徴ｂ５．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７３７】
特徴ｂ５によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。
【１２７３８】
特徴ｂ６．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技の進行が規制されるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０７及びステップＳ８３０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７３９】
特徴ｂ６によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技の進行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２７４０】
特徴ｂ７．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８３０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７４１】
特徴ｂ７によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能

状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１２７４２】

なお、特徴ｂ１～ｂ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２７４３】

上記特徴ｂ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２７４４】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２７４５】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２７４６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２７４７】

＜特徴ｃ群＞
特徴ｃ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
当該所定表示制御手段は、チェック契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９１０２の処理を実行する機能、第７０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９６０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２７４８】
特徴ｃ１によれば、チェック契機が発生したことに基づいて、チェック用表示が所定表示手段にて行われる。これにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【１２７４９】
特徴ｃ２．前記所定表示手段は複数の発光部（表示用セグメント３２１～３２４）を有しており、
前記チェック用表示は、前記複数の発光部のそれぞれが発光状態となり得ることを確認可能とする表示であることを特徴とする特徴ｃ１に記載の遊技機。
【１２７５０】
特徴ｃ２によれば、チェック用表示として所定表示手段の複数の発光部のそれぞれが発光状態となる。これにより、所定表示手段の複数の発光部のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となる。
【１２７５１】
特徴ｃ３．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴ｃ１又はｃ２に記載の遊技機。
【１２７５２】
特徴ｃ３によれば、動作電力の供給が開始された場合にチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。
【１２７５３】
特徴ｃ４．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始される度に発生することを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７５４】
特徴ｃ４によれば、動作電力の供給が開始される度に所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【１２７５５】
特徴ｃ５．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合において当該チェック契機を発生させるための操作を要することなく発生することを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７５６】
特徴ｃ５によれば、動作電力の供給が開始された場合には特別な操作を要することなくチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。
【１２７５７】
特徴ｃ６．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生している場合に前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生していない場合には前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７５８】
特徴ｃ６によれば、動作電力の供給が開始された場合であってチェック契機が発生して

いる場合にチェック用表示が行われるため、遊技機にて遊技が開始される前の段階で所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合であってもチェック契機が発生していない場合にはチェック用表示が行われないため、チェック用表示を行う必要がない状況においてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【１２７５９】

特徴ｃ７．遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて使用対応記憶手段（管理開始フラグ）に情報を記憶させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０６の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が使用対応の情報に対応していない場合に前記チェック契機が発生しているものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が前記使用対応の情報に対応している場合には前記チェック契機が発生していないものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴ｃ６に記載の遊技機。

【１２７６０】

特徴ｃ７によれば、遊技機が所定の態様で使用されるまでは動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われ、遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われない。これにより、例えば遊技機の出荷段階においては動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われるようにすることで、当該所定表示手段が正常であるか否かの確認を可能とし、遊技機が遊技ホールに設置された後においては動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【１２７６１】

特徴ｃ８．前記チェック制御手段は、

終了契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させる表示終了手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００２の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、

前記終了契機が発生していない状況であってもキャンセル契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させるキャンセル手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２７６２】

特徴ｃ８によれば、チェック用表示の終了契機が発生していなくてもキャンセル契機が発生したことに基づいてチェック用表示が終了されるため、所定表示手段においてチェック用表示が行われている状況であっても当該チェック用表示を途中で終了させて他の表示を行わせることが可能となる。

【１２７６３】

特徴ｃ９．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｃ８に記載の遊技機。

【１２７６４】

特徴ｃ９によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【１２７６５】

特徴ｃ１０．前記所定表示制御手段は、別表示実行状況となった場合に前記チェック用表示とは異なる別表示を行わせる別表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備え、

前記キャンセル契機は、前記別表示実行状況となることに基づき発生することを特徴とする特徴ｃ８又はｃ９に記載の遊技機。
【１２７６６】
特徴ｃ１０によれば、別表示実行状況となったことに基づきキャンセル契機が発生した場合にチェック用表示が終了されるため、チェック用表示よりも別表示を優先させることが可能となる。
【１２７６７】
特徴ｃ１１．前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況において処理の進行を待機させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７６８】
特徴ｃ１１によれば、処理の進行が待機されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が行われるため、処理負荷の増加を抑えながらチェック用表示を行うことが可能となる。
【１２７６９】
特徴ｃ１２．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に前記所定表示手段にて前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７７０】
特徴ｃ１２によれば、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に、所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。
【１２７７１】
特徴ｃ１３．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能）と、を備え、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、
前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴ｃ１２に記載の遊技機。
【１２７７２】
特徴ｃ１３によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１２７７３】
特徴ｃ１４．前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０４及びステップＳ９４０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３に記

載の遊技機。
【１２７７４】
特徴ｃ１４によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。
【１２７７５】
特徴ｃ１５．前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３又はｃ１４に記載の遊技機。
【１２７７６】
特徴ｃ１５によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴ｃ１３の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。
【１２７７７】
また、上記特徴ｃ１４の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。
【１２７７８】
特徴ｃ１６．前記チェック制御手段は、
前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、
前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｃ１５に記載の遊技機。
【１２７７９】
特徴ｃ１６によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１２７８０】
特徴ｃ１７．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｃ１６に記載の遊技機。
【１２７８１】
特徴ｃ１７によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【１２７８２】
特徴ｃ１８．前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０６、ステップＳ８８１７及びステップＳ８８１８にて肯定判定をする機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０７、ステップＳ９４１８及びステップＳ９４１９にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３乃至ｃ１７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７８３】
特徴ｃ１８によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１２７８４】
特徴ｃ１９．前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、
前記チェック制御手段は、
前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、
前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備え、
前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１８に記載の遊技機。
【１２７８５】
特徴ｃ１９によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１２７８６】
さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。
【１２７８７】
特徴ｃ２０．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３乃至ｃ１９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２７８８】
特徴ｃ２０によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１２７８９】
特徴ｃ２１．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ２０のいずれか１に記載の遊技機。
【１２７９０】
特徴ｃ２１によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｃ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。
【１２７９１】
なお、特徴ｃ１～ｃ２１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴ααａ１～ααａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２７９２】
＜特徴ｄ群＞
特徴ｄ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
当該所定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９１０２の処理を実行する機能、第７０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９６０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２７９３】

特徴ｄ１によれば、チェック用表示が当該所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前にチェック用表示が開始されるため、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【１２７９４】

特徴ｄ２．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能）と、を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴ｄ１に記載の遊技機。

【１２７９５】

特徴ｄ２によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【１２７９６】

特徴ｄ３．前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０４及びステップＳ９４０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２に記載の遊技機。

【１２７９７】

特徴ｄ３によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【１２７９８】

特徴ｄ４．前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２又はｄ３に記載の遊技機。

【１２７９９】

特徴ｄ４によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴ｄ２の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うこ

とが可能となる。
【１２８００】
　また、上記特徴ｄ３の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。
【１２８０１】
　特徴ｄ５．前記チェック制御手段は、
　前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、
　前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｄ４に記載の遊技機。
【１２８０２】
　特徴ｄ５によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１２８０３】
　特徴ｄ６．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｄ５に記載の遊技機。
【１２８０４】
　特徴ｄ６によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。
【１２８０５】
　特徴ｄ７．前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０６、ステップＳ８８１７及びステップＳ８８１８にて肯定判定をする機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０７、ステップＳ９４１８及びステップＳ９４１９にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２乃至ｄ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２８０６】
　特徴ｄ７によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１２８０７】
　特徴ｄ８．前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、
　前記チェック制御手段は、
　前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実

行する機能）と、
　前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備え、
　前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ７に記載の遊技機。
【１２８０８】
　特徴ｄ８によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１２８０９】
　さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。
【１２８１０】
　特徴ｄ９．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２乃至ｄ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２８１１】
　特徴ｄ９によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１２８１２】
　特徴ｄ１０．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ１乃至ｄ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１２８１３】
　特徴ｄ１０によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｄ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。
【１２８１４】
　なお、特徴ｄ１～ｄ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～Ｄ

Ｊ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２８１５】

上記特徴ｃ群及び上記特徴ｄ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２８１６】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２８１７】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２８１８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８１９】

＜特徴ｅ群＞

特徴ｅ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様

情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０１の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）と、を備え、
前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする遊技機。
【１２８２０】
特徴ｅ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、態様情報記憶手段には、異なるタイミングで導出された複数の態様情報を記憶することが可能である。これにより、複数の期間における所定事象の発生頻度を把握することが可能となるため、所定事象の発生頻度を正確に把握することが可能となる。
【１２８２１】
特徴ｅ２．前記態様情報記憶手段は、
前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア３１１）と、
当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第１～第３履歴エリア３１２～３１４）と、を備えていることを特徴とする特徴ｅ１に記載の遊技機。
【１２８２２】
特徴ｅ２によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。
【１２８２３】
特徴ｅ３．期間開始契機が発生してから期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０５及びステップＳ８６１３の処理を実行する機能）と、
当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されていない状況において前記情報導出手段により導出された前記態様情報を前記直近記憶領域に記憶させる直近記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０２の処理を実行する機能）と、
前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記過去記憶領域に記憶させる過去記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｅ２に記載の遊技機。
【１２８２４】
特徴ｅ３によれば、所定の期間が経過していない状況において導出された態様情報が直近記憶領域に記憶されるとともに、所定の期間が経過した場合に導出された態様情報が過去記憶領域に記憶される。これにより、所定事象の発生頻度について直近のものを把握することが可能となるとともに、所定の期間の単位での過去の所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、過去記憶領域には所定の期間の単位での態様情報が記憶されるため、過去記憶領域に記憶される態様情報の数を抑えることが可能となる。
【１２８２５】

特徴ｅ４．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０８及びステップＳ８６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ３に記載の遊技機。

【１２８２６】

特徴ｅ４によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【１２８２７】

特徴ｅ５．前記過去記憶領域は、導出されたタイミングが異なる複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴ｅ２乃至ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８２８】

特徴ｅ５によれば、過去記憶領域には複数の態様情報が記憶されるため、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【１２８２９】

特徴ｅ６．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０５及びステップＳ８６１３の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記態様情報記憶手段に記憶させる過去記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応の態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴ｅ１乃至ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８３０】

特徴ｅ６によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が複数記憶されることとなるため、態様情報記憶手段に記憶される態様情報の数を抑えながら、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【１２８３１】

特徴ｅ７．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０８及びステップＳ８６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ６に記載の遊技機。

【１２８３２】

特徴ｅ７によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【１２８３３】

特徴ｅ８．前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるように報知手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０２～ステップＳ８７０９の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ１乃至ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８３４】
特徴ｅ８によれば、態様情報に対応する報知が報知手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、報知手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。
【１２８３５】
特徴ｅ９．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を記憶することが可能な第１記憶領域（第１履歴エリア３１２）と、前記態様情報を記憶することが可能な第２記憶領域（第２履歴エリア３１３）と、を備えており、
本遊技機は、情報のシフト契機が発生した場合に少なくともＤＬＤＤＤＩＤＲ命令を含む命令により前記第１記憶領域に記憶された前記態様情報を前記第２記憶領域にシフトする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ１乃至ｅ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２８３６】
特徴ｅ９によれば、簡素な処理構成により態様情報の記憶領域間のシフトを行うことが可能となる。
【１２８３７】
なお、特徴ｅ１～ｅ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴ααａ１～ααａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２８３８】
上記特徴ｅ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２８３９】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この

場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２８４０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２８４１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８４２】

＜特徴ｆ群＞

特徴ｆ１．動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生を監視するための停電監視処理が実行され得るようにする停電監視手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２８４３】

特徴ｆ１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１２８４４】

特徴ｆ２．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記停電監視処理が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴ｆ１に記載の遊技機。

【１２８４５】

特徴ｆ２によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割込み処理が定期的に割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【１２８４６】

特徴ｆ３．前記割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）が実行されている状況においても割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴ｆ２に記載の遊技機。

【１２８４７】

特徴ｆ３によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【１２８４８】

特徴ｆ４．前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行さ

れることはなく、
　前記終了後処理が実行されている実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴ｆ３に記載の遊技機。
【１２８４９】
　特徴ｆ４によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２８５０】
　特徴ｆ５．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
　前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得ることを特徴とする特徴ｆ１乃至ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２８５１】
　特徴ｆ５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況であっても停電監視処理が実行されるため、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１２８５２】
　特徴ｆ６．前記停電監視処理にて停電の発生が特定された後に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される前に使用対象として設定されていた前記設定値のまま遊技を行うことが可能であることを特徴とする特徴ｆ５に記載の遊技機。
【１２８５３】
　特徴ｆ６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電監視処理により停電の発生が特定されるため、動作電力の供給が再開された場合には停電が発生したタイミングで選択されていた設定値が使用対象となった状況で遊技を行うことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしても、動作電力の供給が再開された場合に設定値の設定を再度行う必要が生じない。
【１２８５４】
　なお、特徴ｆ１～ｆ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特

徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２８５５】

上記特徴ｆ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２８５６】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２８５７】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２８５８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、停電の発生に対して適切に対処する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８５９】

＜特徴ｇ群＞

特徴ｇ１．遊技者の有利度に対応する設定対応情報（低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル）を記憶するための設定対応記憶領域（第７１実施形態では第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆ、第７２実施形態では第１～第３設定情報記憶エリア３２６ａ～３２６ｃ）を複数である第１所定数有する設定対応記憶手段（第７１実施形態では設定対応記憶エリア３２５、第７２実施形態では設定対応記憶エリア３２６）と、

使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段により設定された設定値に対応する前記設定対応記憶領域に記憶された前記設定対応情報を利用して、遊技者の利益に関連する利益関連処理（ステップＳ５０４）を実行する利益関連手段（主側ＣＰＵ６３における特図変動開始処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数が、前記第１所定数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

【１２８６０】

特徴ｇ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に対応する設定対応情報を記憶するための設定対応記憶領域が第１所定数設けられている構成において、使用対象となる設定値の種類数は当該第１所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設

定値の種類数が第１所定数である遊技機と設定対応記憶手段に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合における遊技機の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。以上より、設定値に関する構成を好適なものとすることが可能となる。

【１２８６１】

特徴ｇ２．前記第１所定数の前記設定対応記憶領域のそれぞれに対応する対応情報を記憶保持することが可能な対応情報記憶手段（特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタ）を備え、

前記設定手段は、変更操作に基づき前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することで、前記使用対象となる設定値を設定するものであり、

前記設定手段により設定され得る前記設定値の設定対応情報は少なくとも１個の前記設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、前記第１所定数の一部であって複数の前記設定対応記憶領域には同一の前記設定対応情報が記憶されている構成であることにより、前記第１所定数の前記設定対応記憶領域の全てに前記設定対応情報が記憶されていることを特徴とする特徴ｇ１に記載の遊技機。

【１２８６２】

特徴ｇ２によれば、変更操作に基づき対応情報記憶手段に記憶保持される対応情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報が利益関連処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で利益関連処理が実行されることとなる。この場合に、設定手段により設定され得る設定値の設定対応情報は少なくとも１個の設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、第１所定数の一部であって複数の設定対応記憶領域には同一の設定対応情報が記憶されている構成であることにより、第１所定数の設定対応記憶領域の全てに設定対応情報が記憶されている。これにより、第１所定数の設定対応記憶領域をそのまま利用するとともに対応情報記憶手段を利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第１所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

【１２８６３】

特徴ｇ３．前記利益関連手段は、

前記対応情報記憶手段に記憶保持されている前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域から前記設定対応情報を読み出す手段（主側ＣＰＵ６３における当否テーブルの読み出し処理を実行する機能）と、

その読み出した前記設定対応情報を利用して前記利益関連処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｇ２に記載の遊技機。

【１２８６４】

特徴ｇ３によれば、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段に記憶保持されている対応情報に対応する設定対応記憶領域から読み出した設定対応情報を利用して利益関連処理を実行すればよいため、利益関連処理の実行に際して設定対応情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【１２８６５】

特徴ｇ４．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することが可能な状況において現状の設定値に対応する表示を所定の表示手段（第４報知用表示装置２０４）に行わせる所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０４の処理を実行する機能）を備え、

当該所定表示制御手段は、

前記対応情報記憶手段の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出す手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０３の処理を実行する機能）と、

その読み出した設定値の表示情報に対応する表示を前記所定の表示手段に行わせる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０４の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｇ２又はｇ３に記載の遊技機。

【１２８６６】

特徴ｇ４によれば、使用対象となる設定値を変更する場合には、所定の表示手段に表示された現状の設定値に対応する表示を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段の対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出してその読み出した設定値の表示情報に対応する表示を所定の表示手段に行わせる構成である。これにより、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【１２８６７】

特徴ｇ５．前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数は、前記第１所定数の約数であって前記第１所定数とは異なる数であり、

各設定値に対応する前記設定対応情報が記憶されている前記設定対応記憶領域の数は、各設定値間において同一数となっていることを特徴とする特徴ｇ４に記載の遊技機。

【１２８６８】

特徴ｇ５によれば、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示が所定の表示手段にて行われる頻度を各設定値間で同一とすることが可能となる。

【１２８６９】

特徴ｇ６．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報の変更順序において連続する順序の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域には、同一の設定値に対応する前記設定対応情報は記憶されていないことを特徴とする特徴ｇ４又はｇ５に記載の遊技機。

【１２８７０】

特徴ｇ６によれば、変更操作が１回行われる度に、所定の表示手段にて表示対象となる設定値を変更させることが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、変更操作の操作性を向上させることが可能となる。

【１２８７１】

なお、特徴ｇ１～ｇ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤ

Ｕ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２８７２】

上記特徴ｇ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２８７３】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２８７４】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２８７５】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２８７６】

＜特徴ｈ群＞

特徴ｈ１．表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４、第１～第５表示回路２６１～２６５）と、

当該表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ（表示データ信号、表示クロック信号）を送信する表示制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示手段に表示設定を行う表示実行手段（表示ＤＩＤＣ２６６）と、を備えた遊技機において、

前記表示手段を複数備え、

前記表示制御手段は、複数の前記表示手段のそれぞれに対応する前記表示データを前記表示実行手段に順次送信する順次送信手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記表示実行手段は、前記表示制御手段により前記表示データが送信された場合、複数の前記表示手段のうちその表示データの設定対象となる表示手段に対して、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示設定を行うものであり、

前記順次送信手段から前記表示実行手段への前記表示データの送信間隔は、各表示手段において前記表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して前記表示実行手段による前記表示設定が行われることとなる送信間隔であることを特徴とする遊技機。

【１２８７７】

特徴ｈ１によれば、表示制御手段から送信された表示データに従って表示実行手段にて表示手段に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となる

ように表示手段が表示制御される。これにより、表示制御手段の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、複数の表示手段が設けられた構成においてそれら複数の表示手段に１対１で対応させて表示実行手段が設けられているのではなく、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用されている。これにより、表示実行手段の数の増加を抑えながら表示手段の数を増加させることが可能となる。また、表示制御手段から表示実行手段への表示データの送信間隔は、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。以上より、表示手段を表示制御するための構成を好適なものとすることが可能となる。

【１２８７８】

特徴ｈ２．前記順次送信手段は、前記表示データを前記表示実行手段に送信する場合、その表示データの設定対象となる前記表示手段の種類を特定可能とする特定可能情報（種別データ信号、種別クロック信号）を前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴ｈ１に記載の遊技機。

【１２８７９】

特徴ｈ２によれば、表示実行手段は表示制御手段から表示データが送信された場合、表示制御手段から送信されている特定可能情報に対応する表示手段に対してその表示データを設定すればよい。これにより、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、表示実行手段の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１２８８０】

特徴ｈ３．前記順次送信手段は、複数の前記表示手段が予め定められた順序で１回ずつ前記表示データの設定対象となることを更新周回の１回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように前記表示データの送信を行うものであることを特徴とする特徴ｈ１又はｈ２に記載の遊技機。

【１２８８１】

特徴ｈ３によれば、表示制御手段は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示手段を変更すればよいため、表示制御手段の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１２８８２】

特徴ｈ４．前記順次送信手段は、一の前記表示手段に対する前記表示データの内容が当該表示手段を送信対象として前回送信した場合における前記表示データの内容と同一であったとしても、当該表示手段が送信対象となった場合にはその表示データを送信することを特徴とする特徴ｈ１乃至ｈ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８８３】

特徴ｈ４によれば、送信すべき表示データの内容が変更されていなくても当該表示データが送信されるため、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、所定の表示手段にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【１２８８４】

特徴ｈ５．前記順次送信手段は、前記表示制御手段において所定の処理を実行している状況で割り込んで起動される所定割込み処理（第２タイマ割込み処理）にて前記表示データを送信するための処理を実行することを特徴とする特徴ｈ１乃至ｈ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８８５】

特徴ｈ５によれば、所定割込み処理にて表示データを送信するための処理が実行されるため、各表示手段に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる

。
【１２８８６】
特徴ｈ６．前記表示実行手段により前記表示設定の対象となる複数の前記表示手段に対して前記表示データを送信するための処理は、前記所定割込み処理に集約されていることを特徴とする特徴ｈ５に記載の遊技機。
【１２８８７】
特徴ｈ６によれば、表示実行手段により表示設定の対象となる各表示手段に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。
【１２８８８】
特徴ｈ７．前記表示制御手段は、前記所定の処理を実行している状況で特定割込み処理（第１タイマ割込み処理）を割り込んで起動させる手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記所定割込み処理の割込み周期は、前記特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期であることを特徴とする特徴ｈ５又はｈ６に記載の遊技機。
【１２８８９】
特徴ｈ７によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて表示実行手段に表示データが送信される処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて表示実行手段に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。
【１２８９０】
特徴ｈ８．前記特定割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴ｈ７に記載の遊技機。
【１２８９１】
特徴ｈ８によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で特定割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【１２８９２】
特徴ｈ９．前記所定割込み処理は前記特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｈ７又はｈ８に記載の遊技機。
【１２８９３】
特徴ｈ９によれば、所定割込み処理は特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、特定割込み処理が割り込んで起動される構成であっても表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。
【１２８９４】
特徴ｈ１０．前記所定割込み処理が開始される場合に前記特定割込み処理の割込みが禁止され、前記所定割込み処理が終了される場合に前記特定割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴ｈ７乃至ｈ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１２８９５】
特徴ｈ１０によれば、所定割込み処理が実行されている状況において特定割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。
【１２８９６】
特徴ｈ１１．前記表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９１７の処理を実行する機能）を備え、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｈ５乃至ｈ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１２８９７】

特徴ｈ１１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【１２８９８】

特徴ｈ１２．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、

前記順次送信手段は、前記設定可能状況において所定の前記表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴ｈ１１に記載の遊技機。

【１２８９９】

特徴ｈ１２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。

【１２９００】

特徴ｈ１３．前記表示制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に遊技の進行を制御するために進行対応処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記順次送信手段は、前記進行対応処理の実行結果に対応する対応表示が複数の前記表示手段のうち少なくとも一部の表示手段にて行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信するものであり、

前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｈ１１又はｈ１２に記載の遊技機。

【１２９０１】

特徴ｈ１３によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【１２９０２】

なお、特徴ｈ１～ｈ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤ

Ｅ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴ααａ１～ααａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２９０３】

