

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-29447
(P2024-29447A)

(43)公開日 令和6年3月6日(2024.3.6)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 3 3 A	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	
審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全98頁)		

(21)出願番号	特願2022-131710(P2022-131710)	(71)出願人	391010943
(22)出願日	令和4年8月22日(2022.8.22)		株式会社藤商事
			大阪府大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号
		(74)代理人	100154014
			弁理士 正木 裕士
		(74)代理人	100154520
			弁理士 三上 祐子
		(72)発明者	横田 有
			大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式会社藤商事内
		(72)発明者	渡邊 圭祐
			大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式会社藤商事内
		(72)発明者	野間 健太
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】

遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる遊技機を提供する。

【解決手段】サブ制御CPUは、当たり遊技において、遊技停止状態に関する情報を報知する抑制装置作動警告コマンドを受信した場合に、ラウンド演出及びノ又は終了インターバル演出を実行するための演出シナリオを遊技停止状態に基づく特定演出シナリオに変更可能となる(図47(c)参照)。

【選択図】図47

(a) 大当たり中のシナリオ ⇒ 変動開始時に作成
(a) 通常大当たり(保留演出が発生しない場合)

演出	オープニング表示	Round1	Round10	エンディング表示
音(BGM)	オープニングBGM	ラウンド用BGM	ラウンド用BGM	エンディングBGM
音(SE)	オープニングSE	ラウンド用SE	ラウンド用SE	エンディングSE
ランプ(飾り)	オープニングランプ	ラウンド用ランプ	ラウンド用ランプ	エンディングランプ
ランプ(枠)	オープニングランプ	ラウンド用ランプ	ラウンド用ランプ	エンディングランプ
可動演出	---	---	---	---

※アタッカーに遊技者が入賞した際にSEが発生する。

(b) 保留演出に当選した場合
(b) 保留演出に当選した場合

演出	オープニング表示	Round1	Round10	エンディング表示
音(BGM)	オープニングBGM	ラウンド用BGM	ラウンド用BGM	エンディングBGM
音(SE)	オープニングSE	ラウンド用SE	ラウンド用SE	エンディングSE
ランプ(飾り)	オープニングランプ	ラウンド用ランプ	ラウンド用ランプ	エンディングランプ
ランプ(枠)	オープニングランプ	ラウンド用ランプ	ラウンド用ランプ	エンディングランプ
可動演出	---	---	---	---

※アタッカーに遊技者が入賞した際にSEが発生する。

(c) 保留演出に当選した場合
(c) 保留演出に当選した場合

演出	オープニング表示	Round1	Round10	エンディング表示
音(BGM)	オープニングBGM	ラウンド用BGM	ラウンド用BGM	エンディングBGM
音(SE)	オープニングSE	ラウンド用SE	ラウンド用SE	エンディングSE
ランプ(飾り)	オープニングランプ	ラウンド用ランプ	ラウンド用ランプ	エンディングランプ
ランプ(枠)	オープニングランプ	ラウンド用ランプ	ラウンド用ランプ	エンディングランプ
可動演出	---	---	---	---

※1:抑制装置作動警告コマンドを受信したら「大当たり終了演出にセービング機能が作動します」というSEが発生され、その間BGMはフェードされる。
SE発生後はBGMのフェードは解除される。

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技動作を統括的に制御する主制御手段と、
遊技領域へと発射される又は遊技領域から遊技領域外へと排出される遊技球を検出するアウト数検出手段と、

入賞口を通過した遊技球を検出する入賞数検出手段と、

前記アウト数検出手段の検出結果に基づいたアウト数と、前記入賞数検出手段の検出結果に基づいた遊技価値数とに応じてカウントする計数カウンタと、

前記計数カウンタが所定の値を超えた場合に、特定コマンドを送信するコマンド送信手段と、

10

前記コマンド送信手段にて送信した前記特定コマンドを受信するサブ制御手段と、を有し、

前記計数カウンタが前記所定の値を超えた場合に、前記主制御手段は所定の遊技動作を停止する遊技停止状態とし、

前記サブ制御手段は、前記特定コマンドを受信したことに基づいて、前記遊技停止状態であることを示す遊技停止状態表示を前記遊技動作に関する表示を行う表示手段にて表示し、