＜特徴ｉ群＞

特徴ｉ１．他の処理が実行されている状況において第１割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第１割込み処理を実行する第１割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）と、

他の処理が実行されている状況において第２割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第２割込み処理を実行する第２割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、

前記第２割込み周期は前記第１割込み周期よりも短い周期であり、

所定の表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御するための処理が前記第２割込み処理にて実行されることを特徴とする遊技機。

【１２９０４】

特徴ｉ１によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される構成に比べて短い周期で所定の表示手段の表示制御を行うことが可能となる。

【１２９０５】

特徴ｉ２．前記第１割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴ｉ１に記載の遊技機。

【１２９０６】

特徴ｉ２によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第１割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【１２９０７】

特徴ｉ３．前記第２割込み処理は前記第１割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｉ１又はｉ２に記載の遊技機。

【１２９０８】

特徴ｉ３によれば、第２割込み処理は第１割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、第１割込み処理が割り込んで起動される構成であっても所定の表示手段の表示制御を所定の周期で行うことが可能となる。

【１２９０９】

特徴ｉ４．前記第２割込み処理が開始される場合に前記第１割込み処理の割込みが禁止され、前記第２割込み処理が終了される場合に前記第１割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴ｉ１乃至ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９１０】

特徴ｉ４によれば、第２割込み処理が実行されている状況において第１割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の表示手段の表示制御を優先させることが可能となる。

【１２９１１】

特徴ｉ５．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する

手段（主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理を実行する機能）を備え、
　前記第２割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｉ１乃至ｉ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２９１２】
　特徴ｉ５によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第２割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定の表示手段を表示制御することが可能となる。
【１２９１３】
　特徴ｉ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
　前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、
　前記第２割込み実行手段は、前記設定可能状況において前記所定の表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記第２割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｉ５に記載の遊技機。
【１２９１４】
　特徴ｉ６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。
【１２９１５】
　特徴ｉ７．前記第２割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても前記第２割込み周期が経過したことに基づいて前記第２割込み処理を実行することを特徴とする特徴ｉ５又はｉ６に記載の遊技機。
【１２９１６】
　特徴ｉ７によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。
【１２９１７】
　なお、特徴ｉ１～ｉ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤ

Ｕ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２９１８】

上記特徴ｈ群及び上記特徴ｉ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２９１９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２９２０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２９２１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、表示手段にて表示を行わせるための構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２９２２】

＜特徴ｊ群＞

特徴ｊ１．動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９１７の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理に割り込んで所定割込み処理を実行する所定割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２９２３】

特徴ｊ１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定割込み処理が割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理として設定されている処理を設定する必要がないため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。以上より、動作電力の供給が開始された場合における処理を好適に行うことが可能となる。

【１２９２４】
特徴ｊ２．前記所定割込み実行手段は、所定の表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御するための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１に記載の遊技機。
【１２９２５】
特徴ｊ２によれば、動作電力の供給開始直後であっても所定の表示手段にて所定の表示を行わせることが可能となる。
【１２９２６】
特徴ｊ３．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、
前記所定割込み実行手段は、前記設定可能状況において所定の表示手段（第４報知用表示装置２０４）にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１又はｊ２に記載の遊技機。
【１２９２７】
特徴ｊ３によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。
【１２９２８】
特徴ｊ４．前記所定割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても所定割込み周期が経過したことに基づいて前記所定割込み処理を実行することを特徴とする特徴ｊ１乃至ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２９２９】
特徴ｊ４によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定割込み処理として設定されている処理を実行することが可能となる。
【１２９３０】
特徴ｊ５．前記所定割込み実行手段は、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１乃至ｊ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２９３１】
特徴ｊ５によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１２９３２】
特徴ｊ６．前記所定割込み処理に、遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、
前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴ｊ５に記載の遊技機。
【１２９３３】
特徴ｊ６によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る所定割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において

停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２９３４】

なお、特徴ｊ１～ｊ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２９３５】

上記特徴ｊ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２９３６】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２９３７】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２９３８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２９３９】

＜特徴ｋ群＞
特徴ｋ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、
所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２９４０】
特徴ｋ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、所定の表示契機が発生したことに基づいて態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定の表示契機が発生した場合にはそれに対応する所定対応表示を態様情報に対応する表示よりも情報表示手段にて優先して行わせることが可能となり、情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。
【１２９４１】
特徴ｋ２．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）を備え、
前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ１に記載の遊技機。
【１２９４２】
特徴ｋ２によれば、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われ、その後に情報表示手段にて態様情報に対応する表示が新たに開始される。これにより、情報表示手段にて表示されている態様情報が所定の期間の経過後におけるものであることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１２９４３】
特徴ｋ３．前記情報導出手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記態様情報を導出するものであり、
前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ２に記載の遊技機。
【１２９４４】
特徴ｋ３によれば、所定の期間が経過することを基準として態様情報の新たな導出が行

われる構成において、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に所定の期間の経過後に新たに導出された態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示が所定の期間が経過した後において新たに導出された態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【１２９４５】

特徴ｋ４．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋ３に記載の遊技機。

【１２９４６】

特徴ｋ４によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【１２９４７】

特徴ｋ５．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記記憶実行手段により前記態様情報記憶手段に新たに記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ２乃至ｋ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９４８】

特徴ｋ５によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【１２９４９】

特徴ｋ６．前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応態様情報を記憶することが可能であり、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記期間対応態様情報のそれぞれに対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであることを特徴とする特徴ｋ５に記載の遊技機。

【１２９５０】

特徴ｋ６によれば、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報が複数記憶されるとともにそれら複数の期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、複数の所定の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【１２９５１】

特徴ｋ７．前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル

用非表示の状態）となるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３１６の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９５２】

特徴ｋ７によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。この場合に、上記特徴ｋ１の構成を備え、所定の表示契機が発生したことに基づいて情報表示手段にて所定対応表示が行われる。これにより、切換前状態を間に挟んで異なる態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【１２９５３】

特徴ｋ８．前記所定対応表示制御手段は、前記所定の表示契機が発生した場合、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間が経過していない状況であったとしても前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９５４】

特徴ｋ８によれば、所定の表示契機が発生した場合には態様情報に対応する表示の途中であったとしても所定対応表示が開始される。これにより、所定の表示契機が発生したことを早期に報知することが可能となる。

【１２９５５】

特徴ｋ９．前記所定対応表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間の途中において前記所定の表示契機が発生した場合、当該表示継続期間が経過した後に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９５６】

特徴ｋ９によれば、所定の表示契機が発生したとしてもその時点で表示されている態様情報に対応する表示が完了した後に所定対応表示が開始される。これにより、既に行われている態様情報に対応する表示を邪魔しないようにしながら、所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。

【１２９５７】

特徴ｋ１０．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）を備え、

当該態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３、第３履歴エリア３１４）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９５８】

特徴ｋ１０によれば、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【１２９５９】

特徴ｋ１１．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴ｋ１０に記載の遊技機。

【１２９６０】

特徴ｋ１１によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定

表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１２９６１】

特徴ｋ１２．前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴ｋ１０又はｋ１１に記載の遊技機。

【１２９６２】

特徴ｋ１２によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から態様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【１２９６３】

特徴ｋ１３．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴ｋ１０乃至ｋ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９６４】

特徴ｋ１３によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

【１２９６５】

特徴ｋ１４．前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９６６】

特徴ｋ１４によれば、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、１回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２９６７】

特徴ｋ１５．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、

前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ１４に記載の遊技機。

【１２９６８】

特徴ｋ１５によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１２９６９】

特徴ｋ１６．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴ｋ１５に記載の遊技機。

【１２９７０】

特徴ｋ１６によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【１２９７１】

なお、特徴ｋ１～ｋ１６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２９７２】

＜特徴ｌ群＞

特徴ｌ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技

の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、
前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）と、
当該態様情報記憶手段に記憶された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３、第３履歴エリア３１４）を備え、
前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の前記特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする遊技機。
【１２９７３】
特徴ｌ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１２９７４】
また、態様情報記憶手段には導出されたタイミングが異なる複数の態様情報が記憶されるとともにそれら複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。
【１２９７５】
特徴ｌ２．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴ｌ１に記載の遊技機。
【１２９７６】
特徴ｌ２によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。
【１２９７７】
特徴ｌ３．所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴ｌ１又はｌ２に記載の遊技機。
【１２９７８】

特徴ｌ３によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【１２９７９】

特徴ｌ４．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴ｌ１乃至ｌ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９８０】

特徴ｌ４によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。

【１２９８１】

特徴ｌ５．前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３１６の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｌ１乃至ｌ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２９８２】

特徴ｌ５によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【１２９８３】

なお、特徴ｌ１～ｌ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、

特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２９８４】

＜特徴ｍ群＞

特徴ｍ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする遊技機。

【１２９８５】

特徴ｍ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、１回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２９８６】

特徴ｍ２．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、

前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、

前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｍ１に記載の遊技機。

【１２９８７】

特徴ｍ２によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したこと

に基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１２９８８】

特徴ｍ３．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴ｍ２に記載の遊技機。

【１２９８９】

特徴ｍ３によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。

【１２９９０】

なお、特徴ｍ１～ｍ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２９９１】

上記特徴ｋ群、上記特徴ｌ群及び上記特徴ｍ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２９９２】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２９９３】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作さ

れて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２９９４】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２９９５】

＜特徴ｎ群＞

特徴ｎ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記第２設定関連操作が行われたとしても前記設定可能状況となるようにする開始後発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２９９６】

特徴ｎ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【１２９９７】

また、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる。これにより、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象の設定値の報知よりも使用対象の設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２９９８】

特徴ｎ２．前記設定可能状況において変更途中の設定値が報知されるようにする状況報知手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行

する機能並びに第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ１に記載の遊技機。

【１２９９９】

特徴ｎ２によれば、設定可能状況においては変更途中の設定値が報知されるため現状の設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように設定可能状況において変更途中の設定値が報知されることにより、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となることで設定値の変更操作が優先される構成であったとしても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

【１３０００】

特徴ｎ３．前記状況報知手段及び前記報知発生手段はいずれも所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて対象となる設定値が表示されるようにすることを特徴とする特徴ｎ２に記載の遊技機。

【１３００１】

特徴ｎ３によれば、設定値の変更が行われる場合及び設定値の確認が行われる場合のいずれであっても所定の表示手段にて対象となる設定値が表示されるため、それぞれの状況に対して所定の表示手段を兼用することが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる構成であったとしても、設定可能状況となることで所定の表示手段にて設定値が表示されるため、第２設定関連操作を行った遊技ホールの管理者は当該所定の表示手段を目視することで設定値を確認することが可能となる。

【１３００２】

特徴ｎ４．前記状況報知手段は、前記変更途中の設定値に対応する表示と前記設定可能状況であることに対応する表示とが前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｎ３に記載の遊技機。

【１３００３】

特徴ｎ４によれば、設定可能状況である場合には所定の表示手段にて変更途中の設定値に対応する表示が行われるだけではなく設定可能状況であることに対応する表示が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたにも関わらず設定可能状況となった場合、設定可能状況となったことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【１３００４】

特徴ｎ５．前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に選択されていた設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３００５】

特徴ｎ５によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１３００６】

特徴ｎ６．前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となって

いた設定値を使用対象として設定するものであり、
前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３００７】
特徴ｎ６によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。
【１３００８】
特徴ｎ７．前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ６に記載の遊技機。
【１３００９】
特徴ｎ７によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第２設定関連操作が行われた場合には動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第２設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。
【１３０１０】
特徴ｎ８．前記開始後発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作及び前記第２設定関連操作のいずれもが行われなかたっとしても前記設定可能状況となるようにし得ることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１３０１１】
特徴ｎ８によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作及び第２設定関連操作のいずれもが行われなかったとしても設定可能状況となり得るため、設定値の変更を行っている途中に動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値の変更を行うことが可能な状況を積極的に生じさせることが可能となる。
【１３０１２】
特徴ｎ９．前記第１設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、
前記状況発生手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記設定可能状況を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステッ

プＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０１３】

特徴ｎ９によれば、設定可能状況とするためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定可能状況は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に設定可能状況が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで設定可能状況が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定可能状況を終了させることが可能となる。

【１３０１４】

特徴ｎ１０．前記状況発生手段は、前記報知発生手段により前記使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０１５】

特徴ｎ１０によれば、使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の開始に際して第１設定関連操作が行われた場合には設定可能状況となる。これにより、設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【１３０１６】

なお、特徴ｎ１～ｎ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３０１７】

＜特徴ｏ群＞

特徴ｏ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定さ

れている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
　前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、
　前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたことに基づいて、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定の設定関連処理を途中から再開させる途中再開手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３０１８】
　特徴ｏ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理が途中から再開される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理を引き続き継続させることが可能となる。
【１３０１９】
　特徴ｏ２．前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、
　前記途中再開手段は、前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させることを特徴とする特徴ｏ１に記載の遊技機。
【１３０２０】
　特徴ｏ２によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。
【１３０２１】
　特徴ｏ３．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、
　前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、
　前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記途中再開手段により前記所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく、前記設定関連実行手段により前記所定の設定関連処理が新たに開始されることを特徴とする特徴ｏ２に記載の遊技機。
【１３０２２】
　特徴ｏ３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。その一方、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく新たに開始される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止

された場合、動作電力の供給が再開される場合における所定設定関連操作の有無により、所定の設定関連処理を新たに開始させること及び所定の設定関連処理を途中から再開させることのいずれかを選択することが可能となる。

【１３０２３】

特徴ｏ４．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ５０４の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｏ２又はｏ３に記載の遊技機。

【１３０２４】

特徴ｏ４によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【１３０２５】

特徴ｏ５．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｏ１乃至ｏ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０２６】

特徴ｏ５によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合にはその変更途中の設定値から当該設定値の変更を再開させることが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【１３０２７】

特徴ｏ６．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であり、

使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、

前記所定の設定関連処理において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、

前記設定関連実行手段は、

前記所定の設定関連処理として、変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理として、終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、選択対象となっていた設定値を使用対象として設定する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、を備え、

前記途中再開手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値か

ら当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｏ１乃至ｏ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０２８】

特徴ｏ６によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１３０２９】

特徴ｏ７．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて、前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｏ６に記載の遊技機。

【１３０３０】

特徴ｏ７によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【１３０３１】

なお、特徴ｏ１～ｏ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～α

ＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３０３２】

＜特徴ｐ群＞

特徴ｐ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する供給後実行手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３０３３】

特徴ｐ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定設定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定設定関連操作が行われていなくても所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【１３０３４】

特徴ｐ２．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記供給後実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴ｐ１に記載の遊技機。

【１３０３５】

特徴ｐ２によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【１３０３６】

特徴ｐ３．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ５０４の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｐ１又はｐ２に記載の遊技機。

【１３０３７】

特徴ｐ３によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【１３０３８】

特徴ｐ４．前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０３９】

特徴ｐ４によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３０４０】

特徴ｐ５．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０４１】

特徴ｐ５によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても設定値の報知が再度開始される。これにより、設定値の報知を優先させることが可能となる。

【１３０４２】

特徴ｐ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、を備え、

前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止

された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないものであり、
　前記状況発生手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ｐ５に記載の遊技機。
【１３０４３】
　特徴ｐ６によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が実行されるのではなく、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となる。これにより、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況とするための特定関連操作が行われた場合には設定値の報知よりも設定可能状況の発生を優先させることが可能となる。
【１３０４４】
　特徴ｐ７．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３０４５】
　特徴ｐ７によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。
【１３０４６】
　なお、特徴ｐ１～ｐ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴ααａ１～ααａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１３０４７】
　＜特徴ｑ群＞
　特徴ｑ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（所定の設定関連処理が設定確認用処理であればＲＡＭクリア操作又は設定変更操作、所定の設定関連処理が設定値更新処理であればＲＡＭクリア操作）が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする遊技機。
【１３０４８】
特徴ｑ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３０４９】
特徴ｑ２．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴ｑ１に記載の遊技機。
【１３０５０】
特徴ｑ２によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われないようにすることが可能となる。
【１３０５１】
特徴ｑ３．前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作ではなく前記特定関連操作が行われた場合には前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴ｑ１又はｑ２に記載の遊技機。
【１３０５２】
特徴ｑ３によれば、所定の設定関連処理を行わせるためには所定設定関連操作を行う必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１３０５３】
特徴ｑ４．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われなかった場合、前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｑ３に記載の遊技機。
【１３０５４】
特徴ｑ４によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うか否かによって、所定設定関連操作を行うことなく所定の設定関連処理が実行されるようにするか否かを選択すること

が可能となる。
【１３０５５】
特徴ｑ５．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、
前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ５０４の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｑ４に記載の遊技機。
【１３０５６】
特徴ｑ５によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。
【１３０５７】
特徴ｑ６．動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理とは異なる別処理を実行する別実行手段（所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば主側ＣＰＵ６３におけるＲＡＭクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能又は主側ＣＰＵ６３におけるＲＡＭクリア処理と設定値更新処理とを実行する機能、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば第７７実施形態における主側ＣＰＵ６３のＲＡＭクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能）を備えていることを特徴とする特徴ｑ１乃至ｑ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３０５８】
特徴ｑ６によれば、別処理を実行させるために行われる特定関連操作を利用して、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に所定の設定関連処理が実行されないようにすることが可能となる。
【１３０５９】
特徴ｑ７．前記別実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記別処理を実行することを特徴とする特徴ｑ６に記載の遊技機。
【１３０６０】
特徴ｑ７によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理よりも別処理の実行を優先させることが可能となる。
【１３０６１】
特徴ｑ８．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であり、前記別処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｑ６又はｑ７に記載の遊技機。
【１３０６２】
特徴ｑ８によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定

値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われないようにすることが可能となる。また、このように設定値の報知が行われないようにするための操作として、設定値を変更するための処理を実行させるための特定関連操作を利用することが可能となる。

【１３０６３】

なお、特徴ｑ１～ｑ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３０６４】

＜特徴ｒ群＞

特徴ｒ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、

前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記

憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする遊技機。

【１３０６５】

特徴ｒ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【１３０６６】

特徴ｒ２．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前回の前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第１変更実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０１にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１に記載の遊技機。

【１３０６７】

特徴ｒ２．終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了したとしても、設定可能状況が再開された場合には前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１３０６８】

特徴ｒ３．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第２変更実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０１にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ２に記載の遊技機。

【１３０６９】

特徴ｒ３によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となるだけではなく、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、設定可能状況が再開される場合における状況に応じて異ならせることが可能となる。

【１３０７０】

特徴ｒ４．前記第２変更実行手段は、前記終了契機が発生することで終了した前記設定可能状況の後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｒ３に記載の遊技機。

【１３０７１】

特徴ｒ４によれば、通常の設定可能状況においては現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更が行われることとなる。

【１３０７２】

特徴ｒ５．前記状況発生手段は、前記設定可能状況にて前記終了契機が発生する前に当該設定可能状況が終了した後の前記設定可能状況が開始される場合に特定関連操作が行われたことに基づいて、前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況及び前記設定対応記憶手段に記憶されて

いる前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況のうち一方の状況となるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４０５、ステップＳＡ４１２及びステップＳＡ４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ３又はｒ４に記載の遊技機。

【１３０７３】

特徴ｒ５によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に、前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開させるか、又は現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更を開始させるかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【１３０７４】

特徴ｒ６．前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１乃至ｒ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０７５】

特徴ｒ６によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【１３０７６】

特徴ｒ７．前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１乃至ｒ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０７７】

特徴ｒ７によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【１３０７８】

なお、特徴ｒ１～ｒ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的

な効果を奏することが可能となる。
【１３０７９】
上記特徴ｎ群、上記特徴ｏ群、上記特徴ｐ群、上記特徴ｑ群及び上記特徴ｒ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１３０８０】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１３０８１】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１３０８２】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３０８３】
＜特徴ｓ群＞
特徴ｓ１．所定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が所定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることに基づいて所定対応処理（設定確認用処理、設定値更新処理）を開始させる所定対応開始手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１３にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１３にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、
前記所定キー挿入部が前記所定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定対応処理を終了させる所定対応終了手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３０８４】
特徴ｓ１によれば、所定対応処理を開始させるためには所定キーを利用して所定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、何らかの原因で所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。
【１３０８５】
特徴ｓ２．特定開始条件が成立していることに基づいて、前記所定キー挿入部が前記特定対応状態である状況において前記所定対応処理を開始させる別開始手段（第７７実施形

態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｓ１に記載の遊技機。

【１３０８６】

特徴ｓ２によれば、特定開始条件が成立していることに基づいて所定キー挿入部が特定対応状態である状況であっても所定対応処理が開始されるため、所定対応処理の開始契機を多様化させることが可能となる。但し、当該構成においては所定キー挿入部が特定対応状態である状況において所定対応処理が開始されることとなるが、上記特徴ｓ１の構成を備え、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。

【１３０８７】

特徴ｓ３．前記所定対応開始手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定キー挿入部が前記所定対応状態となっていることに基づいて前記所定対応処理を開始させるものであり、

前記特定開始条件は、前記所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給が再開された場合に成立することを特徴とする特徴ｓ２に記載の遊技機。

【１３０８８】

特徴ｓ３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定キー挿入部が所定対応状態となっていることに基づいて所定対応処理が開始されるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開される場合に特定開始条件が成立している場合には所定キー挿入部が所定対応状態となっていなくても所定対応処理が開始される。これにより、所定対応処理が途中で終了してしまった場合には所定対応処理の開始を優先させることが可能となる。

【１３０８９】

特徴ｓ４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）を備え、

前記所定対応処理は、前記設定値に関連する処理であることを特徴とする特徴ｓ１乃至ｓ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３０９０】

特徴ｓ４によれば、設定値に関連する処理について上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【１３０９１】

なお、特徴ｓ１～ｓ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴

ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３０９２】

上記特徴ｓ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３０９３】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば制御手段にて遊技者に有利な遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理が実行される。

【１３０９４】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３０９５】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の進行が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３０９６】

＜特徴ｔ群＞

特徴ｔ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第３３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０５～ステップＳ２０７の処理を実行する機能、、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０７～ステップＳ３２０９の処理を実行する機能、第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６０５～ステップＳ５６０７の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第３３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ１０３にて肯定判定をする機能、第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７にて肯定判定をする機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１３にて肯定判定をする機能、第８５実施

形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能）と、
前記設定可能状況となった場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われるようにする開始対応手段（第３３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０１の処理を実行する機能、、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０２の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０３の処理を実行する機能、第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６０１の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０４の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０５の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３０９７】

特徴ｔ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となった場合には予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況となる前における使用対象の設定値に関係なく、設定可能状況においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【１３０９８】

特徴ｔ２．前記開始対応の設定値は前記有利度が最も低い設定値（「設定１」）であることを特徴とする特徴ｔ１に記載の遊技機。

【１３０９９】

特徴ｔ２によれば、設定可能状況となった場合には有利度が最も低い設定値から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定可能状況となった直後に意図せずに当該設定可能状況を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が行われたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【１３１００】

特徴ｔ３．前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、
前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、
前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３１０の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０８及びステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）を備え、
前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、
前記開始対応手段は、前記設定可能状況となった場合に前記開始対応の設定値に対応する前記選択対応情報を前記選択対応記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴ｔ１又はｔ２に記載の遊技機。

【１３１０１】

特徴ｔ３によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【１３１０２】

特徴ｔ４．前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｔ３に記載の遊技機。

【１３１０３】

特徴ｔ４によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【１３１０４】

特徴ｔ５．前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｔ３又はｔ４に記載の遊技機。

【１３１０５】

特徴ｔ５によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【１３１０６】

なお、特徴ｔ１～ｔ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３１０７】

上記特徴ｔ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３１０８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、こ

の場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３１０９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３１１０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３１１１】

＜特徴ｕ群＞

特徴ｕ１．第１制御手段（ＭＰＵ６２）と、

当該第１制御手段が送信した情報に対応する制御を実行する第２制御手段（音光側ＭＰＵ３５２）と、を備えた遊技機において、

前記第１制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報（更新時の復帰コマンド）を送信する第１送信手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１４の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１８の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合において第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報（確認時の復帰コマンド又はクリア時の復帰コマンド）を送信する第２送信手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１８又はステップＳＢ２０７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１８の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３１１２】

特徴ｕ１によれば、第１制御手段が送信した情報に対応する制御が第２制御手段にて実行される構成において、第１制御手段は動作電力の供給が開始された場合に、第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し、第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第１制御手段だけではなく第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１３１１３】

特徴ｕ２．前記第１制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況である場合と前記第２開始状況である場合とで動作電力の供給開始時の処理（第８１実施形態ではステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２、第８３実施形態ではステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２、第８４実施形態ではステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９、第８５実施形態ではステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８及びステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６、第８６実施形態ではステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２０及びステップＳＣ１２５～ステップＳＣ１２８）の少なくとも一部の処理内容が異なる構成であることを特徴とする特徴ｕ１に記載の遊技機。

【１３１１４】

特徴ｕ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうちいずれであるのかによって第１制御手段における動作電力の供給開始時の処理の少

なくとも一部の処理内容が異なるものとなるため、第１制御手段にて動作電力の供給開始時の処理として開始状況に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。
【１３１１５】
特徴ｕ３．前記第２制御手段は、
前記第１開始対応情報を受信した場合及び前記第２開始対応情報を受信した場合のいずれであっても開始対応処理を実行する開始対応実行手段（音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０５にて肯定判定をする機能）と、
前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報のうち他方の開始対応情報を受信した場合には前記所定対応処理を実行しない所定対応実行手段（音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０７、ステップＳＢ４０９及びステップＳＢ４１１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１又はｕ２に記載の遊技機。
【１３１１６】
特徴ｕ３によれば、第２制御手段は第１開始対応情報及び第２開始対応情報のいずれを受信した場合であっても開始対応処理を実行するため、第１制御手段からいずれかの開始対応情報が送信されることを契機として第２制御手段にて開始対応処理が実行されるようにすることが可能となる。また、第２制御手段は第１開始対応情報及び第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、他方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行しない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第１制御手段だけではなく第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。
【１３１１７】
特徴ｕ４．前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（ＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、
前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｕ３に記載の遊技機。
【１３１１８】
特徴ｕ４によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作が行われたか否かに応じて、第１制御手段だけではなく第２制御手段にて実行される制御の内容を異ならせることが可能となる。
【１３１１９】
特徴ｕ５．前記第１制御手段は、前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報を含めた複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を送信した後に遊技の進行を制御するための処理（ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）を実行する構成であり、
前記第２制御手段は、前記複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を受信した後に、遊技の進行内容に対応する処理（ステップＳＢ４１２～ステップＳＢ４１４）を実行する構成であることを特徴とする特徴ｕ３又はｕ４に記載の遊技機。
【１３１２０】
特徴ｕ５によれば、第１制御手段は遊技の進行を制御するための処理を開始する前にいずれかの開始対応情報を送信し、第２制御手段はいずれかの開始対応情報を受信した後に遊技の進行内容に対応する処理を実行する。これにより、第１制御手段にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に第２制御手段にて遊技の進行内容に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ３の構成を備えていることにより、第２制御手段における所定対応処理の実行有無を相違させる複数の開始対応情報を利用して、遊技の進行内容に対応する処理の開始契機を第２制御手段に認識させることが可能となる。

【１３１２１】
特徴ｕ６．前記第１制御手段は、
動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況となっている場合及び前記第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１０３の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６０３の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０１及びステップＳＢ７０２の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８０３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０３の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１２、ステップＳＢ１１５又はステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１２、ステップＳＢ６１５又はステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１１、ステップＳＢ７１８又はステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１０、ステップＳＢ８１３又はステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１１、ステップＳＣ１１５又はステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１２２】
特徴ｕ６によれば、第１制御手段は第１開始状況となっている場合及び第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する一方、第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理を実行する。これにより、いずれの開始状況であったとしても第１制御手段にて共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が第１制御手段にて実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第１制御手段だけではなく第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。
【１３１２３】
特徴ｕ７．前記第１制御手段は、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記第１開始状況であるとして、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする第１対応実行手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記第２開始状況であるとして、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする第２対応実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１３１２４】

特徴ｕ７によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、設定可能状況となる場合と使用対象となる設定値が報知される場合とで異なる制御が第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１３１２５】

特徴ｕ８．前記第１制御手段は、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記第１開始状況であることに基づいて前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する第１対応実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記第２開始状況であることに基づいて前記所定の設定関連処理とは異なる別対応処理を実行する第２対応実行手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３１２６】

特徴ｕ８によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況であることに基づいて設定値に関する所定の設定関連処理が実行され、動作電力の供給が開始された場合に第２開始状況であることに基づいて所定の設定関連処理とは異なる別対応処理が実行される。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、第１制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とで異なる制御が第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１３１２７】

特徴ｕ９．前記第２対応実行手段は、前記別対応処理として前記第１制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化するための処理を実行することを特徴とする特徴ｕ８に記載の遊技機。

【１３１２８】
特徴ｕ９によれば、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と第１制御手段の所定の記憶領域が初期化される場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、第１制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と所定の記憶領域が初期化される場合とで異なる制御が第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。
【１３１２９】
特徴ｕ１０．前記第２制御手段は、
前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合、時刻の計測を可能とする時刻計測手段（ＤＲＤＴＤＣ３５６）において計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段（ＤＲＤＴＤＣ用メモリ３５７）に記憶させる手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０７の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５０７の処理を実行する機能）と、
前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４１３の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５１３の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１３０】
特徴ｕ１０によれば、第２制御手段では時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、第１開始対応情報及び第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合に、時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶される。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。
【１３１３１】
なお、特徴ｕ１～ｕ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４

、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３１３２】

＜特徴ｖ群＞

特徴ｖ１．時刻の計測を可能とする時刻計測手段（ＤＲＤＴＤＣ３５６）にて計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段（ＤＲＤＴＤＣ用メモリ３５７）に記憶させる時刻記憶実行手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０７の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５０７の処理を実行する機能）と、

前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する時刻対応実行手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４１３の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５１３の処理を実行する機能）と、を備え、

前記時刻記憶実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において第１開始状況（第８１実施形態では操作無しの状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合、第８２実施形態ではＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合）となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させ、動作電力の供給が開始された場合において第２開始状況（第８１実施形態ではＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合、第８２実施形態では操作無しの状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合）となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させないものであることを特徴とする遊技機。

【１３１３３】

特徴ｖ１によれば、時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において第１開始状況となった場合には時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶され、動作電力の供給が開始された場合において第２開始状況となった場合には当該時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【１３１３４】

特徴ｖ２．前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（ＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｖ１に記載の遊技機。

【１３１３５】

特徴ｖ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の開始対応操作を行うか否かによって、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【１３１３６】

特徴ｖ３．前記第２開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（ＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、

前記第１開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｖ１又はｖ２に記載の

遊技機。
【１３１３７】
特徴ｖ３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われなかった場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われた場合に時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合には基本的には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されるようにしながら、必要に応じて所定の開始対応操作を行うことで時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されないようにすることが可能となる。
【１３１３８】
特徴ｖ４．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１２、ステップＳＢ１１５又はステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１２、ステップＳＢ６１５又はステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１１、ステップＳＢ７１８又はステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１０、ステップＳＢ８１３又はステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１１、ステップＳＣ１１５又はステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１３９】
特徴ｖ４によれば、第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴ｖ１の構成を備え、第１開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第２開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。
【１３１４０】
特徴ｖ５．動作電力の供給が開始された場合において前記第２開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１２、ステップＳＢ１１５又はステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１２、ステップＳＢ６１５又はステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１１、ステップＳＢ７１８又はステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１０、ステップＳＢ８１３又はステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１１、ステップＳＣ１１５又はステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１４１】
特徴ｖ５によれば、第１開始状況及び第２開始状況のうち第２開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴ｖ１の構成を備え、第１開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第２開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理が実行される場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されないようにすることが可能となる。

【１３１４２】
特徴ｖ６．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況となっている場合及び前記第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１０３の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６０３の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０１及びステップＳＢ７０２の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８０３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ４又はｖ５に記載の遊技機。
【１３１４３】
特徴ｖ６によれば、第１開始状況となっている場合及び第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理が実行される一方、第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。これにより、いずれの開始状況であったとしても共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。
【１３１４４】
特徴ｖ７．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
当該設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１４５】
特徴ｖ７によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。
【１３１４６】
特徴ｖ８．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて、制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ７いずれか１に記載の遊技機。
【１３１４７】
特徴ｖ８によれば、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて第１制御手段の所定の記憶領域が初期化される。これにより、当該所定の記憶領域の初期化の有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。
【１３１４８】

なお、特徴ｖ１～ｖ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３１４９】

上記特徴ｕ群及び上記特徴ｖ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３１５０】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３１５１】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３１５２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３１５３】

＜特徴ｗ群＞

特徴ｗ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイ

マ割込み処理を実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定表示制御手段は、
前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に前記設定値に関する表示を行わせる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理が実行された後に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５１９の処理を実行する機能、第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１９の処理を実行する機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１９の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２３の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２３の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１２及びステップＳＢ７１９の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１７の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１９の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３１５４】
特徴ｗ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において設定値に関する表示が行われるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。また、チェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【１３１５５】
この場合に、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行された後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が開始された場合にはチェック用表示を途中で終了させるといった調整用の処理を必要とすることなく、所定の設定関連処理が実行される場合における設定値に関する表示をチェック用表示よりも優先させることが可能となる。
【１３１５６】
特徴ｗ２．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせることを特徴とする特徴ｗ１に記載の遊技機。
【１３１５７】
特徴ｗ２によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【１３１５８】
特徴ｗ３．動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理として、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、前記所定の設定関連処理が実

行される場合には当該所定の設定関連処理よりも実行順序が後の処理である共通処理が設定されており、
当該共通処理として、前記所定表示手段に前記チェック用表示を開始させる処理が設定されていることを特徴とする特徴ｗ１又はｗ２に記載の遊技機。
【１３１５９】
特徴ｗ３によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、所定表示手段にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されているため、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【１３１６０】
特徴ｗ４．動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行する機能）を備え、
前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況であっても前記遊技を進行させるための処理が開始され得ることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１６１】
特徴ｗ４によれば、所定表示手段におけるチェック用表示が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が開始され得るため、所定の設定関連処理の実行後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる場合であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。
【１３１６２】
特徴ｗ５．動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理を実行する遅延実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理を実行する機能）を備え、
前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の設定関連処理が実行されない場合、前記遅延処理が開始される前に前記チェック用表示を前記所定表示手段に開始させることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１６３】
特徴ｗ５によれば、動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理が実行されることにより、各種機器の初期設定が完了した後に遊技を進行させるための処理が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の設定関連処理が実行されない場合には遅延処理が開始される前に所定表示手段におけるチェック用表示が開始される。これにより、遊技を進行させるための処理の開始を遅延させている期間を利用してチェック用表示を行わせることが可能となる。
【１３１６４】
特徴ｗ６．前記遅延実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合、前記遅延処理を実行しないことを特徴とする特徴ｗ５に記載の遊技機。
【１３１６５】
特徴ｗ６によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には遅延処理が実行されないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。
【１３１６６】
特徴ｗ７．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１３１６７】

特徴ｗ７によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【１３１６８】

特徴ｗ８．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３１６９】

特徴ｗ８によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｗ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【１３１７０】

なお、特徴ｗ１～ｗ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、

特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３１７１】

＜特徴ｘ群＞

特徴ｘ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、

当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されて供給開始後状況が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定表示制御手段は、前記供給開始後状況において、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０５の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１３及びステップＳＢ７２２の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況（第６８実施形態ではステップＳ９４０６にて否定判定をしている状況、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３にてステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理が実行されている状況）が生じ得る構成であることを特徴とする遊技機。

【１３１７２】

特徴ｘ１によれば、動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。この場合に、チェック用表示が行われている状況においては遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況が生じ得る。これにより、遊技を進行させるための処理が開始される前に、所定表示手段におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。また、遅延状況が生じることにより遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。そして、この遅延状況を利用して所定表示手段にてチェック用表示を行わせることが可能となる。

【１３１７３】

特徴ｘ２．前記所定表示手段における前記チェック用表示が行われている状況においては前記遅延状況となるようにする手段（第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｘ１に記載の遊技機。

【１３１７４】

特徴ｘ２によれば、チェック用表示が行われている状況においては遅延状況であるため、チェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３１７５】

特徴ｘ３．動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況となり、動作電力の供給が開始された場合に第２開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況とならないことを特徴とする特徴ｘ１又はｘ２に記載の遊技機。

【１３１７６】

特徴ｘ３によれば、第１開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況となることでチェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となり、第２開始

状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることで遊技を進行させるための処理の開始タイミングが極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１３１７７】

特徴ｘ４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行されない状況であり、

前記第２開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行される状況であることを特徴とする特徴ｘ３に記載の遊技機。

【１３１７８】

特徴ｘ４によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１３１７９】

特徴ｘ５．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｘ４に記載の遊技機。

【１３１８０】

特徴ｘ５によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【１３１８１】

特徴ｘ６．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｘ１乃至ｘ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３１８２】

特徴ｘ６によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｘ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行わ

れることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。

【１３１８３】

なお、特徴ｘ１～ｘ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３１８４】

上記特徴ｗ群及び上記特徴ｘ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３１８５】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３１８６】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３１８７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１３１８８】
＜特徴ｙ群＞
特徴ｙ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、
前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、
前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０６の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０６の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理（第８１実施形態ではステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２、第８３実施形態ではステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２、第８４実施形態ではステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９、第８５実施形態ではステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８及びステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６、第８６実施形態ではステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２０及びステップＳＣ１２５～ステップＳＣ１２８）に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする遊技機。
【１３１８９】
特徴ｙ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれているため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３１９０】
特徴ｙ２．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が終了した後においても監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴ｙ１に記載の遊技機。
【１３１９１】
特徴ｙ２によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。
【１３１９２】
特徴ｙ３．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴ｙ２に記載の遊技機。
【１３１９３】
特徴ｙ３によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

【１３１９４】
特徴ｙ４．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１９の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１９の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２６の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ１乃至ｙ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１９５】
特徴ｙ４によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３１９６】
特徴ｙ５．前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０３の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ４に記載の遊技機。
【１３１９７】
特徴ｙ５によれば、使用対象の設定値が異常である状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。
【１３１９８】
特徴ｙ６．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴ｙ４又はｙ５に記載の遊技機。
【１３１９９】
特徴ｙ６によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。
【１３２００】
特徴ｙ７．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ４乃至ｙ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３２０１】
特徴ｙ７によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。
【１３２０２】
特徴ｙ８．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴ｙ７に記載の遊技機。
【１３２０３】
特徴ｙ８によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１３２０４】
特徴ｙ９．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２１の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２１の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３

におけるステップＳＢ７２８の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ１乃至ｙ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２０５】

特徴ｙ９によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１３２０６】

なお、特徴ｙ１～ｙ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３２０７】

上記特徴ｙ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３２０８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３２０９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停

止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３２１０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３２１１】

＜特徴ｚ群＞

特徴ｚ１．動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１）に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０６及びステップＳ７９０９の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０７及びステップＳ８８１０の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０８及びステップＳ９４１１の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０６及びステップＳ９５０９の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０５及びステップＳ９９０８の処理を実行する機能、第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４０６及びステップＳＡ４０９の処理を実行する機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０７及びステップＳＡ９１０の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０４～ステップＳＢ６０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０４～ステップＳＣ１０６の処理を実行する機能）と、

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１０の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８１１の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４１２の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５１０の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０９の処理を実行する機能、第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１０の処理を実行する機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１１の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１９の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１９の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２６の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２５の処理を実行する機能）と、

前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ１０１～ステップＳＡ１０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３２１２】

特徴ｚ１によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能

となる。また、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【１３２１３】

特徴ｚ２．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（第６５実施形態ではステップＳ８２０１、第６７実施形態ではステップＳ８９０１、第７４実施形態ではステップＳＡ１０２）が含まれていることを特徴とする特徴ｚ１に記載の遊技機。

【１３２１４】

特徴ｚ２によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１３２１５】

特徴ｚ３．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴ｚ１又はｚ２に記載の遊技機。

【１３２１６】

特徴ｚ３によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【１３２１７】

特徴ｚ４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｚ１乃至ｚ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２１８】

特徴ｚ４によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴ｚ１の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３２１９】

特徴ｚ５．前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２１の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２１の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２８の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｚ４に記載の遊技機。

【１３２２０】

特徴ｚ５によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を

発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１３２２１】

特徴ｚ６．前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０３の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｚ４又はｚ５に記載の遊技機。

【１３２２２】

特徴ｚ６によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【１３２２３】

なお、特徴ｚ１～ｚ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３２２４】

＜特徴αＤＡ群＞

特徴αＤＡ１．動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１）に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０４～ステップＳＢ６０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０４～ステップＳＣ１０６の処理を実行する機能）と、

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定された場合、動作電力の供給開始時の処理の実行内容が、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されなかった場合とは異なる実行内容となるようにする規制手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１９の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１９の処理を実行する機能、第８４実施

形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２６の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２５の処理を実行する機能）と、

前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技機の外部に特定出力を行う特定出力手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２２の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２２の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２９の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３２２５】

特徴αＤＡ１によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、所定異常が発生しているにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、所定異常が発生していることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１３２２６】

特徴αＤＡ２．前記特定出力手段は、前記所定異常とは異なる事象が発生していることが特定された場合にも遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴αＤＡ１に記載の遊技機。

【１３２２７】

特徴αＤＡ２によれば、所定異常とは異なる事象が発生した場合にも遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、特定出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【１３２２８】

特徴αＤＡ３．前記特定出力手段は、前記所定異常が発生している状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に前記所定異常が発生している場合には遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴αＤＡ１又はαＤＡ２に記載の遊技機。

【１３２２９】

特徴αＤＡ３によれば、所定異常が発生している状況においては動作電力の供給が再開される度に遊技機の外部に特定出力を行うことが可能となる。これにより、所定異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

【１３２３０】

特徴αＤＡ４．前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とすることを特徴とする特徴αＤＡ１乃至αＤＡ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２３１】

特徴αＤＡ４によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３２３２】

特徴αＤＡ５．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ

８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ１０１～ステップＳＡ１０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ４に記載の遊技機。

【１３２３３】

特徴αＤＡ５によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【１３２３４】

特徴αＤＡ６．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（第６５実施形態ではステップＳ８２０１、第６７実施形態ではステップＳ８９０１、第７４実施形態ではステップＳＡ１０２）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＡ５に記載の遊技機。

【１３２３５】

特徴αＤＡ６によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１３２３６】

特徴αＤＡ７．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αＤＡ４乃至αＤＡ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２３７】

特徴αＤＡ７によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【１３２３８】

特徴αＤＡ８．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ４乃至αＤＡ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２３９】

特徴αＤＡ８によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴αＤＡ１の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われるため、設定値に関して異常が発生している可能性があることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１３２４０】

特徴αＤＡ９．前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定された

ことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２１の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２１の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２８の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ８に記載の遊技機。

【１３２４１】

特徴αＤＡ９によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１３２４２】

特徴αＤＡ１０．前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とするものであり、

本遊技機は、前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０３の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ８又はαＤＡ９に記載の遊技機。

【１３２４３】

特徴αＤＡ１０によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【１３２４４】

なお、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３２４５】

＜特徴αＤＢ群＞

特徴αＤＢ１．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を開始

する手段（第８１実施形態ではステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２、第８３実施形態ではステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２、第８４実施形態ではステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９、第８５実施形態ではステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８及びステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６、第８６実施形態ではステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２０及びステップＳＣ１２５～ステップＳＣ１２８）と、

定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理において前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定する許可設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ２０１又はステップＳＢ３０１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３２４６】

特徴αＤＢ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、設定値に関する所定の設定関連処理は動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１３２４７】

この場合に、動作電力の供給開始時の処理において所定の設定関連処理が実行される場合に割込み処理の実行が禁止されている状態から許可される状態となる。つまり、動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止する一方、所定の設定関連処理においては割込み処理が割り込んで起動され得ることとなる。動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止することで動作電力の供給開始時の処理が完了するまでに要する時間を短縮することが可能となる。その一方、所定の設定関連処理では設定値に関する処理が実行されるため処理が完了するまでに要する時間が長くなることが想定され、このような所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行を許可することで処理の実行態様を好適なものとすることが可能となる。

【１３２４８】

特徴αＤＢ２．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理において終了契機操作が行われたことに基づいて当該所定の設定関連処理を終了させることを特徴とする特徴αＤＢ１に記載の遊技機。

【１３２４９】

特徴αＤＢ２によれば、所定の設定関連処理は終了契機操作が行われるまで継続されるため、処理が完了するまでに要する時間が長くなり易い。この場合に、上記特徴αＤＢ１の構成を備え、所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行が許可されるため、処理の実行態様を好適なものとすることが可能となる。

【１３２５０】

特徴αＤＢ３．前記所定の設定関連処理が終了する場合に前記割込み処理の実行が許可されている状態から前記割込み処理の実行が禁止される状態に設定する禁止設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ２０６又はステップＳＢ３１２の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１６の

処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＢ１又はαＤＢ２に記載の遊技機。

【１３２５１】

特徴αＤＢ３によれば、所定の設定関連処理が終了する場合には割込み処理の実行が再度禁止される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理の実行が許可される期間を、所定の設定関連処理が実行されている期間に制限することが可能となる。

【１３２５２】

特徴αＤＢ４．前記割込み処理に停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＢ１乃至αＤＢ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２５３】

特徴αＤＢ４によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、所定の設定関連処理が完了するまでに要する時間が長くなり得る構成であったとしても、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１３２５４】

特徴αＤＢ５．前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、

前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴αＤＢ４に記載の遊技機。

【１３２５５】

特徴αＤＢ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、所定の設定関連処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３２５６】

特徴αＤＢ６．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として前記使用対象となる設定値が変更され得る変更可能処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値が報知されるようにするための設定報知処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記許可設定手段は、前記動作電力の供給開始時の処理において前記変更可能処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理において前記設定報知処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定するものであることを特徴とする特徴αＤＢ１乃至αＤＢ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２５７】

特徴αＤＢ６によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開

始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【１３２５８】

なお、特徴αＤＢ１～αＤＢ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３２５９】

上記特徴ｚ群、上記特徴αＤＡ群及び上記特徴αＤＢ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３２６０】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３２６１】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３２６２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３２６３】

＜特徴αＤＣ群＞
特徴αＤＣ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３２６４】
特徴αＤＣ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。
【１３２６５】
特徴αＤＣ２．前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合であっても前記所定の設定関連処理が実行される場合には前記規制状態としないことを特徴とする特徴αＤＣ１に記載の遊技機。
【１３２６６】
特徴αＤＣ２によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３２６７】
特徴αＤＣ３．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＣ１又はαＤＣ２に記載の遊技機。
【１３２６８】
特徴αＤＣ３によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。
【１３２６９】
特徴αＤＣ４．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＣ３に記載の遊技機。
【１３２７０】
特徴αＤＣ４によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１３２７１】
特徴αＤＣ５．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３２７２】
特徴αＤＣ５によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【１３２７３】
特徴αＤＣ６．前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３２７４】
特徴αＤＣ６によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。
【１３２７５】
特徴αＤＣ７．前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合であっても特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３２７６】
特徴αＤＣ７によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３２７７】
特徴αＤＣ８．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴αＤＣ７に記載の遊技機。
【１３２７８】
特徴αＤＣ８によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３２７９】
特徴αＤＣ９．前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われていることとを含み、
前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、前記他の所定操作が行われていなくても前記設定キー挿入部が前記所定対応状態であることに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴αＤＣ８に記載の遊技機。
【１３２８０】
特徴αＤＣ９によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源のＯＮ操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３２８１】
特徴αＤＣ１０．動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記設定値に関する別関連処理を実行する別関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＣ９に記載の遊技機。
【１３２８２】

特徴αＤＣ１０によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給の再開に際して別関連処理を実行させるための操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３２８３】

特徴αＤＣ１１．前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴αＤＣ１０に記載の遊技機。

【１３２８４】

特徴αＤＣ１１によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。

【１３２８５】

特徴αＤＣ１２．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、

前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴αＤＣ１１に記載の遊技機。

【１３２８６】

特徴αＤＣ１２によれば、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を報知するための処理よりも使用対象となる設定値を変更するための処理の実行を優先させることが可能となる。

【１３２８７】

特徴αＤＣ１３．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であることを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２８８】

特徴αＤＣ１３によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【１３２８９】

なお、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、

特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３２９０】

＜特徴αＤＤ群＞

特徴αＤＤ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の別関連処理を実行する別関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、を備え、

当該規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。

【１３２９１】

特徴αＤＤ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【１３２９２】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３２９３】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して所定関連操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されない。これにより、設定値に関連する処理を実行させるための操作が行われた場

合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３２９４】
特徴αＤＤ２．前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴αＤＤ１に記載の遊技機。
【１３２９５】
特徴αＤＤ２によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。
【１３２９６】
特徴αＤＤ３．前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われていることとを含み、
前記所定関連操作には、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態とされていることを含み、前記他の所定操作が行われていることを含まないことを特徴とする特徴αＤＤ２に記載の遊技機。
【１３２９７】
特徴αＤＤ３によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源のＯＮ操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３２９８】
特徴αＤＤ４．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、
前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３２９９】
特徴αＤＤ４によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。また、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理が実行されるようにするための操作が行われた場合だけではなく、使用対象となる設定値を報知するための処理が実行されるようにするための操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１３３００】
特徴αＤＤ５．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３０１】
特徴αＤＤ５によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【１３３０２】
特徴αＤＤ６．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＤ５に記載の遊技機。
【１３３０３】
特徴αＤＤ６によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１３３０４】
特徴αＤＤ７．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３０５】
特徴αＤＤ７によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。
【１３３０６】
特徴αＤＤ８．前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３０７】
特徴αＤＤ８によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。
【１３３０８】
特徴αＤＤ９．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、を備え、
前記特定関連操作には、第１関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）と第２関連操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）とを含み、
前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記第１関連操作及び前記第２関連操作のうち前記第１関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。
【１３３０９】
特徴αＤＤ９によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が

完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【１３３１０】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３３１１】

また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して第１関連操作が行われていれば所定進行処理の実行が規制されない。これにより、所定の設定関連処理を実行させるための一部の操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【１３３１２】

なお、特徴αＤＤ１～αＤＤ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３３１３】

＜特徴αＤＥ群＞

特徴αＤＥ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、

前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１０の処理を実行する機能）と、

当該操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていないことが特定された場

合に記憶状態が非操作対応状態となり、前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定された場合に記憶状態が操作対応状態となる操作対応記憶手段（ＯＦＦ確認フラグ３６１）と、
前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で、前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、
本遊技機は、前記設定可能状況が開始される場合又は前記設定可能状況が開始された場合に前記操作対応記憶手段の記憶状態を前記操作対応状態に設定する状態設定手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０１の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３３１４】
特徴αＤＥ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源のＯＮ操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。また、設定可能状況においては操作対応記憶手段の記憶状態が非操作対応状態である状況で所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて選択対象となる設定値が変更されるため、所定対応操作手段の１回の操作に対して選択対象となる設定値の変更が複数回発生してしまわないようにすることが可能となる。
【１３３１５】
この場合に、設定可能状況が開始される場合又は設定可能状況が開始された場合に操作対応記憶手段の記憶状態が操作対応状態に設定される。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。
【１３３１６】
特徴αＤＥ２．前記状況発生手段は、前記所定対応操作手段の操作を検知する手段の検知状態が操作検知状態である場合、前記操作対応記憶手段の記憶状態に関係なく前記所定対応操作手段が操作されていると特定することを特徴とする特徴αＤＥ１に記載の遊技機。
【１３３１７】
特徴αＤＥ２によれば、特定関連操作が行われたか否かの特定に際しては所定対応操作手段が操作されていない状態から操作された状態に切り換わったか否かを特定するのではなく、所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する構成であるため、設定可能状況を発生させるか否かを特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【１３３１８】
特徴αＤＥ３．前記使用対象となっている設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、
前記選択対象となっている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、
前記選択対象変更手段は、前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作

されていることが特定されたことに基づいて、前記選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更するものであり、
前記状況発生手段は、前記設定可能状況において前記終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする特徴αＤＥ１又はαＤＥ２に記載の遊技機。
【１３３１９】
特徴αＤＥ３によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。
【１３３２０】
特徴αＤＥ４．前記設定可能状況において前記選択対象となっている設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＥ１乃至αＤＥ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３２１】
特徴αＤＥ４によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。
【１３３２２】
特徴αＤＥ５．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、
前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１０の処理を実行する機能）と、
前記設定可能状況において前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、
本遊技機は、前記設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における前記所定対応操作手段の操作が、前記設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにする手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０１の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３３２３】
特徴αＤＥ５によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行

われた状態で電源のＯＮ操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。

【１３３２４】

この場合に、設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における所定対応操作手段の操作が、設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにされる。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【１３３２５】

なお、特徴αＤＥ１～αＤＥ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３３２６】

上記特徴αＤＣ群、上記特徴αＤＤ群及び上記特徴αＤＥ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３３２７】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３３２８】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処

理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３３２９】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３３３０】

＜特徴αＤＦ群＞

特徴αＤＦ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、所定の記憶領域（第８７実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする遊技機。

【１３３３１】

特徴αＤＦ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の記憶領域が初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３３２】

特徴αＤＦ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＦ１に記載の遊技機。

【１３３３３】

特徴αＤＦ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されることにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が

停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３３４】

特徴αＤＦ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記表示記憶領域は前記別初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴αＤＦ２に記載の遊技機。

【１３３３５】

特徴αＤＦ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象となる設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われる場合及び所定の初期化条件が成立した場合のいずれであっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３３６】

特徴αＤＦ４．前記特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況において、前記表示記憶領域及び前記所定の記憶領域にバックアップ電力を供給する手段（電源・発射制御装置７８）を備えていることを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３３７】

特徴αＤＦ４によれば、表示記憶領域及び所定の記憶領域が情報の記憶保持のために動作電力の供給が必要な構成であっても、特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況においては表示記憶領域及び所定の記憶領域にはバックアップ電力が供給されるため、特定表示手段に動作電力が供給されていない状況であってもこれら表示記憶領域及び所定の記憶領域において情報を記憶保持することが可能となる。

【１３３３８】

特徴αＤＦ５．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手

段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３３９】

特徴αＤＦ５によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＦ１に記載された構成を備えていることにより動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３４０】

特徴αＤＦ６．前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されることで前記特典付与情報が当該所定の記憶領域から消去される場合であっても、前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴αＤＦ５に記載の遊技機。

【１３３４１】

特徴αＤＦ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化された場合には特典付与情報が所定の記憶領域から消去されることにより、動作電力の供給が停止される前に特典付与情報が所定の記憶領域に記憶されていたとしても動作電力の供給が再開された場合には当該特典付与情報が消去された状態において遊技を開始させることが可能となる。この場合に、このように特典付与情報が所定の記憶領域から消去される場合であっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることを優先させることが可能となる。

【１３３４２】

特徴αＤＦ７．前記特定表示手段として、第１特定表示手段（特図表示部３７ａ）と、第２特定表示手段（普図表示部３８ａ）と、を備え、

前記表示記憶領域として、第１表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１）と、第２表示記憶領域（第３表示データバッファ２７３）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、

前記第１表示記憶領域に表示データを設定する第１表示データ設定手段（特図表示部３７ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記第２表示記憶領域に表示データを設定する第２表示データ設定手段（普図表示部３８ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、

前記第１表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第１特定表示手段を表示制御する第１特定表示制御手段（特図表示部３７ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

前記第２表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第２特定表示手段を表示制御する第２特定表示制御手段（普図表示部３８ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１表示記憶領域及び前記第２表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されな

いことを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３４３】
特徴αＤＦ７によれば、第１特定表示手段及び第２特定表示手段のいずれについても動作電力の供給が開始された場合における表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が第１特定表示手段及び第２特定表示手段のいずれの表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３３４４】
特徴αＤＦ８．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３４５】
特徴αＤＦ８によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１３３４６】
特徴αＤＦ９．動作電力の供給が開始されたことに基づいて、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定することが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定可能状況が発生する場合又は前記設定可能状況が発生した後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定可能状況は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＦ８に記載の遊技機。
【１３３４７】
特徴αＤＦ９によれば、設定可能状況が発生する場合及び発生しない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１３３４８】
なお、特徴αＤＦ１～αＤＦ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１

～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３３４９】

＜特徴αＤＧ群＞

特徴αＤＧ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第８８実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合のいずれにおいても前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ５０２、ステップＳＣ５０３、ステップＳＣ５０７及びステップＳＣ５１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３３５０】

特徴αＤＧ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３５１】

特徴αＤＧ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＧ１に記載の遊技機。

【１３３５２】

特徴αＤＧ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定

が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３３５３】
特徴αＤＧ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＧ２に記載の遊技機。
【１３３５４】
特徴αＤＧ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３３５５】
特徴αＤＧ４．前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部３８ａにおける変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αＤＧ１乃至αＤＧ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３５６】
特徴αＤＧ４によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。
【１３３５７】
特徴αＤＧ５．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、
前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手

段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＧ１乃至αＤＧ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３５８】

特徴αＤＧ５によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＧ１に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３５９】

特徴αＤＧ６．前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αＤＧ５に記載の遊技機。

【１３３６０】

特徴αＤＧ６によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

【１３３６１】

特徴αＤＧ７．前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、

前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αＤＧ５又はαＤＧ６に記載の遊技機。

【１３３６２】

特徴αＤＧ７によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。

【１３３６３】

特徴αＤＧ８．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応

表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＧ１乃至αＤＧ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３６４】

特徴αＤＧ８によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１３３６５】

特徴αＤＧ９．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＧ８に記載の遊技機。

【１３３６６】

特徴αＤＧ９によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１３３６７】

特徴αＤＧ１０．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＧ９に記載の遊技機。

【１３３６８】

特徴αＤＧ１０によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１３３６９】

なお、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、

特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３３７０】

＜特徴αＤＨ群＞

特徴αＤＨ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（第８７～第８９実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８７～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となることを特徴とする遊技機。

【１３３７１】

特徴αＤＨ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３７２】

特徴αＤＨ２．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（第８８～第８９実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に前

記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（第８８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ５０２、ステップＳＣ５０３、ステップＳＣ５０７及びステップＳＣ５１０の処理を実行する機能、第８９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ６０２及びステップＳＣ６０３の処理を実行する機能、第９０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行する機能、第９１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行する機能、第９２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５、ステップＳＤ１０９、ステップＳＤ１１０、ステップＳＤ１１３及びステップＳＤ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３３７３】

特徴αＤＨ２によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３７４】

特徴αＤＨ３．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＨ２に記載の遊技機。

【１３３７５】

特徴αＤＨ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。

【１３３７６】

特徴αＤＨ４．前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＨ２又はαＤＨ３に記載の遊技機。

【１３３７７】

特徴αＤＨ４によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊

技を開始させることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３７８】

特徴αＤＨ５．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＨ２乃至αＤＨ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３７９】

特徴αＤＨ５によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＨ１に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３８０】

特徴αＤＨ６．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＨ５に記載の遊技機。

【１３３８１】

特徴αＤＨ６によれば、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３８２】

特徴αＤＨ７．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＨ６に記載の遊技機。

【１３３８３】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αＤＨ７によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対

応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３８４】

特徴αＤＨ８．前記特定対応表示データは複数種類存在しており、

前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＨ２乃至αＤＨ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３８５】

特徴αＤＨ８によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。

【１３３８６】

特徴αＤＨ９．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＨ２乃至αＤＨ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１３３８７】

特徴αＤＨ９によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１３３８８】

特徴αＤＨ１０．前記設定手段は動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記使用対象となる設定値の設定を行うものであり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＨ９に記載の遊技機。

【１３３８９】

特徴αＤＨ１０によれば、使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の設定が行われなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１３３９０】

特徴αＤＨ１１．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

当該別初期化手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定の記憶領域を初期化するものであり、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＨ９又はαＤＨ１０に記載の遊技機。

【１３３９１】

特徴αＤＨ１１によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件

が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。また、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１３３９２】

なお、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３３９３】

＜特徴αＤＩ群＞

特徴αＤＩ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を所定の記憶領域（第８９～第９２実施形態におけるクリア対象エリア３７１）に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、

決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に設定する表示データ設定手段（第８９実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第８９～第９２実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記結果対応の表示データとして利用される特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（第８９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ６０２及びステップＳＣ６０３の処理を実行する機能、第９０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行する機能、第９１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行する機能、第９２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５、ステップＳＤ１０９、ステップＳＤ１１０、ステップＳＤ１１３及びステップＳＤ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３３９４】

特徴αＤＩ１によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。また、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３９５】

特徴αＤＩ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＩ１に記載の遊技機。

【１３３９６】

特徴αＤＩ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３３９７】
特徴αＤＩ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＩ２に記載の遊技機。
【１３３９８】
特徴αＤＩ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３３９９】
特徴αＤＩ４．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＩ１乃至αＤＩ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３４００】
遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αＤＩ４によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３４０１】
特徴αＤＩ５．前記特定対応表示データは複数種類存在しており、
前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＩ１乃至αＤＩ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３４０２】
特徴αＤＩ５によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。
【１３４０３】
特徴αＤＩ６．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴

ＡＤＩ１乃至ＡＤＩ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３４０４】
特徴ＡＤＩ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１３４０５】
特徴ＡＤＩ７．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴ＡＤＩ６に記載の遊技機。
【１３４０６】
特徴ＡＤＩ７によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１３４０７】
特徴ＡＤＩ８．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴ＡＤＩ７に記載の遊技機。
【１３４０８】
特徴ＡＤＩ８によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１３４０９】
なお、特徴ＡＤＩ１～ＡＤＩ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ

１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３４１０】

＜特徴αＤＪ群＞

特徴αＤＪ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能、第９３実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第９０～第９３実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（第９０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行する機能、第９１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行する機能、第９２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５、ステップＳＤ１０９、ステップＳＤ１１０、ステップＳＤ１１３及びステップＳＤ１１４の処理を実行する機能、第９３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定対応表示は複数種類存在していることを特徴とする遊技機。

【１３４１１】

特徴αＤＪ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在している。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【１３４１２】

特徴αＤＪ２．前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記特定表示手段に前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、

前記特定対応表示データが複数種類存在していることを特徴とする特徴αＤＪ１に記載の遊技機。

【１３４１３】

特徴αＤＪ２によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示データのうちのいずれかの特定対応表示データを表示記憶領域に設定することで特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、予め定められた複数種類の特定対応表示データのうち１種類の特定対応表示データを選択して表示記憶領域に設定するだけで特定表示手段にて特定対応表示を行わせることが可能となるため、複数種類の特定対応表示のうちの１種類の特定対応表示を特定表示手段

に行わせるための処理構成を簡素化することが可能となる。
【１３４１４】
特徴αＤＪ３．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、
前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにするものであり、
前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＪ２に記載の遊技機。
【１３４１５】
特徴αＤＪ３によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。
【１３４１６】
特徴αＤＪ４．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＪ３に記載の遊技機。
【１３４１７】
遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αＤＪ４によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化されたとしても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３４１８】
特徴αＤＪ５．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データ、及び前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与すると決定された場合に利用される表示データの両方を含むことを特徴とする特徴αＤＪ３に記載の遊技機。
【１３４１９】
特徴αＤＪ５によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定された場合における表示及び付与決定手段において遊技者に特典を付与すると決定された場合における表示のいずれかが特定対応表示として特定表示手段にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示

内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３４２０】

特徴αＤＪ６．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＪ１乃至αＤＪ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４２１】

特徴αＤＪ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３４２２】

特徴αＤＪ７．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴αＤＪ６に記載の遊技機。

【１３４２３】

特徴αＤＪ７によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３４２４】

特徴αＤＪ８．前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合においても前記特定表示手段の表示内容を前記特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴αＤＪ１乃至αＤＪ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４２５】

特徴αＤＪ８によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初

期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３４２６】

特徴αＤＪ９．前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部３８ａにおける変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴αＤＪ８に記載の遊技機。

【１３４２７】

特徴αＤＪ９によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。

【１３４２８】

特徴αＤＪ１０．前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴αＤＪ８又はαＤＪ９に記載の遊技機。

【１３４２９】

特徴αＤＪ１０によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

【１３４３０】

特徴αＤＪ１１．前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、

前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴αＤＪ８乃至αＤＪ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４３１】

特徴αＤＪ１１によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初

期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。

【１３４３２】

特徴αＤＪ１２．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＪ１乃至αＤＪ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４３３】

特徴αＤＪ１２によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１３４３４】

特徴αＤＪ１３．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＪ１２に記載の遊技機。

【１３４３５】

特徴αＤＪ１３によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１３４３６】

特徴αＤＪ１４．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＪ１３に記載の遊技機。

【１３４３７】

特徴αＤＪ１４によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１３４３８】

なお、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ

１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３４３９】

＜特徴αＤＫ群＞

特徴αＤＫ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を所定の記憶領域（第９３実施形態におけるクリア対象エリア３７１）に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、

決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第９３実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定対応表示は複数種類存在しており、

複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれていることを特徴とする遊技機。

【１３４４０】

特徴αＤＫ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在しているとともに、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれている。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合に

おける特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【１３４４１】

特徴αＤＫ２．複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容と、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容とが含まれていることを特徴とする特徴αＤＫ１に記載の遊技機。

【１３４４２】

特徴αＤＫ２によれば、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容及び選択されない表示内容の両方が含まれているため、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となる。

【１３４４３】

特徴αＤＫ３．前記特定表示手段は複数の発光部を有しており、

前記対応設定手段は、前記複数の発光部のそれぞれについて個別に点灯状態とするか否かの抽選処理（ステップＳＤ２０４、ステップＳＤ２１２）を実行し、前記複数の発光部のそれぞれに対する当該抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示データを前記表示記憶領域に設定することで前記特定対応表示が行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＫ１又はαＤＫ２に記載の遊技機。

【１３４４４】

特徴αＤＫ３によれば、特定表示手段における複数の発光部のそれぞれについて点灯状態とするか否かの抽選処理が実行され、それら抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示内容が、所定の記憶領域が初期化された場合における特定対応表示として特定表示手段に表示される。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となるとともに、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を不規則なものとすることが可能となる。

【１３４４５】

特徴αＤＫ４．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、

前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＫ１乃至αＤＫ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４４６】

特徴αＤＫ４によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１３４４７】

特徴αＤＫ５．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記

所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
　前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴αＤＫ４に記載の遊技機。
【１３４４８】
　特徴αＤＫ５によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１３４４９】
　特徴αＤＫ６．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＫ１乃至αＤＫ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３４５０】
　特徴αＤＫ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１３４５１】
　特徴αＤＫ７．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
　前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＫ６に記載の遊技機。
【１３４５２】
　特徴αＤＫ７によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１３４５３】
　特徴αＤＫ８．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
　前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
　前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＫ７に記載の遊技機。
【１３４５４】
　特徴αＤＫ８によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定

表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１３４５５】
なお、特徴αＤＫ１～αＤＫ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴ααａ１～ααａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１３４５６】
上記特徴αＤＦ群、上記特徴αＤＧ群、上記特徴αＤＨ群、上記特徴αＤＩ群、上記特徴αＤＪ群及び上記特徴αＤＫ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１３４５７】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１３４５８】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１３４５９】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給開始時の動作を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３４６０】

＜特徴αＤＬ群＞
特徴αＤＬ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、
当該特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９４～第９５実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定表示制御手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと、及び動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことの一方である示唆対象状況となったことに基づいて、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第２表示振分テーブル３９２を参照する態様、普図用の第２表示振分テーブル３９４を参照する態様）で決定する態様決定手段（第９４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１の処理を実行する機能、第９５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ５０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３４６１】
特徴αＤＬ１によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を確認することで、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたこと、又は使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上若しくはそれまでの設定値の有利度よりも高くなったことを予測することが可能となる。これにより、特定表示手段の表示内容を利用して設定値に関する予測を遊技者に行わせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。
【１３４６２】
特徴αＤＬ２．前記態様決定手段は、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定し、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度よりも低い設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第１表示振分テーブル３９１を参照する態様、普図用の第１表示振分テーブル３９３を参照する態様）で決定することを特徴とする特徴αＤＬ１に記載の遊技機。
【１３４６３】
特徴αＤＬ２によれば、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなった場合には示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定されるとともに、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値よりも低くなった場合には非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定される。これにより、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなったか否かの予測を行い易くなる。
【１３４６４】
特徴αＤＬ３．前記態様決定手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴αＤＬ２に記載の遊技機。
【１３４６５】

特徴αＤＬ３によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合にも非示唆対象状況に対応する決定態様で動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が決定されるため、非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定された場合にその状況が使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった状況なのか、それとも使用対象となる設定値の有利度がそれまでよりも低くなった状況なのかを特定できないようにすることが可能となる。

【１３４６６】

特徴αＤＬ４．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況である場合には前記示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４６７】

特徴αＤＬ４によれば、示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【１３４６８】

特徴αＤＬ５．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況ではない場合である非示唆対象状況である場合には当該非示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴αＤＬ４に記載の遊技機。

【１３４６９】

特徴αＤＬ５によれば、非示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、非示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【１３４７０】

特徴αＤＬ６．前記示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容及び前記非示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容のいずれにも共通表示内容（特図用の第１～第３初期表示、普図用の第１～第３初期表示）が存在しており、当該共通表示内容の選択確率が前記示唆対象状況に対応する抽選態様の場合と前記非示唆対象状況に対応する抽選態様の場合とで相違していることを特徴とする特徴αＤＬ５に記載の遊技機。

【１３４７１】

特徴αＤＬ６によれば、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであっても特定表示手段にて共通表示内容の表示が行われるため、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを明確には特定できないようにすることが可能となる。その一方、共通表示内容の選択確率は示唆対象状況である場合と非示唆対象状況である場合とで相違しているため、特定表示手段の表示内容から示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを予測させることが可能となる。

【１３４７２】

特徴αＤＬ７．表示記憶領域に表示データを設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）を備え、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第９４～第９５実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４７３】

特徴αＤＬ７によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が

行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、上記特徴αＤＬ１の構成を備えていることにより、所定の記憶領域の初期化に伴って表示記憶領域が初期化される状況を利用して、特定表示手段の表示内容により示唆対象状況であるか否かを予測させることが可能となる。

【１３４７４】

特徴αＤＬ８．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第９４～第９５実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記態様決定手段は、前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴αＤＬ７に記載の遊技機。

【１３４７５】

特徴αＤＬ８によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、別初期化手段により所定の記憶領域が初期化される場合には動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が非示唆対象状況に対応する決定態様で決定されるため、示唆対象状況であるか否かの予測を行い易くなる。

【１３４７６】

特徴αＤＬ９．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４７７】

特徴αＤＬ９によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＬ１の構成を備えていることにより特定表示手段を利用して上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【１３４７８】

特徴αＤＬ１０．前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定された前記特定表示手段の表示内容は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われる場合には表示されない表示内容であることを特徴とする特徴αＤＬ９に記載の遊技機。

【１３４７９】

特徴αＤＬ１０によれば、示唆対象状況に対応する決定態様で決定された表示内容を、付与決定手段の決定結果に対応する表示内容と区別することが可能となる。

【１３４８０】

特徴αＤＬ１１．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が前記特定表示手段にて行われる場合、前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われた状態で前記特定

表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４８１】

特徴αＤＬ１１によれば、動作電力の供給が開始された場合において態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容の表示が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１３４８２】

なお、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３４８３】

上記特徴αＤＬ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３４８４】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３４８５】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３４８６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３４８７】

＜特徴αＤＭ群＞

特徴αＤＭ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態を対応動作状態とする対応動作制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４、ステップＳＥ３０５、ステップＳＥ３０８及びステップＳＥ３０９の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０４及びステップＳＥ６０７の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能、第９９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ９０４及びステップＳＥ９０７の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１、６ＤＲ表示部４８３及び小当たり表示部４８４を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３４８８】

特徴αＤＭ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態が対応動作状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。

【１３４８９】

特徴αＤＭ２．遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に設けられた所定動作手段（第９７実施形態では普図表示部４２３ａ、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９、第９９実施形態では第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６）を備え、

前記対応動作制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定動作手段の動作状態を遊技が実行されている場合には発生しない動作状態とすることで前記所定領域の状態を前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴αＤＭ１に記載の遊技機。

【１３４９０】

特徴αＤＭ２によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定動作手段の動作状態が、遊技が実行されている場合には発生しない動作状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１３４９１】

特徴αＤＭ３．遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に複数の所定動作手段（第９６実施形態では第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９、第９７実施形態では普図表示部４２３ａ、普図保留表示部４２３ｂ、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６、第１特図保留表示部４２７、第２特図保留表示部４２８及び特別表示部４２９、第９８実施形態では特電入賞装置４１６、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６、第１００実施形態では１５ＤＲ表示部４８１、６ＤＲ表示部４８３及び小当たり表示部４８４）を含み、

前記対応動作制御手段は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴αＤＭ１又はαＤＭ２に記載の遊技機。

【１３４９２】

特徴αＤＭ３によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１３４９３】

特徴αＤＭ４．前記対応動作状態は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せのうち遊技が実行されている場合には発生しない組合せの動作状態であることを特徴とする特徴αＤＭ３に記載の遊技機。

【１３４９４】

特徴αＤＭ４によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを遊技が実行されている場合には発生しない組合せとすることで所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、遊技が実行されている場合に動作する複数の所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１３４９５】

特徴αＤＭ５．前記複数の所定動作手段の前記対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態である一方、それら個別動作状態は遊技が実行されている場合に同時に発生しない動作状態であることを特徴とする特徴αＤＭ４に記載の遊技機。

【１３４９６】

特徴αＤＭ５によれば、複数の所定動作手段の対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態であることにより、遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１３４９７】

特徴αＤＭ６．前記複数の所定動作手段のうち第１所定動作手段は表示手段であり、第２所定動作手段は可動手段であることを特徴とする特徴αＤＭ３乃至αＤＭ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４９８】

特徴αＤＭ６によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの個別動作状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【１３４９９】

特徴αＤＭ７．前記対応動作制御手段は、

前記所定の設定関連処理として第１設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第１対応動作状態とする第１対応動作制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４及びステップＳＥ３０５の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０４の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１及び小当たり表示部４８４を表示制御する機能）と、

前記所定の設定関連処理として第２設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第２対応動作状態とする第２対応動作制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０８及びステップＳＥ３０９の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０７の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１及び６ＤＲ表示部４８３を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴αＤＭ３乃至

ＡＤＭ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５００】
特徴αＤＭ７によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して第１設定関連処理が実行されている状況であることの報知及び第２設定関連処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。
【１３５０１】
特徴αＤＭ８．前記第１設定関連処理は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理であり、
前記第２設定関連処理は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＭ７に記載の遊技機。
【１３５０２】
特徴αＤＭ８によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況であることの報知、及び使用対象となる設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。
【１３５０３】
なお、特徴αＤＭ１～αＤＭ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１３５０４】
＜特徴αＤＮ群＞
特徴αＤＮ１．遊技が実行されている状況において第１期間（遊技回）を生じさせる第１期間発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８１５及びステップＳＤ８１６の処理を実行する機能）と、
前記第１期間において第１期間対応状態（絵柄の変動表示が行われる状態）となるように第１所定動作手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）を制御する第１所定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７０６の処理を実行する機能）と、
遊技が実行されている状況において第２期間（開閉実行モード）を生じさせる第２期間発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を

実行する機能）と、
　前記第２期間において第２期間対応状態（開放状態）となるように第２所定動作手段（特電入賞装置４１６）を制御する第２所定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能）と、
　遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、
　前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第１所定動作手段が前記第１期間対応状態となり、前記第２所定動作手段が前記第２期間対応状態となるようにする対応動作制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３５０５】
　特徴αＤＮ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において第１所定動作手段が第１期間対応状態となる第１期間が発生し得るとともに第２所定動作手段が第２期間対応状態となる第２期間が発生し得る構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１所定動作手段が第１期間対応状態となるとともに第２所定動作手段が第２期間対応状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する第１所定動作手段及び第２所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。
【１３５０６】
　また、遊技が実行されている場合に発生し得る第１期間対応状態及び第２期間対応状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。また、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には第１所定動作手段及び第２所定動作手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１３５０７】
　特徴αＤＮ２．前記第２期間発生手段は、前記第１期間の後に前記第２期間を生じさせることを特徴とする特徴αＤＮ１に記載の遊技機。
【１３５０８】
　特徴αＤＮ２によれば、遊技が行われている状況においては第１期間の後に第２期間が生じるため、第１所定動作手段が第１期間対応状態となるとともに第２所定動作手段が第２期間対応状態となった場合、遊技が行われている状況とは異なる特別な状況であるという認識を遊技ホールの管理者に与えることが可能となる。これにより、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１３５０９】
　特徴αＤＮ３．前記第１所定動作手段及び前記第２所定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴αＤＮ１又はαＤＮ２に記載の遊技機。
【１３５１０】
　特徴αＤＮ３によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの期間対応状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。
【１３５１１】
　特徴αＤＮ４．前記第１期間の後に前記第２期間を生じさせるか否かを決定するための期間抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）を備え、

前記第１所定動作制御手段は、前記第１期間において前記第１所定動作手段を前記第１期間対応状態とした後に前記期間抽選の結果が報知されるようにし、
前記第２所定動作制御手段は、前記期間抽選の結果が前記第２期間を生じさせる結果であった場合であって前記第１期間が終了した後に前記第２期間対応状態となるように前記第２所定動作手段を制御することを特徴とする特徴αＤＮ１乃至αＤＮ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５１２】
特徴αＤＮ４によれば、期間抽選の結果を報知するための第１所定動作手段及び期間抽選の結果が当選結果であった場合に第２期間対応状態となる第２所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。
【１３５１３】
特徴αＤＮ５．前記第１所定動作手段は絵柄を変動表示する絵柄表示手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）であり、
前記第２所定動作手段は開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、
前記第１所定動作制御手段は、前記第１期間において前記絵柄の変動表示を行わせることにより前記絵柄表示手段を前記第１期間対応状態とするものであり、
前記第２所定動作制御手段は、前記第２期間において前記開放状態とすることにより前記可変入球手段を前記第２期間対応状態とするものであることを特徴とする特徴αＤＮ４に記載の遊技機。
【１３５１４】
特徴αＤＮ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては絵柄表示手段にて絵柄の変動表示が実行されている状況において可変入球手段が開放状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１３５１５】
特徴αＤＮ６．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＮ１乃至αＤＮ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５１６】
特徴αＤＮ６によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１３５１７】
なお、特徴αＤＮ１～αＤＮ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特

徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３５１８】

＜特徴αＤＯ群＞

特徴αＤＯ１．遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段を利用して行われるようにする実行報知制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４及びステップＳＥ３０８の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０４及びステップＳＥ６０７の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４及びステップＳＥ７０７の処理を実行する機能、第９９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ９０４及びステップＳＥ９０７の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３５１９】

特徴αＤＯ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段を備えた構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては当該所定の表示手段を利用して所定の設定関連処理が実行されていることの報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を所定の表示手段を利用して行うことが可能となる。

【１３５２０】

特徴αＤＯ２．前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＯ１に記載の遊技機。

【１３５２１】

特徴αＤＯ２によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを所定の表示手段の表示内容から明確に把握することが可能となる。

【１３５２２】

特徴αＤＯ３．遊技が実行されている状況において特定の表示を行う特定の表示手段（第６４及び第９７実施形態では特別表示部４２９、第１００実施形態では６ＤＲ表示部４８３及び小当たり表示部４８４）を備え、

前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段

及び前記特定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＯ１又はαＤＯ２に記載の遊技機。

【１３５２３】

特徴αＤＯ３によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には所定の表示手段及び特定の表示手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１３５２４】

特徴αＤＯ４．前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段は遊技機前方から視認可能な所定範囲（特図ユニット４２２）に集約されていることを特徴とする特徴αＤＯ３に記載の遊技機。

【１３５２５】

特徴αＤＯ４によれば、所定の表示手段の表示内容及び特定の表示手段の表示内容の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることの報知が実行される構成において、それら表示内容の確認を行い易くさせることが可能となる。

【１３５２６】

特徴αＤＯ５．前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定の表示手段にて所定対応表示を行わせ、前記特定の表示手段にて特定対応表示を行わせるものであり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示及び前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において同時に発生しないことを特徴とする特徴αＤＯ３又はαＤＯ４に記載の遊技機。

【１３５２７】

特徴αＤＯ５によれば、、遊技が実行されている場合に発生し得る所定の表示手段における所定対応表示及び特定の表示手段における特定対応表示を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１３５２８】

特徴αＤＯ６．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）と、

絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記所定の表示手段を表示制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７０６の処理を実行する機能）と、

前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果が前記所定の表示手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において状態対応表示が行われるように前記特定の表示手段を表示制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０３及びステップＳＥ１１５の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定対応表示は前記絵柄の変動表示であり、前記特定対応表示は前記状態対応表示であることを特徴とする特徴αＤＯ５に記載の遊技機。

【１３５２９】

特徴αＤＯ６によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において特定の表示手段にて所定遊技状態であることを示す状態対応表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行され

ている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１３５３０】
特徴αＤＯ７．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＯ１乃至αＤＯ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５３１】
特徴αＤＯ７によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１３５３２】
なお、特徴αＤＯ１～αＤＯ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１３５３３】
＜特徴αＤＰ群＞
特徴αＤＰ１．遊技が実行されている状況において第１特定動作手段（第９６実施形態では特別表示部４２９、第９８実施形態では特電入賞装置４１６）が第１対応状態となるようにする第１対応状態実行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０３及びステップＳＥ１１５の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能）と、
遊技が実行されている状況において前記第１特定動作手段が前記第１対応状態となる場合には第２特定動作手段（第９６実施形態では特別表示部４２９及び第２特図表示部４２６、第９８実施形態では特別表示部４２９）が第２対応状態となるようにする第２対応状態実行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７０６の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０３及びステップＳＥ１１５の処理を実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、
前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行さ

れている状況において、前記第１特定動作手段が前記第１対応状態となり、前記第２特定動作手段が前記第２対応状態とは異なる状態となるようにする特定対応制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４、ステップＳＥ３０５、ステップＳＥ３０８及びステップＳＥ３０９の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３５３４】

特徴αＤＰ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況においては第１特定動作手段が第１対応状態となる場合には第２特定動作手段が第２対応状態となる構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が第１対応状態となるのに対して第２特定動作手段が第２対応状態とは異なる状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を第１特定動作手段及び第２特定動作手段を利用して行うことが可能となる。

【１３５３５】

特徴αＤＰ２．前記第１特定動作手段及び前記第２特定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴αＤＰ１に記載の遊技機。

【１３５３６】

特徴αＤＰ２によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【１３５３７】

特徴αＤＰ３．前記第２特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、

前記第２対応状態は、前記第２特定動作手段が開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる状態であり、

前記第１特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第１対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段（特別表示部４２９）であり、

前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第２特定動作手段を前記閉鎖状態に維持させることを特徴とする特徴αＤＰ１又はαＤＰ２に記載の遊技機。

【１３５３８】

特徴αＤＰ３によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段にて所定遊技状態であることを示す表示が行われているにも関わらず第２特定動作手段は閉鎖状態に維持される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１３５３９】

特徴αＤＰ４．前記第１特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、

前記第１対応状態は、前記開放状態であり、

前記第２特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第２対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段（特別表示部４２９）であることを特徴とする特徴αＤＰ１又はαＤＰ２に記載の遊技機。

【１３５４０】

特徴αＤＰ４によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては所定遊技状態であることを示す表示が行われない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１３５４１】
特徴αＤＰ５．前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第２特定動作手段を非表示状態とすることを特徴とする特徴αＤＰ４に記載の遊技機。
【１３５４２】
特徴αＤＰ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段は所定遊技状態であることを示す表示が行わないだけではなく非表示状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１３５４３】
特徴αＤＰ６．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）を備え、
前記第２対応状態実行手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記第２特定動作手段を表示制御するものであり、
本遊技機は、前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果である移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）を備え、
前記第１対応状態実行手段は、前記所定遊技状態において前記第１特定動作手段を開放状態と閉鎖状態との間で切り換えるものであり、
前記第１対応状態は、前記開放状態であり、
前記第２対応状態は、前記移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示されている状態であることを特徴とする特徴αＤＰ１又はαＤＰ２に記載の遊技機。
【１３５４４】
特徴αＤＰ６によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては移行停止結果が表示されない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１３５４５】
特徴αＤＰ７．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＰ１乃至αＤＰ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５４６】
特徴αＤＰ７によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１３５４７】
なお、特徴αＤＰ１～αＤＰ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１

３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３５４８】

＜特徴αＤＱ群＞

特徴αＤＱ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてのステップＳＤ７０１の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＤ８０３の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０８～ステップＳＦ１１０及びステップＳＦ２０８～ステップＳＦ２１０の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第１移行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＤ８０５～ステップＳＤ８０７、ステップＳＤ９０４及びステップＳＥ２０２～ステップＳＥ２０８の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第２当選結果（小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第２移行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＤ８０９～ステップＳＤ８１１及びステップＳＤ９１５の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を

実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記複数段階の設定値のうち第１設定値（例えば「設定１」）よりも第２設定値（例えば「設定６」）の方が前記所定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１特定数多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記所定移行判定において前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２特定数少ない構成であり、
前記第２特定数は前記第１特定数以上であることを特徴とする遊技機。
【１３５４９】
特徴αＤＱ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果又は第２当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第１当選結果又は第２当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第１当選結果となった場合と第２当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。
【１３５５０】
この場合に、第１設定値と第２設定値との間における所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第２当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、所定移行判定にて第１当選結果となる確率を第１設定値と第２設定値との間で変動させることが可能となる。
【１３５５１】
特徴αＤＱ２．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＱ１に記載の遊技機。
【１３５５２】
特徴αＤＱ２によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第２当選結果となる確率に影響を与えないようしながら所定移行判定にて第１当選結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１３５５３】
特徴αＤＱ３．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴αＤＱ１又はαＤＱ２に記載の遊技機。
【１３５５４】
特徴αＤＱ３によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第１当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。
【１３５５５】
特徴αＤＱ４．前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３５５６】
特徴αＤＱ４によれば、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。
【１３５５７】
特徴αＤＱ５．前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、
前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が０個であることを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５５８】
特徴αＤＱ５によれば、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が０個となる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況において当該第１当選結果となる確率を極力高くすることが可能となる。
【１３５５９】
特徴αＤＱ６．前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、
前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が１個以上であることを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５６０】
特徴αＤＱ６によれば、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が１個以上となる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。
【１３５６１】
特徴αＤＱ７．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、
前記第２移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第２当選結果であることに基づい

て、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、
前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記特定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記設定値の相違による変動分が、前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５６２】
特徴αＤＱ７によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても、第２当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、第１当選結果となる確率を各設定値の間で変動させることが可能となる。
【１３５６３】
特徴αＤＱ８．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴αＤＱ７に記載の遊技機。
【１３５６４】
特徴αＤＱ８によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においもて、複数段階の設定値の全てにおいて第２当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように特定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とした構成であっても、特定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、特定移行判定にて第１当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。
【１３５６５】
特徴αＤＱ９．前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴αＤＱ７又はαＤＱ８に記載の遊技機。
【１３５６６】
特徴αＤＱ９によれば、特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、特定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、特定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を特定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、特定移行判定にて外れ結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。
【１３５６７】
なお、特徴αＤＱ１～αＤＱ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１

０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３５６８】

＜特徴αＤＲ群＞

特徴αＤＲ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてのステップＳＤ７０１の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＤ８０３の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０８～ステップＳＦ１１０及びステップＳＦ２０８～ステップＳＦ２１０の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させる第１移行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＤ８０５～ステップＳＤ８０７、ステップＳＤ９０４及びステップＳＥ２０２～ステップＳＥ２０８の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第１当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記複数段階の設定値のうち第１設定値（例えば「設定１」）よりも第２設定値（例えば「設定６」）の方が前記所定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１所定数多い構成であり、

前記第１当選結果とは異なる所定対象結果（外れ結果）であると前記所定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第１設定値及び前記第２設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、

前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記所定移行判定において前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２所定数少ない構成であり、

前記第２所定数は前記第１所定数以上であることを特徴とする遊技機。
【１３５６９】
特徴αＤＲ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第１当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。
【１３５７０】
この場合に、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が第１設定値及び第２設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の第１設定値と第２設定値との間での変動分が、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて所定対象対象となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。よって、所定移行判定において第１当選結果が選択される確率から設定値の予測を可能としながらも、当該第１当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる所定対象結果が選択される確率からは設定値の予測を行いづらくさせることが可能となる。
【１３５７１】
特徴αＤＲ２．前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、
前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＲ１に記載の遊技機。
【１３５７２】
特徴αＤＲ２によれば、複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い所定対象結果の相対的に小さな確率の変動によって、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。
【１３５７３】
特徴αＤＲ３．前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、
前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況であっても、前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が最も多いことを特徴とする特徴αＤＲ１又はαＤＲ２に記載の遊技機。
【１３５７４】
特徴αＤＲ３によれば、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が最も多くなる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにしながら、所定移行判定にて所定対象結果となる確率の変動分により所定移行判定にて第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。
【１３５７５】
特徴αＤＲ４．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させるものであり、
前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第１当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、
前記第１設定値及び前記第２設定値のそれぞれにおける前記特定移行判定において最も選択される確率が高い抽選結果ではない抽選結果として特定対象結果（外れ結果）が存在しており、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１特定数多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２特定数少ない構成であり、
前記第２特定数は第１特定数以上であることを特徴とする特徴αＤＲ１乃至αＤＲ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５７６】
特徴αＤＲ４によれば、特定移行判定においては最も高い選択確率ではない特定対象結果の確率の変動分により、特定移行判定において第１当選結果となる各設定値の確率の変動分が吸収される。これにより、特定移行判定においては第１当選結果の選択確率及び特定対象結果の選択確率のそれぞれを利用して遊技者は設定値を推測することが可能となる。
【１３５７７】
特徴αＤＲ５．前記特定対象結果は前記所定対象結果であることを特徴とする特徴αＤＲ４に記載の遊技機。
【１３５７８】
特徴αＤＲ５によれば、所定移行判定においては所定対象結果の選択確率によっては設定値の推測を行いづらくする一方、特定移行判定においては所定対象結果の選択確率によって設定値の推測を行い易くさせることが可能となる。
【１３５７９】
特徴αＤＲ６．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定対象結果が前記特定移行判定にて選択される確率が最も高い抽選結果ではない構成であり、
前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＲ４又はαＤＲ５に記載の遊技機。
【１３５８０】
特徴αＤＲ６によれば、複数段階の設定値の全てにおいて特定対象結果の相対的に大きな確率の変動によって、特定移行判定にて第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。
【１３５８１】
特徴αＤＲ７．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づい

て、前記所定遊技状態に移行させるものであり、
前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第１当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、
前記第１当選結果とは異なる特定対象結果（小当たり結果）であると前記特定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第１設定値及び前記第２設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１特定数多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２特定数少ない構成であり、
前記第２特定数は第１特定数以上である構成であり、
前記所定対象結果と前記特定対象結果とは異なることを特徴とする特徴αＤＲ１乃至αＤＲ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３５８２】

特徴αＤＲ７によれば、所定移行判定と特定移行判定とで選択確率が最も高い抽選結果が異なる構成であっても、所定移行判定及び特定移行判定のそれぞれにおいて最も選択確率が高い抽選結果の選択確率の変動分によって、第１当選結果の選択確率の各設定値の間での変動分が吸収される。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれにおいても第１当選結果が選択される確率から設定値の推測を可能としながらも、当該第１当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる抽選結果が選択される確率からは設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。

【１３５８３】

特徴αＤＲ８．前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、
前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＲ７に記載の遊技機。

【１３５８４】

特徴αＤＲ８によれば、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い抽選結果の相対的に小さな確率の変動によって、第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【１３５８５】

なお、特徴αＤＲ１～αＤＲ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤ

Ｎ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３５８６】

＜特徴αＤＳ群＞

特徴αＤＳ１．更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（第１０２実施形態における第２特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行を可能とする第１移行手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記高確率モードである状況で前記所定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記複数段階の設定値の間における変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収される構成であり、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が１個以上となるように、前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も低い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が設定されていることを特徴とする遊技機。

【１３５８７】

特徴αＤＳ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果となることで所定遊技状態への移行が可能となるため、遊技者は第１当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

【１３５８８】

この場合に、高確率モードである状況で所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の複数段階の設定値の間における変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。そして、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モ

ードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が１個以上となる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【１３５８９】

特徴αＤＳ２．前記所定移行判定の結果が第２当選結果（第１０２実施形態における第２特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第２移行手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実行する機能）を備え、

前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は前記複数段階の設定値の間において同一であることを特徴とする特徴αＤＳ１に記載の遊技機。

【１３５９０】

特徴αＤＳ２によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第１当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【１３５９１】

特徴αＤＳ３．前記所定移行判定の結果が第２当選結果（第１０２実施形態における第２特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第２移行手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実行する機能）を備え、

前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のそれぞれにおいて最も多いことを特徴とする特徴αＤＳ１又はαＤＳ２に記載の遊技機。

【１３５９２】

特徴αＤＳ３によれば、高確率モードである状況においては所定移行判定にて第２当選結果が選択される確率が最も高い構成であっても、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況において所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【１３５９３】

なお、特徴αＤＳ１～αＤＳ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１

～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３５９４】

＜特徴αＤＴ群＞

特徴αＤＴ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０８～ステップＳＦ１１０及びステップＳＦ２０８～ステップＳＦ２１０の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第１移行手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第２当選結果（小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第２移行手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記所定移行判定において前記第２当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする遊技機。

【１３５９５】
特徴αＤＴ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果又は第２当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第１当選結果又は第２当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第１当選結果となった場合と第２当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。
【１３５９６】
この場合に、所定移行判定において第２当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第２当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。
【１３５９７】
特徴αＤＴ２．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、
前記第２移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第２当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、
前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記特定移行判定において前記第２当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする特徴αＤＴ１に記載の遊技機。
【１３５９８】
特徴αＤＴ２によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第２当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても、第２当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。
【１３５９９】
特徴αＤＴ３．前記所定移行判定において前記第２当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第２当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴αＤＴ２に記載の遊技機。
【１３６００】
特徴αＤＴ３によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第２当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、第２当選結果となる確率が変動する状況を生じさせることが可能となる。
【１３６０１】
特徴αＤＴ４．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得

手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、
前記第２移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第２当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、
前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記所定移行判定において前記第２当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第２当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴αＤＴ１に記載の遊技機。

【１３６０２】

特徴αＤＴ４によれば、第２当選結果となる確率が変動する状況を生じさせることが可能となる。

【１３６０３】

なお、特徴αＤＴ１～αＤＴ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３６０４】

上記特徴αＤＭ群、上記特徴αＤＮ群、上記特徴αＤＯ群、上記特徴αＤＰ群、上記特徴αＤＱ群、上記特徴αＤＲ群、上記特徴αＤＳ群及び上記特徴αＤＴ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３６０５】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３６０６】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３６０７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３６０８】

＜特徴αＤＵ群＞

特徴αＤＵ１．アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段（第１０４実施形態における主側ＲＡＭ６５）と、

当該特定記憶手段における所定のアドレスを対象アドレスとして指定するアドレス指定手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ８０１、ステップＳＦ８０３、ステップＳＦ８０７、ステップＳＧ１０１、ステップＳＧ１０３、ステップＳＧ１０７、ステップＳＧ２０１、ステップＳＧ２０４及びステップＳＧ２０８の処理を実行する機能）と、

当該アドレス指定手段により指定された前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ８０２、ステップＳＧ１０２及びステップＳＧ２０２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記アドレス指定手段は、

前記特定処理実行手段による前記特定処理の実行が完了した場合に前記対象アドレスを現状の対象アドレスとなっているアドレスに対して次の順番となるアドレスに更新するアドレス更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、

当該アドレス更新手段により更新された後の前記対象アドレスが特定アドレス（特定制御用のワークエリア２２１であれば１６進数で「０１００」、特定制御用のスタックエリア２２２であれば１６進数で「０２００」、非特定制御用のワークエリア２２３であれば１６進数で「０３００」、非特定制御用のスタックエリア２２４であれば１６進数で「０４００」）となる場合に所定第１情報を所定第１情報記憶領域（キャリーフラグ５１６）に設定する情報設定手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０３の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定処理実行手段は、前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されている場合に前記特定処理の実行を終了することを特徴とする遊技機。

【１３６０９】

特徴αＤＵ１によれば、対象アドレスが順次更新されるとともに更新された後の対象アドレスに対応する記憶領域が特定処理の実行対象となる。これにより、特定記憶手段における複数の記憶領域を順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、

更新された後の対象アドレスが特定アドレスとなる場合には所定第１情報が設定され、所定第１情報が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際しては所定第１情報が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。よって、特定記憶手段に記憶されている情報を好適に扱うことが可能となる。

【１３６１０】

特徴αＤＵ２．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値の更新を行うことで当該対象アドレスの更新を行うものであり、

前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記複数ビットのデータにおける基準ビット（上位バイト５１５ａ）の値が変更されることで前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報を設定するものであることを特徴とする特徴αＤＵ１に記載の遊技機。

【１３６１１】

特徴αＤＵ２によれば、対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される場合に所定第１情報が設定される。これにより、所定第１情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１３６１２】

特徴αＤＵ３．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値を加算することで当該対象アドレスの更新を行うものであり、

前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の加算が行われた場合に前記複数ビットのデータにおいて最下位ビットとは異なる基準ビット（上位バイト５１５ａ）の値が変更されることで前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報を設定するものであることを特徴とする特徴αＤＵ１又はαＤＵ２に記載の遊技機。

【１３６１３】

特徴αＤＵ３によれば、対象アドレスに更新用数値が加算されることで基準ビットへの桁上がりが発生する場合に所定第１情報が設定される。これにより、所定第１情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１３６１４】

特徴αＤＵ４．前記特定アドレスは複数存在しており、

それら複数の特定アドレスはいずれも、直前の順番のアドレスが前記対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記基準ビットの値が変更されるアドレスであることを特徴とする特徴αＤＵ２又はαＤＵ３に記載の遊技機。

【１３６１５】

特徴αＤＵ４によれば、特定アドレスが複数存在している構成において、いずれの特定アドレスであっても直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される。そして、基準ビットの値が変更されることで所定第１情報が設定される。これにより、複数の特定アドレスが存在している構成であっても同一の契機で所定第１情報が設定されるようにすることが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１３６１６】

特徴αＤＵ５．複数バイトにより構成され、前記対象アドレスのアドレス情報が設定されるアドレス情報記憶領域（アドレスカウンタ５１５）を備え、

前記アドレス更新手段は、

前記アドレス情報記憶領域における第１バイト（下位バイト５１５ｂ）に対して更新用数値の更新を行うことで前記対象アドレスの更新を行う第１更新手段（第１０４実施形態

における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、
前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記アドレス情報記憶領域における第２バイト（上位バイト５１５ａ）の更新を行う第２更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０５の処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定アドレスは、前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更されて前記第２バイトが更新された結果のアドレスであり、
前記情報設定手段は、前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報を設定するものであり、
前記第２更新手段は、前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定された場合に前記第２バイトの更新を行うものであることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６１７】
第１バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合には第２バイトを更新する必要がある。この場合、第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第１情報が設定されるため、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで第２バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴αＤＵ５によれば所定第１情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第２バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。
【１３６１８】
特徴αＤＵ６．前記特定処理実行手段は、特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、
前記特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記特定アドレスとなるように又は前記特定アドレスに対して直前の順番のアドレス（特定制御用のワークエリア２２１であれば１６進数で「００ＤＦＤＦ」、特定制御用のスタックエリア２２２であれば１６進数で「０１ＤＦＤＦ」、非特定制御用のワークエリア２２３であれば１６進数で「０２ＤＦＤＦ」、非特定制御用のスタックエリア２２４であれば１６進数で「０３ＤＦＤＦ」）となるように、前記特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６１９】
特徴αＤＵ６によれば、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなる。
【１３６２０】
特徴αＤＵ７．前記特定記憶手段において前記特定範囲のアドレスよりも前の順番のアドレスに対応する前記記憶領域に未使用の記憶領域が存在していることを特徴とする特徴αＤＵ６に記載の遊技機。
【１３６２１】
特徴αＤＵ７によれば、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなるように、特定記憶手段における特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域を設定することが可能となる。

【１３６２２】
特徴αＤＵ８．前記特定範囲のアドレスとして、第１特定範囲のアドレス（例えば特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲）と、第２特定範囲のアドレス（例えば非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲）とが存在しており、
前記特定処理実行手段は、第１特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第１特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行し、第２特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第２特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、
前記特定アドレスとして、前記第１特定範囲のアドレスに対応させて第１特定アドレスと、前記第２特定範囲のアドレスに対応させて第２特定アドレスとが少なくとも存在しており、
前記第１特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第１特定アドレスとなるように又は前記第１特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第１特定範囲のアドレスが設定されており、
前記第２特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第２特定アドレスとなるように又は前記第２特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第２特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴αＤＵ６又はαＤＵ７に記載の遊技機。
【１３６２３】
特徴αＤＵ８によれば、第１特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合、及び第２特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合のいずれであっても、所定第１情報が設定されているか否かを特定すればよい。これにより、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。
【１３６２４】
特徴αＤＵ９．前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６２５】
特徴αＤＵ９によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第１情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。
【１３６２６】
特徴αＤＵ１０．前記特定処理は前記対象アドレスに対応する前記記憶領域の情報をクリアするための処理であることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６２７】
特徴αＤＵ１０によれば、特定記憶手段の記憶領域の情報をクリアする処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【１３６２８】
なお、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ

１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３６２９】

上記特徴αＤＵ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３６３０】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３６３１】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３６３２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、情報を記憶する特定記憶手段に対する処理を好適に実行することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１３６３３】

＜特徴αＤＶ群＞

特徴αＤＶ１．複数バイトにより構成され、数値情報を記憶する数値情報記憶領域（アドレスカウンタ５１５）と、

前記数値情報記憶領域における第１バイト（下位バイト５１５ｂ）に対して更新用数値の更新を行うことで前記数値情報の更新を行う第１更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、

前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に、所定第１情報記憶領域（キャリーフラグ５１６）に所定第１情報を設定する情報設定手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０３の処理を実行する機能）と、

前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定された場合に前記数値情報記憶領域における第２バイト（上位バイト５１５ａ）の更新を行う第２更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０５の処理を実行する機能）と、

前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されたことに基づいて特別処理を実行する特別処理実行手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０５～ステップＳＧ８１０、ステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１０７及びステップＳＦ２０６～ステップＳＦ２０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３６３４】

第１バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には第２バイトを更新する必要がある。この場合、第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第１情報が設定されるため、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで第２バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴αＤＶ１によれば所定第１情報が設定されているか否かを特定することで、特別処理を実行する必要があるか否かを特定することが可能となる。これにより、第２バイトの数値情報を更新する契機を特定するための構成を利用して、特別処理を実行する契機を特定することが可能となる。よって、特別処理を実行する契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１３６３５】

特徴αＤＶ２．前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されることで前記第２バイトの更新が行われた場合における当該第２バイトの数値情報が相違する第１状況（特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を対象とする状況）と第２状況（非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を対象とする状況）とが存在しており、

前記特別処理実行手段は、前記第１状況及び前記第２状況のいずれであっても前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されたことに基づき前記特別処理を実行することを特徴とする特徴αＤＶ１に記載の遊技機。

【１３６３６】

特徴αＤＶ２によれば、更新後における第２バイトの数値情報が異なる第１状況及び第２状況のいずれであっても所定第１情報が設定されたことに基づき特別処理が実行されるため、第１状況及び第２状況のそれぞれにおいて特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１３６３７】

特徴αＤＶ３．アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段（第１０４実施形態における主側ＲＡＭ６５）を備え、

前記数値情報記憶領域に記憶される前記数値情報は対象アドレスの情報であり、

本遊技機は、前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ８０２、ステップＳＧ１０２及びステップＳＧ２０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＶ１又はαＤＶ２に記載の遊技機。

【１３６３８】

特徴αＤＶ３によれば、対象アドレスの更新に付随して特別処理を実行する場合において、当該特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１３６３９】

特徴αＤＶ４．前記特別処理実行手段は、前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されている場合に前記特別処理として前記特定処理の実行を終了させることを特徴とする特徴αＤＶ３に記載の遊技機。

【１３６４０】

特徴αＤＶ４によれば、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第２バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成

を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【１３６４１】

特徴αＤＶ５．前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴αＤＶ４に記載の遊技機。

【１３６４２】

特徴αＤＶ５によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第１情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。

【１３６４３】

なお、特徴αＤＶ１～αＤＶ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３６４４】

上記特徴αＤＶ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３６４５】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３６４６】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停

止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１３６４７】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の実行を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。
【１３６４８】
＜特徴αＤＷ群＞
特徴αＤＷ１．所定動作手段（可動体５１２）と、
当該所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側ＣＰＵ３５３）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記所定動作手段に初期動作を行わせる初期動作制御手段（第１０４実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ３１１の処理を実行する機能、第１０５実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ４１２の処理を実行する機能）と、
前記初期動作の開始タイミングを遅延させる遅延手段（第１０４実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ３１０の処理を実行する機能、第１０５実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ４１１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３６４９】
特徴αＤＷ１によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して所定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。
【１３６５０】
特徴αＤＷ２．特定動作手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５２４の処理を実行する機能及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち一方は、遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられており、
前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち他方は、遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴αＤＷ１に記載の遊技機。
【１３６５１】
特徴αＤＷ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段及び所定動作手段のうち一方は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して他方は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴αＤＷ１の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、特定動作手段における初期動作を確認した後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。
【１３６５２】
特徴αＤＷ３．遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられた特定動作手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５２４の処理を実行する機能及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴αＤＷ１に記載の遊技機。

【１３６５３】

特徴αＤＷ３によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴αＤＷ１の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、遊技機の背面側を露出させて特定動作手段における初期動作を確認した後に、遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させて所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【１３６５４】

特徴αＤＷ４．前記遅延手段は、前記初期動作の開始タイミングを遅延させるための待機期間を設定することを特徴とする特徴αＤＷ１乃至αＤＷ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３６５５】

特徴αＤＷ４によれば、待機期間を計測することで所定動作手段の初期動作が遅延されるため、当該所定動作手段の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１３６５６】

特徴αＤＷ５．遊技の進行を制御する進行制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

前記所定動作制御手段は、前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御するものであり、

前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された後において前記進行制御手段から開始基準情報（第１０４実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第１０５実施形態ではクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定することを特徴とする特徴αＤＷ４に記載の遊技機。

【１３６５７】

特徴αＤＷ５によれば、進行制御手段から送信された開始基準情報を受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、進行制御手段における制御の進行状況を基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【１３６５８】

特徴αＤＷ６．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記遅延手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記待機期間を設定することを特徴とする特徴αＤＷ５に記載の遊技機。

【１３６５９】

特徴αＤＷ６によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【１３６６０】

特徴αＤＷ７．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、
前記遅延手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定し、前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合には前記待機期間を設定しないことを特徴とする特徴αＤＷ５に記載の遊技機。

【１３６６１】

特徴αＤＷ７によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合に待機期間が設定され、所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合には待機期間が設定されない。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の初期動作を遅延させる状況と遅延させない状況とを生じさせることが可能となる。

【１３６６２】

特徴αＤＷ８．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行するものであって、当該動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴αＤＷ５乃至αＤＷ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３６６３】

特徴αＤＷ８によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【１３６６４】

特徴αＤＷ９．前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられており、
前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合に前記初期動作の開始タイミングを遅延させ、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には前記初期動作の開始タイミングを遅延させないことを特徴とする特徴αＤＷ１乃至αＤＷ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１３６６５】

特徴αＤＷ９によれば、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、このような状況においては遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させた後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されないことにより、このような状況においては動作電力の供給が開始された直後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。

【１３６６６】

なお、特徴αＤＷ１～αＤＷ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～Ｄ

Ｙ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３６６７】

上記特徴αＤＷ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３６６８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３６６９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３６７０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段が正常に動作するか否かの確認を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３６７１】

＜特徴αＤＸ群＞

特徴αＤＸ１．遊技の進行を制御する進行制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、

所定動作手段（可動体５１２）と、

前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側ＣＰＵ３５３）と、を備え、

前記進行制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行する手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に開始基準情報（第１０４実施形態

では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第１０５実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を送信する開始送信手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５１４、ステップＳＦ５１９、ステップＳＦ６０７及びステップＳＦ７１４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定動作制御手段は、前記開始基準情報を受信した後に前記所定動作手段に所定動作（初期動作）を行わせることを特徴とする遊技機。

【１３６７２】

特徴αＤＸ１によれば、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に送信された開始基準情報を所定動作制御手段が受信した後に所定動作手段にて所定動作が行われる。これにより、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された後に所定動作手段にて所定動作が行われるようにすることが可能となる。

【１３６７３】

特徴αＤＸ２．前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記所定動作手段に前記所定動作を行わせることを特徴とする特徴αＤＸ１に記載の遊技機。

【１３６７４】

特徴αＤＸ２によれば、いずれの種類の開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段にて所定動作が行われるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【１３６７５】

特徴αＤＸ３．前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合と前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合とで前記所定動作手段の制御内容を相違させることを特徴とする特徴αＤＸ１又はαＤＸ２に記載の遊技機。

【１３６７６】

特徴αＤＸ３によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合と所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合とで所定動作手段の制御内容が相違している。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の所定動作の実行態様を相違させることが可能となる。

【１３６７７】

特徴αＤＸ４．前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴αＤＸ１乃至αＤＸ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３６７８】

特徴αＤＸ４によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【１３６７９】

なお、特徴αＤＸ１～αＤＸ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特

徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３６８０】

上記特徴αＤＸ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３６８１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３６８２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３６８３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段にて所定動作を行わせるための制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３６８４】

＜特徴αＤＹ群＞

特徴αＤＹ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶領域（設定参照用エリア３４１）を有する特定情報記憶手段（主側ＲＡＭ６５）と、

前記設定対応情報に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ７０１～ステップＳＧ７１２の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記特定情報記憶手段における前記設定対応記憶領域とは異なる所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２）を初期化するための初期化処理を実行する初期化実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０１～ステップＳＧ８０７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３６８５】

特徴αＤＹ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【１３６８６】

特徴αＤＹ２．前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＹ１に記載の遊技機。

【１３６８７】

特徴αＤＹ２によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。

【１３６８８】

特徴αＤＹ３．前記特定関連報知は、遊技機前面体（遊技機本体１２）の開放操作を要することなく当該特定関連報知を確認することが可能なように実行されることを特徴とする特徴αＤＹ２に記載の遊技機。

【１３６８９】

特徴αＤＹ３によれば、遊技機前面体の開放操作を要することなく確認することが可能なように特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握し易くなる。

【１３６９０】

特徴αＤＹ４．前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行されることを特徴とする特徴αＤＹ２又はαＤＹ３に記載の遊技機。

【１３６９１】

特徴αＤＹ４によれば、所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで特定関連報知が実行されるため、特定関連報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【１３６９２】

特徴αＤＹ５．前記特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴αＤＹ２乃至αＤＹ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３６９３】

特徴αＤＹ５によれば、特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら特定関連報知を実行することが可能となる。

【１３６９４】
特徴αＤＹ６．前記初期化実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記初期化処理及び前記特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理（第１０６実施形態におけるＲＡＭクリア処理）を呼び出し、前記所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機（設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であってリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されること）が発生したことに基づいて前記所定集約処理を呼び出すことを特徴とする特徴αＤＹ２乃至αＤＹ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６９５】
特徴αＤＹ６によれば、所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域の初期化処理及び特定関連報知処理が実行される。この場合に、設定関連処理が実行された場合及び初期化契機が発生した場合のいずれであってもこれら初期化処理及び特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理が呼び出されることで、初期化処理及び特定関連報知処理の両方が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら上記各状況において初期化処理及び特定関連報知処理の両方を実行することが可能となる。
【１３６９６】
特徴αＤＹ７．前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、
本遊技機は、前記開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるようにする閉鎖対応報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６９７】
特徴αＤＹ７によれば、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とした後に実際には当該所定の設定関連処理を不正に実行させることなく開閉体が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において閉鎖対応報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。
【１３６９８】
特徴αＤＹ８．前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、
本遊技機は、
前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能）と、
前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるようにするための所定対象報知処理を実行する所定対象報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定関連報知の方が前記所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする特徴αＤＹ１乃至αＤＹ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１３６９９】
特徴αＤＹ８によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初

期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して所定対象報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【１３７００】

特徴αＤＹ９．前記所定対象報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象報知実行手段は、前記所定対象報知よりも前記特定関連報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記特定関連報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記所定対象報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴αＤＹ８に記載の遊技機。

【１３７０１】

特徴αＤＹ９によれば、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度を高くした構成において、特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に特定関連報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、特定関連報知の終了後に所定対象報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１３７０２】

特徴αＤＹ１０．前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αＤＹ９に記載の遊技機。

【１３７０３】

特徴αＤＹ１０によれば、所定対象報知よりも特定関連報知が優先して実行される場合であっても当該特定関連報知の終了後には所定対象報知の実行期間を担保することが可能となる。

【１３７０４】

特徴αＤＹ１１．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更する処理であることを特徴とする特徴αＤＹ１乃至αＤＹ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１３７０５】

特徴αＤＹ１１によれば、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【１３７０６】
なお、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１３７０７】
上記特徴αＤＹ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１３７０８】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１３７０９】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１３７１０】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１３７１１】
＜特徴αＤＺ群＞
特徴αＤＺ１．第１報知契機（設定確認用処理が実行されること）が発生したことに基づいて第１報知が実行されるようにする第１報知実行手段（第１０６実施形態における主

側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１０７の処理を実行する機能）と、
　第２報知契機（遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となること）が発生したことに基づいて第２報知期間に亘って第２報知が実行されるようにする第２報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１１４の処理を実行する機能）と、を備え、
　前記第１報知の方が前記第２報知よりも実行の優先度が高く設定されており、
　前記第２報知実行手段は、前記第２報知よりも前記第１報知が優先して実行された場合であって前記第２報知契機が発生した後に前記第２報知期間が経過する前に前記第１報知が終了した場合、当該第２報知期間の残り期間に亘って前記第２報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。
【１３７１２】
　特徴αＤＺ１によれば、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高い構成において、第１報知が終了した後に第２報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第１報知が終了した後に第２報知が実行される場合であってもその実行期間は、第２報知契機が発生した後に第１報知が終了するまでに要した期間を第２報知期間から減算した残りの期間となる。これにより、第１報知の終了後に第２報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【１３７１３】
　特徴αＤＺ２．前記第１報知は前記第１報知契機が発生した後に第１報知期間が経過するまで実行される構成であり、
　前記第２報知期間は前記第１報知期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αＤＺ１に記載の遊技機。
【１３７１４】
　特徴αＤＺ２によれば、第２報知よりも第１報知が優先して実行される場合であっても当該第１報知の終了後には第２報知の実行期間を担保することが可能となる。
【１３７１５】
　特徴αＤＺ３．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
　開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ７０１～ステップＳＧ７１２の処理を実行する機能）と、を備え、
　前記所定の設定関連処理が実行された場合に前記第１報知契機が発生し、
　前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて前記第２報知契機が発生することを特徴とする特徴αＤＺ１又はαＤＺ２に記載の遊技機。
【１３７１６】
　特徴αＤＺ３によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には第１報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第１報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第２報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第２報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第１報知の方が第２報知よりも実

行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【１３７１７】

特徴αＤＺ４．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が報知されるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴αＤＺ３に記載の遊技機。

【１３７１８】

特徴αＤＺ４によれば、現状の設定値を確認するための処理が実行された場合には第１報知が実行されることで、設定値の確認が行われたか否かを遊技ホールの管理者が確認することが可能となる。

【１３７１９】

なお、特徴αＤＺ１～αＤＺ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３７２０】

上記特徴αＤＺ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３７２１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３７２２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転

が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３７２３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、報知を好適に実行する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３７２４】

＜特徴αａ群＞

特徴αａ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて、現状の設定値が報知されるようにするための設定確認用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、

前記設定確認用処理が実行された場合に第１報知が実行されるようにする第１報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１０７の処理を実行する機能）と、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われた場合に第２報知が実行されるようにする第２報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１１４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１報知の方が前記第２報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【１３７２５】

特徴αａ１によれば、設定確認用処理が実行された場合には第１報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第１報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定確認用処理が実行されるため、設定確認用処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、設定確認用処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第２報知が実行されるため、設定確認用処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第２報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、設定確認用処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【１３７２６】

特徴αａ２．前記第２報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記第２報知実行手段は、前記第２報知よりも前記第１報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記第１報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記第２報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴αａ１に記載の遊技機。

【１３７２７】

特徴αａ２によれば、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高い構成において、第１報知が終了した後に第２報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第１報知が終了した後に第２報知が実行される場合であってもその実行期間は

、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に第１報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、第１報知の終了後に第２報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１３７２８】

特徴αａ３．前記第１報知は、前記設定確認用処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αａ２に記載の遊技機。

【１３７２９】

特徴αａ３によれば、第２報知よりも第１報知が優先して実行される場合であっても当該第１報知の終了後には第２報知の実行期間を担保することが可能となる。

【１３７３０】

なお、特徴αａ１～αａ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１３７３１】

上記特徴αａ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１３７３２】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１３７３３】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処

理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１３７３４】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１３７３５】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【１３７３６】

パチンコ機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１３７３７】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【１３７３８】

＜特徴ＡＺ１群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶された情報に対応して、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間が可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。

【１３７３９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３７４０】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３７４１】

遊技機ＡＺ１によれば、払い出しが一定期間に増大することで、動的表示期間を可変させて特典遊技の実行間隔を長くすることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３７４２】

＜特徴ＡＺ２群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別

を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記特典遊技種別を可変させて設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ２。

【１３７４３】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３７４４】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３７４５】

遊技機ＡＺ２によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の内容を可変させることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３７４６】

＜特徴ＡＺ３群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記特典遊技を強制的に終了させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。

【１３７４７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３７４８】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３７４９】

遊技機ＡＺ３によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の実行間隔を停止することが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３７５０】

＜特徴ＡＺ４群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記識別情報が動的表示される間隔を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ４。

【１３７５１】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３７５２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３７５３】

遊技機ＡＺ４によれば、払い出しが一定期間に増大することで、動的表示期間の実行間隔可変させて特典遊技の実行間隔を長くすることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３７５４】

＜特徴ＡＺ５群＞

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、所定の状態が設定された状態で前記特典遊技が実行されることが可能な上限回数を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ５。

【１３７５５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３７５６】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３７５７】

遊技機ＡＺ５によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の上限数を可変させることで、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３７５８】
＜特徴ＡＺ６群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記特典遊技の実行が規制される特殊期間を設定し、その特殊期間の間、特定条件の成立に基づいて特典遊技で払い出される遊技球よりも少ない遊技球が払い出されることが可能な設定を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ６。
【１３７５９】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７６０】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７６１】
遊技機ＡＺ６によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の実行が規制され、少ない遊技球が払い出されることで補填することが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７６２】
＜特徴ＡＺ７群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技球が開放状態に可変される可変入球手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、遊技状態を可変可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ７。
【１３７６３】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７６４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益

が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７６５】
遊技機ＡＺ７によれば、払い出しが一定期間に増大することで、遊技状態を可変することが可能となり特典遊技が実行されがたい遊技状態等に可変されることで、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７６６】
＜特徴ＡＺ８群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技球が開放状態に可変される可変入球手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記特定領域に遊技球が通過する頻度を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ８。
【１３７６７】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７６８】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７６９】
遊技機ＡＺ８によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特定領域に入賞する間隔が長くなることで特典遊技の実行間隔を長くすることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７７０】
＜特徴ＡＺ９群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記払出手段により所定期間に払い出されることが可能な遊技球数を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ９。
【１３７７１】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可

能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７７２】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７７３】
遊技機ＡＺ９によれば、払い出しが一定期間に増大することで、払出速度が遅くなることで、短期間で多量の遊技球が払い出されることを抑制可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７７４】
＜特徴ＡＺ１０群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、前記特典遊技が実行される場合に遊技球が入球可能な開放状態に可変される可変入球手段と、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路を流下した遊技球が困難となる第２流路と、を有し、前記遊技機は、前記第１流路を流下させることで前記第２流路を流下したよりも前記可変入球手段へ入球する割合が低く構成され、前記第１流路を流下させることで前記第２流路を流下したよりも前記可変入球手段へ短期間で到達することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１０。
【１３７７５】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７７６】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７７７】
遊技機ＡＺ１０によれば、遊技球を流下させる流路により、可変入球手段に入球する間隔を長くすることができ、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７７８】
＜特徴ＡＺ１１群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、特典遊技が実行された後の遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる特別遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、特典遊技が実行された間隔を識別可能な識別手段と、識別手段による識別結果に基づいて前記特別遊技状態の終了条件を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１１。
【１３７７９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７８０】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７８１】
遊技機ＡＺ１１によれば、特別遊技が実行された間隔に基づいて終了条件を可変させることができるので、実行間隔が短ければ、短い間隔で特別遊技状態を付与する等の調整をすることができ、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７８２】
＜特徴ＡＺ１２群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記払出手段により遊技球が払い出され易くする設定を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１２。
【１３７８３】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に払い出される遊技球が極端に少なくなり、遊技の興趣が低下する問題点があった。
【１３７８４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７８５】
遊技機ＡＺ１２によれば、払い出し数が少ない場合にも増加させる処理を実行することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【１３７８６】
＜特徴ＡＺ１３群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記払出手段により遊

技球の払出速度を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１３。
【１３７８７】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に払い出される遊技球が極端に少なくなり、遊技の興趣が低下する問題点があった。
【１３７８８】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７８９】
遊技機ＡＺ１３によれば、一定期間に遊技者に払い出した遊技球の情報に基づいて払出速度を可変させることができるので、払い出し数が過剰となれば、速度を低下させることで短期間での払い出し数に対して調整をすることができ、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７９０】
＜特徴ＡＺ１４群＞
第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示される第１動的表示期間を決定することが可能な第１動的表示期間決定手段と、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報が動的表示される第２動的表示期間を決定することが可能な第２動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記表示手段に前記第１識別情報と前記第２識別情報とのどちらを優先に動的表示を開始させるかの設定を切替可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１４。
【１３７９１】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に払い出される遊技球が極端に少なくなり、遊技の興趣が低下する問題点があった。
【１３７９２】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７９３】
遊技機ＡＺ１４によれば、一定期間に遊技者に払い出した遊技球の情報に基づいて優先に動的表示される識別情報を可変させることができるので、判別結果を表示させる効率を可変させることができるので、連続して特典遊技が実行されて払出が過剰となっている判別に対する頻度を低下させることができ、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７９４】

＜特徴ＡＺ１５群＞
遊技球を遊技領域に発射することが可能な発射手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記発射手段による遊技球の発射間隔を可変させることが可能な可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＺ１５。
【１３７９５】
＜特徴ＺＡ群＞（出玉に応じて変動パターンを可変）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶された情報に対応して、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＡ１。
【１３７９６】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３７９７】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３７９８】
遊技機ＺＡ１によれば、払い出しが一定期間に増大することで、動的表示期間を可変させて特典遊技の実行間隔を長くすることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３７９９】
遊技機ＺＡ１において、　前記動的表示期間決定手段により決定される複数の動的表示期間が設定された動的表示期間群が複数記憶された期間群記憶手段を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて前記動的表示期間決定手段により前記動的表示期間が決定される前記動的表示期間群を切り替えるものであることを特徴とする遊技機ＡＺ２。
【１３８００】
遊技機ＡＺ２によれば、動的表示期間群を切り替えることで決定される動的表示期間を可変させることが可能となるので、情報に対応した動的表示期間群を予め設定しておくことで、多様に動的表示期間を対応させて可変させることができるという効果がある。
【１３８０１】

遊技機ＡＺ１またはＡＺ２において、前記記憶手段に記憶された前記情報は、前記払出手段により予め定められた所定期間に払い出された遊技球の情報に対応するものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。

【１３８０２】

遊技機ＡＺ３によれば、遊技機ＡＺ１またはＡＺ２の奏する効果に加え、所定期間に払い出された遊技球の情報に対応して動的表示期間が可変されるので、所定期間における払出数に対応して、動的表示期間を長短させることで、所定期間における出玉数を抑制したり、増大させることが可能となり、遊技に短期間で極端な不利、有利が発生してしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【１３８０３】

＜特徴ＺＢ群＞（出玉に応じて大当たり内容を可変）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応した前記特典遊技種別を設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＢ１。

【１３８０４】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３８０５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３８０６】

遊技機ＺＢ１によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の内容を可変させることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３８０７】

ＺＢ１において、遊技球が入球可能であり、遊技球が入球することで遊技者に有利となる特典が付与されることが可能な開口部と、その開口部に遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変部材を所定の可変パターンで前記可変部材を可変させることが可能であり、前記特典遊技種別には、前記可変パターンが異なる種別が設定されているものであることを特徴とする遊技機ＺＢ２。

【１３８０８】

遊技機ＺＢ２によれば、ＺＢ１の奏する効果に加え、可変部材の可変パターンが特典遊技種別により異なるので、記憶手段に記憶されている情報に対応した特典種別が設定されることで、払い出された遊技球に対応した特典遊技を実行させることができるという効果がある。

【１３８０９】

遊技機ＺＢ１またはＺＢ２において、前記記憶手段に記憶された前記情報は、前記払出手段により予め定められた所定期間に払い出された遊技球の情報に対応するものであることを特徴とする遊技機ＺＢ３。

【１３８１０】
遊技機ＺＢ３によれば、遊技機ＺＢ１またはＺＢ２の奏する効果に加え、所定期間に払い出された遊技球の情報に対応して特典遊技種別が設定されるので所定期間における出玉数を抑制したり、増大させることが可能となり、遊技に短期間で極端な不利、有利が発生してしまう不具合を抑制できるという効果がある。
【１３８１１】
遊技機ＺＢ１からＺＢ３のいずれかにおいて、前記可変パターンには、前記開口部に遊技球が入球し難い期間で前記可変部材を第１状態へと可変させる不利パターンが実行可能にされており、前記記憶手段に所定数以上の遊技球が払い出されたことを示す情報が記憶されたことに基づいて前記不利パターンが設定された前記可変パターンで実行される前記特典遊技種別が設定され易くされるものであることを特徴とする遊技機ＺＢ４。
【１３８１２】
遊技機ＺＢ４によれば、遊技機ＺＢ１からＺＢ３のいずれかの奏する効果に加え、所定数以上の遊技球が払い出された場合に、特典遊技で開口部に遊技球が入球することが抑制されるので過剰に特典が短期間に付与されることを抑制できるという効果がある。
【１３８１３】
＜特徴ＺＣ群＞（出玉に応じて大当たりを強制終了）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記特典遊技を強制的に終了させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＣ１。
【１３８１４】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３８１５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３８１６】
遊技機ＺＣ１によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の実行間隔を停止することが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３８１７】
ＺＣ１において、遊技球が入球可能であり、入球した遊技球が特定領域を通過することにより前記払出手段により所定数の遊技球が払い出されることが可能な開口部と、その開口部に遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変部材を前記第２状態から前記第１状態へと少なくとも１以上可変させる可変パターンで実行される小特典遊技を予め定められた回数で実行するものであり、前記払出手段により所定数以上の遊技球が払い出されたことを示す前記情報が記憶された場合に、前記小特典遊技の実行が禁止されるものであることを特徴とする遊技機ＺＣ２。

【１３８１８】
遊技機ＺＣ２によれば、遊技機ＺＣ１の奏する効果に加え、所定数以上の遊技球が払い出されるまで、特典遊技である小特典遊技が継続して実行されるので、遊技者に許容される限度まで特典遊技を実行させることができ、遊技者に達成感を感じさせることができるという効果がある。
【１３８１９】
遊技機ＺＣ１またはＺＣ２において、前記記憶手段には、予め定められた所定期間に前記払出手段により払い出された遊技球の数に対応した情報が前記情報として記憶されるものであり、前記遊技機は、前記予め定めれた所定期間までに前記払出手段により払い出されることが可能な残数を識別可能な示唆態様が遊技者に示唆可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＺＣ３。
【１３８２０】
遊技機ＺＣ３によれば、遊技機ＺＣ１またはＺＣ２のいずれかの奏する効果に加え、残りの払出数が認識できるので、払出数が上限に近づいた場合に遊技を一時停止する等の調整を遊技者にさせることができ、効率の良い遊技を行わせることができるという効果がある。
【１３８２１】
＜特徴ＺＤ群＞（出玉に応じて変動表示の実行間隔を可変）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記識別情報が動的表示される間隔を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＤ１。
【１３８２２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３８２３】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３８２４】
遊技機ＺＤ１によれば、払い出しが一定期間に増大することで、動的表示期間の実行間隔を可変させて特典遊技の実行間隔を長くすることが可能となり、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。
【１３８２５】
遊技機ＺＤ１において、前記識別情報は、前記動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間が経過した場合に所定の待機期間、次の識別情報の動的表示を開始させない期間が経過した後に、次の識別情報の動的表示が開始可能にされるものであり、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて前記待機期間を可変させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＺＤ２。
【１３８２６】
遊技機ＺＤ２によれば、遊技機ＺＤ１の奏する効果に加え、払出数によって、待機期間

を可変させることにより、払出数が多い場合には、待機期間を長くさせることで特典遊技が実行される間隔を長くすることができ、短期間に過剰の特典が遊技者に付与される不具合を抑制できるという効果がある。

【１３８２７】

遊技機ＺＤ１またはＺＤ２において、前記記憶手段には、予め定められた所定期間に前記払出手段により払い出された遊技球の数に対応した情報が前記情報として記憶されるものであり、前記遊技機は、前記予め定めれた所定期間までに前記払出手段により払い出されることが可能な残数を識別可能な示唆態様が遊技者に示唆可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＺＤ３。

【１３８２８】

遊技機ＺＤ３によれば、遊技機ＺＤ１またはＺＤ２のいずれかの奏する効果に加え、残りの払出数が認識できるので、払出数が上限に近づいた場合に遊技を一時停止する等の調整を遊技者にさせることができ、効率の良い遊技を行わせることができるという効果がある。

【１３８２９】

＜特徴ＺＥ群＞（出玉に応じてリミッタ回数を可変）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、通常遊技状態よりも遊技者に有利となる特別遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、所定条件が成立している場合に前記特典遊技の実行後に前記特別遊技状態を設定可能に構成され、前記遊技機は、前記特別遊技状態が設定されている状態で前記特典遊技が所定回数連続して実行され、前記記憶手段に記憶された情報が特定の情報である場合に、前記特典遊技が実行された後に前記特別遊技状態が設定されることを規制することが可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＥ１。

【１３８３０】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３８３１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３８３２】

遊技機ＺＥ１によれば、払い出しが一定期間に増大することで、特典遊技の上限数を可変させることで、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３８３３】

遊技機ＺＥ１において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて、前記所定回数を可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＥ２。

【１３８３４】

ＺＥ２によれば、ＺＥ１の奏する効果に加え、記憶された情報に基づいて、特別遊技状態が設定されている状態で連続して特典遊技が実行される上限回数が可変されるので、払出数に応じて特別遊技状態が設定される期間を可変させることができ、過剰に特典が付与

されることを抑制できるという効果がある。
【１３８３５】
遊技機ＺＥ１またはＺＥ２において、前記記憶手段には、予め定められた所定期間に前記払出手段により払い出された遊技球の数に対応した情報が前記情報として記憶されるものであり、前記遊技機は、前記予め定められた所定期間までに前記払出手段により払い出されることが可能な残数を識別可能な示唆態様が遊技者に示唆可能にされているものであることを特徴とする遊技機ＺＥ３。
【１３８３６】
遊技機ＺＥ３によれば、遊技機ＺＥ１またはＺＥ２の奏する効果に加え、残りの払出数が認識できるので、払出数が上限に近づいた場合に遊技を一時停止する等の調整を遊技者にさせることができ、効率の良い遊技を行わせることができるという効果がある。
【１３８３７】
＜特徴ＺＦ群＞（出玉サポート）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている情報に対応して、前記特典遊技が実行されていない状態において所定の期間内に遊技者が発射した遊技球の数に対して前記払出手段により払い出された遊技球の数が超えない範囲で通常の遊技状態よりも多くの遊技球が払い出されることが可能な特別遊技状態が設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＺＦ１。
【１３８３８】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３８３９】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３８４０】
遊技機ＺＦ１によれば、払出数に応じて、発射した遊技球に対して超えない範囲で、払出数が増大される特別遊技状態が設定されるので、遊技者が発射を継続して遊技を行っても損害を抑制できる一方、発射数を超えないので、遊技店側の利益が過剰に損なわれることを抑制できるという効果がある。
【１３８４１】
遊技機ＺＦ１において、前記特別遊技状態が設定されている期間に実行される前記特典遊技は、前記所定の期間に発射される遊技球の数を超えない遊技球が払い出されるように制限される設定が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＺＦ２。
【１３８４２】
遊技機ＺＦ２によれば、遊技機ＺＦ１の奏する効果に加え、特別遊技状態が設定されている場合に、特典遊技が実行されても、払い出される遊技球が制限される設定がされるので、過剰に遊技球が短期間に払い出される不具合を抑制できるという効果がある。
【１３８４３】

遊技機ＺＦ１または遊技機ＺＦ２において、前記払出手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定数の遊技球を払い出すことが可能なものであり、前記遊技機は、前記入球手段に遊技球が入球し易い第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変部材を有し、前記特別遊技状態は、前記可変部材を前記第２状態から前記第１状態へと通常状態よりも可変させ易く設定されるものであることを特徴とする遊技機ＺＦ３。

【１３８４４】

遊技機ＺＦ３によれば、遊技機ＺＦ１またはＺＦ２のいずれかの奏する効果に加え、可変部材の可変頻度を可変させることで、特別状態における払出数を増加させることができ、容易な制御で払出数を増大させることができるという効果がある。

【１３８４５】

＜特徴ＺＧ群＞（確変状態において出球数に応じてサポを落として遊技効率が悪い小当たりＲＵＳＨに移行させる）

遊技球を予め定められた特定の発射間隔以上の発射間隔で発射可能な発射手段と、その発射手段により特定方向に発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記所定の判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な第１遊技を実行する第１遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技よりも有利度合いが低い第２遊技を実行する第２遊技実行手段と、前記第１遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を設定することが可能な第１遊技状態設定手段と、所定の付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に対して所定の特典を付与する特典付与手段と、前記特典付与手段により付与された前記所定の特典の付与量が予め定められた特定条件を満たしたことに基づいて、前記第１遊技状態よりも前記第２遊技が実行され易くなる第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、少なくとも前記特定方向へと前記特定の発射間隔で遊技球を発射し続けた場合に、前記第１遊技状態よりも前記特典付与手段により前記付与される前記所定の特典の付与量が少なくなり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＺＧ１。

【１３８４６】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３８４７】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３８４８】

これに対して遊技機ＺＧ１によれば、遊技店の利益が損なわれることをすることが抑制できるという効果がある。

【１３８４９】

遊技機ＺＧ１において、前記第２遊技は、当該第２遊技が開始される前の遊技状態が終了後も維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＺＧ２。

【１３８５０】

遊技機ＺＧ２によれば、遊技機ＺＧ１の奏する効果に加え、第２遊技が実行されたとしても遊技状態が変更されないので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【１３８５１】

遊技機ＺＧ１または遊技機ＺＧ２において、前記第２遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態として、前記所定の特典の付与量が第１量となり易い通常第２遊技状態と、前記所定の特典の付与量が前記第１量よりも大きくなり易い有利第２遊技状態と、を含む複数の第２遊技状態の中から１の第２遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機ＺＧ３。

【１３８５２】

遊技機ＺＧ３によれば、遊技機ＺＧ１または遊技機ＺＧ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定された場合における特典の付与量を異ならせることができるため、第２遊技状態が設定された後も遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【１３８５３】

＜特徴ＺＨ群＞（１種２種で短時間出玉率を抑制）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の判別結果となり易い第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路よりも流入した遊技球が前記遊技機の外部へと排出されるまでに要する期間が長くなり易い第２流路と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１流路と前記第２流路とのどちらかに振り分ける振分手段と、前記第１流路を流下した遊技球と、前記第２流路を流下した遊技球と、が通過可能な位置に設けられている特定領域と、前記可変遊技の実行中に遊技球が前記特定領域を通過したことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第２遊技状態は、予め定められた特定条件が成立するまでの間、前記入球手段へと入球した遊技球が前記振分手段によって前記第１流路よりも前記第２流路に振り分けられ易くなり、前記特定条件が成立した後は、前記入球手段へと入球した遊技球が前記振分手段によって前記第２流路よりも前記第１流路に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＺＨ１。

【１３８５４】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３８５５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３８５６】

これに対して遊技機ＺＨ１によれば、遊技店の利益が損なわれることをすることが抑制できるという効果がある。

【１３８５７】

遊技機ＺＨ１において、前記特定条件は、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＺＨ２。

【１３８５８】

遊技機ＺＨ２によれば、遊技機ＺＨ１の奏する効果に加え、特定回数の判別が実行されるまでの間、可変遊技が開始されてから終了するまでの期間を長期化することができるの

で、短時間に連続して可変遊技と特典遊技とが繰り返されることを抑制することができるという効果がある。
【１３８５９】
遊技機ＺＨ１又はＺＨ２において、前記第１流路は、前記第２流路よりも、流入した遊技球が前記特定領域を通過し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＺＨ３。
【１３８６０】
遊技機ＺＨ３によれば、遊技機ＺＨ１又はＺＨ２の奏する効果に加え、特定条件が成立するまでは可変遊技が終了するまでに要する期間が長くなる上に、特典遊技も実行され難くなるので、特典遊技が実行される間隔を長期化することができるという効果がある。
【１３８６１】
＜特徴ＺＩ群＞（出球率に応じて払出速度を可変させる制御）
所定の払出条件の成立に基づいて、所定量の遊技媒体を払い出す払出手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記所定の払出条件が成立し易い特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が予め定められた特定条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段が前記所定量の遊技媒体の払い出しに要する期間が前記特定条件の成立前よりも長くなるように制御する払出制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＺＩ１。
【１３８６２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。
【１３８６３】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【１３８６４】
これに対して遊技機ＺＩ１によれば、遊技店の利益が損なわれることをすることが抑制できるという効果がある。
【１３８６５】
遊技機ＺＩ１において、前記特定条件は、所定期間の間に前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が予め定められた特定個数を超えた場合に成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機ＺＩ２。
【１３８６６】
遊技機ＺＩ２によれば、遊技機ＺＩ１の奏する効果に加え、所定期間内に特定個数以上の遊技媒体が払い出された場合に、遊技媒体の払出速度を遅くすることができるので、短時間に遊技媒体が払い出されすぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【１３８６７】
遊技機ＺＩ１又はＺＩ２において、前記払出制御手段は、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が予め定められた特定条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段による前記遊技媒体の払出が所定期間停止されるように制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＺＩ３。
【１３８６８】
遊技機ＺＩ３によれば、遊技機ＺＩ１又はＺＩ２の奏する効果に加え、遊技店の利益が損なわれることをより確実に抑制することができるという効果がある。
【１３８６９】

＜特徴ＺＪ群＞（左打ちと右打ちとでＡＴ入賞率を可変させる）
第１方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が流下可能な第２流路と、前記第１流路を流下した遊技球と、前記第２流路を流下した遊技球と、が少なくとも入球可能な位置に設けられた入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２流路は、前記第１方向に発射された遊技球が前記入球手段に到達するまでの期間よりも、前記第２方向に発射された遊技球が前記入球手段に到達するまでの期間の方が長くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＺＪ１。
【１３８７０】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、大入賞口が所定回数開閉される当たり状態に移行するものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機では当たり状態の間に大入賞口へと遊技球を入賞させる毎に所定個数の賞球が付与されるので、遊技者に対して当たり状態を１つの楽しみに遊技を行わせることができる。
【１３８７１】
しかしながら、係る従来型の遊技機において、大入賞口へと遊技球を入賞させるためには、遊技機毎に決まった方向へと遊技球を発射する必要があるため、当たり状態中における遊技が単調となってしまうという問題点があった。
【１３８７２】
これに対して遊技機ＺＪ１によれば、少しでも早く遊技球を入球手段に到達させたいと考える遊技者に対して、第１流路を狙って遊技球を発射させることができる一方、比較的長い時間をかけて遊技球を入球手段に到達させたいと考える遊技者に対して、第２流路を狙って遊技球を発射させることができる。よって、遊技者毎の好みの発射方向を選択して遊技を行わせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。
【１３８７３】
遊技機ＺＪ１において、前記入球手段は、前記第２流路を流下した遊技球が入球する割合の方が、前記第１流路を流下した遊技球が入球する割合よりも高くなる位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機ＺＪ２。
【１３８７４】
遊技機ＺＪ２によれば、遊技機ＺＪ１の奏する効果に加え、遊技球が第１流路を流下すると、入球手段へと到達するまでの期間が短くなる反面、入球手段へと入球し難くなってしまう。一方、第２流路を流下すると、入球手段へ入球し易くなるものの、入球手段へと到達するまでの期間が長くなってしまう。よって、遊技者毎の趣向に合った発射方向を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。
【１３８７５】
遊技機ＺＪ１又はＺＪ２において、前記第２流路を流下する遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＺＪ３。
【１３８７６】
遊技機ＺＪ３によれば、遊技機ＺＪ１又はＺＪ２の奏する効果に加え、第２方向に発射された遊技球が入球手段へと到達するまでの期間を、より確実に第１方向に発射された遊技球が入球手段に到達するまでの期間よりも長くすることができるという効果がある。
【１３８７７】
遊技機ＺＪ１からＺＪ３のいずれかにおいて、前記入球手段に遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定回数、前記第２位置から前記第１位置に可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＺＪ４。
【１３８７８】

遊技機ＺＪ４によれば、遊技機ＺＪ１からＺＪ３のいずれかが奏する効果に加え、判別手段による判別で特定の判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１３８７９】

遊技機ＺＪ４において、特定の発射間隔以上の発射間隔で遊技球を前記第１方向、および前記第２方向に発射可能な発射手段と、前記可変遊技の実行中において、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変されてから予め定められた特定個数以上の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置に可変させる第１可変制御手段と、前記可変遊技の実行中において、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置に可変されてから予め定められた特定期間が経過したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置に可変させる第２可変制御手段と、を備え、前記特定期間は、前記第２方向に向けて遊技球の発射を開始してから、前記特定の発射間隔で前記第２方向に発射された前記特定個数の遊技球が前記第２流路を流下し終わるまでの期間よりも少なくとも長いものであることを特徴とする遊技機ＺＪ５。

【１３８８０】

遊技機ＺＪ５によれば、遊技機ＺＪ４の奏する効果に加え、可変遊技の実行中において第２方向へと遊技球を発射した場合に、特定期間が経過するよりも前に特定個数の遊技球を入球手段に入球させることができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

【１３８８１】

＜特徴ＺＫ群＞（連チャン時の大当たり間のスタート回数に応じて大当たり遊技終了後に設定される有利期間を可変させる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な有利遊技状態を設定可能な有利遊技状態設定手段と、その有利遊技状態設定手段によって前記有利遊技状態が設定される場合に、当該設定される前記有利遊技状態の終了条件を設定する終了条件設定手段と、その終了条件設定手段により設定される終了条件として、第１終了条件と、その第１終了条件よりも成立し易い第２終了条件と、を少なくとも含む複数のうち１の終了条件を決定する終了条件決定手段と、前記特典遊技が終了した後で実行された前記判別手段の判別回数を計数する計数手段と、を備え、前記終了条件決定手段は、前記計数手段により計数された前記判別回数が予め定められた特定回数未満の場合に、前記第１終了条件よりも前記第２終了条件を決定し易くなり、前記判別回数が前記特定回数以上の場合に、前記第２終了条件よりも前記第１終了条件を決定し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＺＫ１。

【１３８８２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３８８３】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３８８４】

これに対して遊技機ＺＫ１によれば、遊技店の利益が損なわれることをすることが抑制できるという効果がある。

【１３８８５】

遊技機ＺＫ１において、前記第１終了条件は、前記有利遊技状態が設定された後で予め

定められた第１回数の前記判別手段の判別に渡って連続して、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記第２終了条件は、前記有利遊技状態が設定された後で前記第１回数よりも少ない第２回数の前記判別手段の判別に渡って連続して、前記外れ判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＺＫ２。

【１３８８６】

遊技機ＺＫ２によれば、遊技機ＺＫ１の奏する効果に加え、特典遊技が実行されるまでの判別回数が少なくなると、有利遊技状態の間に実行できる判別の回数が少なくなるので、短時間の間に特典遊技と有利遊技状態とが繰り返されることを抑制することができるという効果がある。

【１３８８７】

遊技機ＺＫ１またはＺＫ２において、特定期間内において、前記有利遊技状態中に実行される前記判別手段の上限判別回数を決定可能な決定手段を有し、終了条件設定手段は、前記上限判別回数に基づいて前記終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機ＺＫ３。

【１３８８８】

遊技機ＺＫ３によれば、遊技機ＺＫ１またはＺＫ２の奏する効果に加え、上限判別回数に基づいて終了条件が設定されるため、特定期間内における有利遊技状態中の判別回数にばらつきが発生し難くすることができるという効果がある。

【１３８８９】

＜特徴ＺＬ群＞（出率に余裕がある場合に、出玉を獲得し易くする制御）

所定の払出条件の成立に基づいて所定量の遊技媒体を払い出す払出手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記所定の払出条件が成立し易い特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が予め定められた第１条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段によって前記遊技媒体が払い出され難くなる第１制御を実行する第１制御手段と、前記第１制御が実行された後で、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が前記第１条件とは異なる第２条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段によって前記遊技媒体が払い出され易くなる第２制御を実行する第２制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＺＬ１。

【１３８９０】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に連続して特典遊技が実行されることで遊技店の利益が過剰に損なわれる問題点があった。

【１３８９１】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【１３８９２】

遊技機ＺＬ１によれば、払い出された遊技媒体の払出個数に応じて遊技媒体が払い出され難い状態や払い出され易い状態を設定することができるので、遊技店の利益が損なわれることをすることが抑制できるという効果がある。

【１３８９３】

遊技機ＺＬ１において、前記第１制御が実行されることにより規制された情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記第２制御手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記遊技媒体を払い出し易くすることが可能であることを特徴とする遊技機ＺＬ２。

【１３８９４】
遊技機ＺＬ２によれば、遊技機ＺＬ１の奏する効果に加え、第１制御が実行されたことにより払い出されなかった賞球が第２制御によって払い出されることになるため、遊技者に不利な遊技を実行させ難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３８９５】
遊技機ＺＬ２において、前記記憶手段に記憶されている前記情報を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ＺＬ３。
【１３８９６】
遊技機ＺＬ３によれば、遊技機ＺＬ２の奏する効果に加え、記憶されている情報を遊技者に示唆することができるため、遊技者に対して第２制御が実行された場合の遊技内容を予め予測させることができる。よって、後に実行される遊技を予測しながら遊技を行わせることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３８９７】
＜特徴ＺＭ群＞（出玉速度を可変させた場合の演出制御）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記識別情報の動的表示期間を決定可能であることを特徴とする遊技機ＺＭ１。
【１３８９８】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）。
【１３８９９】
また、当否抽選の結果が当否抽選が実行されてから所定の変動期間が経過した後に遊技者に報知されるように構成することで当否抽選が頻繁に実行されないように構成されていた。
【１３９００】
しかしながら、既に遊技者に払い出された賞球数に関わらず、変動期間が設定されるため、賞球が多く払い出されている遊技機も、賞球が多く払い出されていない遊技機も、同一の変動期間が設定されることになる。この場合、賞球が多く払い出される設定がされている遊技機において、過剰な量の賞球が払い出されてしまい、遊技店の利益が損なわれるという問題があった。また、上述した問題を解決するために、長い変動期間が設定され易くなるように遊技機を構成した場合には、賞球が多く払い出されないように設定がされている遊技機において、十分な賞球を払い出すことが出来ず、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。
【１３９０１】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技店の利益が損なわれること抑制しながらも、遊技の興趣が低下してしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１３９０２】
遊技機ＺＭ１によれば、一定期間に遊技者に払い出した遊技球の情報に基づいて動的表示期間を決定可能であるため、一定期間に遊技者に払い出した遊技球に応じて異なる長さ

の動的表示期間を設定することが可能となる。よって、払い出し数に対して動的表示期間を調整することができ、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３９０３】

遊技機ＺＭ１において、前記動的表示期間決定手段は、前記特定の判別結果を示すための識別情報が表示されることとなる前記識別情報の動的表示期間として、第１期間とその第１期間よりも長い第２期間と、を少なくとも設定可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記情報が示す遊技球数が特定数よりも多い場合に、前記第１期間よりも前記第２期間を決定し易くするものであることを特徴とする遊技機ＺＭ２。

【１３９０４】

遊技機ＺＭ２によれば、遊技機ＺＭ１の奏する効果に加え、払い出された遊技球の数が多くほど、長い期間の動的表示期間が決定され易くなるため、短期間で過剰に遊技球が払い出されることを抑制し、遊技店の利益が損なわれること抑制できるという効果がある。

【１３９０５】

遊技機ＺＭ２において、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を、前記動的表示期間決定手段により決定された前記動的表示期間を用いて実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の態様として、第１態様と、その第１態様とは異なる第２態様と、を少なくとも含む複数の態様の中から所定の態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果である場合のほうが、前記特定の判別結果では無い場合よりも前記第１態様を決定し易いものであることを特徴とする遊技機ＺＭ３。

【１３９０６】

遊技機ＺＭ３によれば、遊技機ＺＭ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果に応じて異なる態様で設定される演出が演出実行手段により、動的表示期間を用いて実行されるため演出効果を高めることができるという効果がある。

【１３９０７】

＜特徴ＺＮ群＞（出玉数により優先変動対象を切り替える）

第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、所定条件が成立したことに基づいて、前記第１識別情報と前記第２識別情報との動的表示順序を決定可能な順序決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＺＮ１。

【１３９０８】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

また、遊技の当否抽選として複数種別の抽選を実行可能に構成し、その複数種別の抽選を予め定められた順序で実行可能に構成されていた。

【１３９０９】

しかしながら、従来型の遊技機によれば、常に同一の順序で複数の当否抽選が実行されるため、遊技内容が単調となり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【１３９１０】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制し、遊技者の遊技への興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１３９１１】
遊技機ＺＮ１によれば、所定条件が成立したことに基づいて動的表示される識別情報の順序を決定することができるので、様々な順序で第１識別情報と第２識別情報とを動的表示されることが可能となり、連続して特典遊技が実行されて払出が過剰となっている判別に対する頻度を低下させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制し、遊技者の遊技への興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３９１２】
遊技機ＺＮ１において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記所定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＺＮ１２。
【１３９１３】
遊技機ＺＮ２によれば、遊技者に払い出した遊技球の情報に基づいて動的表示される識別情報の順序が決定されるため、払い出された遊技球に応じて識別情報の順序を切り替えるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３９１４】
遊技機ＺＮ２において、前記第１判別手段は、前記第２判別手段よりも遊技者に有利な前記判別を実行可能であり、前記順序決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が遊技者に有利な第１情報である場合のほうが、その第１情報よりも遊技者に不利な第２情報である場合よりも、前記第２判別が実行され易くなるように前記順序を決定可能であることを特徴とする遊技機ＺＮ３。
【１３９１５】
遊技機ＺＮ３によれば、遊技機ＺＮ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている情報が遊技者に有利な第１情報である場合には、第１判別よりも遊技者に不利となる第２判別が実行され易くなる。このように構成することで、既に有利な遊技者、例えば、既に多くの賞球を獲得している遊技者に対して、更に過剰に賞球を払い出してしまう事態が発生することを抑制することができるという効果がある。
【１３９１６】
＜特徴ＺＯ群＞（条件に応じて発射速度を切り替える）
遊技球を遊技領域に発射することが可能な発射手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技において、所定条件が成立したことに基づいて、前記発射手段による遊技球の発射間隔を可変させることが可能な可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＺＯ１。
【１３９１７】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）
しかしながら、遊技盤面に向けて発射される遊技球の発射速度が常に一定であり、遊技者が長時間遊技をする場合において、遊技が単調になり遊技の興趣が低下するという問題があった。
【１３９１８】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、所定条件が成立したことに基づいて遊技球の発射速度を可変させることで、遊技の興趣を向上させるこ

とができる遊技機を提供することを目的とする。
【１３９１９】
遊技機ＺＯ１によれば、所定条件の成立に基づいて、遊技球の発射間隔を可変させることができるため、遊技が単調になることを抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３９２０】
遊技機ＺＯ１において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、その払出手段により払い出された遊技球に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記所定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＺＯ２。
【１３９２１】
遊技機ＺＯ２によれば、遊技機ＺＯ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、払出手段により払い出された遊技球に対応する情報に基づいて、遊技球の発射間隔を可変させることができるため、払い出された遊技球に応じて遊技球の発射間隔を可変させるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３９２２】
遊技機ＺＯ１またはＺＯ２において、前記所定条件は前記特典遊技が実行される場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＺＯ３。
【１３９２３】
遊技機ＺＯ３によれば、遊技機ＺＯ１またはＺＯ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行される場合と、実行されない場合とで、遊技球の発射間隔を可変させることができる。よって、可変された発射間隔に応じて特典遊技中に獲得可能な特典量を異ならせることができるため、遊技者に対して遊技球の発射間隔に興味を持たせることができ、遊技者の遊技への興趣を向上させることができるという効果がある。
【１３９２４】
遊技機ＺＯ１からＺＯ３のいずれかにおいて、前記発射手段により発射される遊技球の発射方向を調整可能な調整手段を有し、前記遊技領域は、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路を流下した遊技球が困難となる第２流路と、を少なくとも有するものであり、前記所定条件は前記調整手段により、前記第２流路に向けて前記遊技球を発射させるように前記発射方向が調整された場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機ＺＯ４。
【１３９２５】
遊技機ＺＯ４によれば、遊技機ＺＯ１からＺＯ３のいずれかに奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球を発射させる方向に応じて発射間隔を異ならせることができる。よって、遊技者に対して様々な方向へと遊技球を発射させることで、様々な発射間隔で遊技球を発射させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。
【１３９２６】
＜特徴ＺＰ群＞（初当たり時に有利期間のシナリオを設定）
遊技球を遊技領域に発射することが可能な発射手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により識別情報が動的表示される動的表示期間を決定することが可能な動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、遊技者に有利な有利状態を設定可能な有利状態設定手段と、有した遊技において、少なくとも特典遊技における所定条件が成立したことに基づいて遊技者に所定数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、前記有利状態設定手段により設定される前記有利状態の種別として、複数の種別の中から１

の種別を決定可能な状態種別決定手段と、を有し、前記状態種別決定手段は、前記払出手段により特定数の遊技球が払い出されるまでの期間が第１期間に設定される第１有利種別と、前記第１期間よりも長い第２期間に設定される第２有利種別と、を決定可能であることを特徴とする遊技機ＺＰ１。

【１３９２７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、遊技者に特典として所定数の遊技球が払い出されることが可能に構成されていた。（先行技術文献：特開２０１２－２１７７６６号公報）

しかしながら、一定期間に払い出される遊技球が極端に多くなり、遊技者に過剰に遊技球を払い出してしまうという問題があった。また、過剰に遊技球が払い出されることを抑制するために、払い出された賞球数が特定の上限数に到達した場合に、それ以上遊技球が払い出されることを禁止する遊技機もあった。

【１３９２８】

しかしながら、従来型の遊技機によれば、払い出された賞球数が特定の上限数に到達した場合に遊技球の払い出しを禁止することができるものであったが、払い出された賞球数が特定の上限数に到達するまでの遊技性は常に一緒であるため、払い出された賞球数が特定の上限数に到達するまでの過程が単調となり遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【１３９２９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、払い出された賞球数が特定の上限数に到達するまでの遊技性を多彩に設定可能にすることで、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１３９３０】

遊技機ＺＰ１によれば、払い出された遊技球が特定の上限数に到達するまでに要する期間を異ならせるように状態種別決定手段により有利状態の種別を決定することができるため、払い出された賞球数が特定の上限数に到達するまでの遊技性にバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【１３９３１】

遊技機ＺＰ１において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の特典種別として第１特典を付与可能な第１特典種別と、前記第１特典よりも遊技者に多くの遊技球を払い出すことが可能な第２特典を付与可能な第２特典種別と、を少なくとも含む複数の前記特典種別の中から１の特典種別を決定可能な特典種別決定手段を有し、前記遊技機は、前記状態種別決定手段により前記第１有利種別が設定された場合のほうが、前記第２有利種別が決定された場合よりも前記第２特典種別の前記特典遊技が実行され易いものであることを特徴とする遊技機ＺＰ２。

【１３９３２】

遊技機ＺＰ２によれば、遊技機ＺＰ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、払出手段により特定数の遊技球が払い出されるまでの期間として短い期間が決定されるほうが、特典遊技として多くの遊技球が払い出される特典遊技が実行され易くなる。よって、有利状態中において、払出手段により特定数の遊技球が払い出されるまでの期間を異ならせた場合であっても、遊技者に違和感を与える事無く同程度の特典を付与することができるという効果がある。

【１３９３３】

遊技機ＺＰ２において、前記有利状態中に実行される前記特典遊技の回数に対して上限回数を設定可能な上限設定手段を有し、前記遊技機は、前記状態種別決定手段により第１有利種別が設定された場合のほうが、前記第２有利種別が決定された場合よりも前記上限回数として多い回数が設定され易いものであることを特徴とする遊技機ＺＰ３。

【１３９３４】

遊技機ＺＰ３によれば、遊技機ＺＰ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、

払出手段により多くの遊技球が払い出される特典遊技が実行され易い有利状態のほうが、有利状態中に実行される特典遊技の上限回数として少ない回数が設定され易いため、多くの遊技球が払い出される特典遊技が数多く実行されることを抑制することができるという効果がある。

【１３９３５】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１３９３６】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１３９３７】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１３９３８】

なお、上記各実施形態に記載の「球」が特許請求の範囲の「遊技媒体」又は「遊技球」に対応し、上記各実施形態に記載の「役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応し、上記各実施形態に記載の「連続役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第２入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応する。

＜その他＞

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７６６号公報）。

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、所定の払出条件の成立に基づいて所定量の遊技媒体を払い出す払出手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記所定の払出条件が成立し易い特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が予め定められた第１条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段によって前記遊技媒体が払い出され難くなる第１制御を実行する第１制御手段と、前記第１制御が実行された後で、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が前記第１条件とは異なる第２条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段によって前記遊技媒体が払い出され易くなる第２制御を実行する第２制御手段と、を備えるものである。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記第１制御が実行されることにより規制された情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記第２制御手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記遊技媒体を払い出し易くすることが可能である。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想２記載の遊技機において、前記記憶手段に記憶されている前記情報を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものである。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、所定の払出条件の成立に基づいて所定量の遊技媒体を払い出す払出手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記所定の払出条件が成立し易い特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が予め定められた第１条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段によって前記遊技媒体が払い出され難くなる第１制御を実行する第１制御手段と、前記第１制御が実行された後で、前記払出手段によって払い出された前記遊技媒体の払出個数が前記第１条件とは異なる第２条件を満たしたことに基づいて、前記払出手段によって前記遊技媒体が払い出され易くなる第２制御を実行する第２制御手段と、を備えるものである。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１制御が実行されることにより規制された情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記第２制御手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記遊技媒体を払い出し易くすることが可能である。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想２記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、前記記憶手段に記憶されている前記情報を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものである。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【符号の説明】

【１３９３９】

１０　　パチンコ機（遊技機）