前記主制御手段により、遊技動作に起因する抽選処理を実行し、該抽選処理の結果が当たりとなる場合に当たり遊技を実行可能とし、

前記サブ制御手段は、前記当たり遊技において、前記遊技停止状態に関する情報を報知する事前報知コマンドを受信した場合に、ラウンド演出及び／又は終了インターバル演出を実行するための演出シナリオを遊技停止状態に基づく特定演出シナリオに変更可能としてなる遊技機。

20

【請求項 2】

前記特定演出シナリオは、前記終了インターバル演出において、当たり動作後の遊技状態を報知する音声シナリオが実行されないように変更し、且つ可動役物が動作しないようにしてなる請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

30

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロット、封入された遊技球を内部で循環させる封入式パチンコ機（管理遊技機）などの遊技機に関し、より詳しくは、遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来のパチンコ機等の遊技機として、例えば特許文献 1 に記載のような遊技機が知られている。この遊技機は、遊技者が獲得する賞球数（遊技価値数）が一定以上になると強制的に遊技を終了させる打ち止め機能を備えたものである。

40

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2014 - 217645 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、上記の遊技機では、遊技を強制的に終了させるにあたり、強制終了させる直前や強制終了させた後の制御に関して十分な対策が講じられていないという問題があった。

50

【 0 0 0 5 】

そこで本発明は、上記問題に鑑み、遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになっても、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記本発明の目的は、以下の手段によって達成される。なお、括弧内は、後述する実施形態の参照符号を付したものであるが、本発明はこれに限定されるものではない。

【 0 0 0 7 】

請求項 1 の発明に係る遊技機によれば、遊技動作を統括的に制御する主制御手段（例えば、図 3 に示す主制御 CPU 6 0 0 a）と、

遊技領域（例えば、図 2 に示す遊技領域 4 0）へと発射される又は遊技領域から遊技領域外へと排出される遊技球を検出するアウト数検出手段（例えば、図 3 に示すアウトロスイッチ 5 0 a）と、

入賞口（例えば、図 2 に示す特別図柄 1 始動口 4 4、特別図柄 2 始動口 4 5 a、右上一般入賞口 4 9 a、左上一般入賞口 4 9 b、左中一般入賞口 4 9 c、左下一般入賞口 4 9 d、図示しない大入賞口）を通過した遊技球を検出する入賞数検出手段（例えば、図 3 に示す特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1、左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1、左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1、大入賞口スイッチ 4 6 c）と、

前記アウト数検出手段の検出結果に基づいたアウト数と、前記入賞数検出手段の検出結果に基づいた遊技価値数とに応じてカウントする計数カウンタ（例えば、差球カウンタ）と、

前記計数カウンタが所定の値を超えた場合に、特定コマンド（例えば、遊技停止コマンド）を送信するコマンド送信手段（例えば、図 3 に示す主制御 CPU 6 0 0 a）と、

前記コマンド送信手段にて送信した前記特定コマンドを受信するサブ制御手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 8 0 0 a）と、を有し、

前記計数カウンタ（例えば、差球カウンタ）が前記所定の値を超えた場合に、前記主制御手段（例えば、図 3 に示す主制御 CPU 6 0 0 a）は所定の遊技動作を停止する遊技停止状態とし、

前記サブ制御手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 8 0 0 a）は、前記特定コマンド（例えば、遊技停止コマンド）を受信したことに基づいて、前記遊技停止状態であることを示す遊技停止状態表示（例えば、図 4 5（b - 3）に示す画像 P 5 7 参照）を前記遊技動作に関する表示を行う表示手段（例えば、図 2 に示す液晶表示装置 4 1）にて表示し、

前記主制御手段（例えば、図 3 に示す主制御 CPU 6 0 0 a）により、遊技動作に起因する抽選処理を実行し、該抽選処理の結果が当たりとなる場合に当たり遊技を実行可能とし、

前記サブ制御手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 8 0 0 a）は、前記当たり遊技において、前記遊技停止状態に関する情報を報知する事前報知コマンド（例えば、抑制装置作動警告コマンド）を受信した場合に、ラウンド演出及び／又は終了インターバル演出を実行するための演出シナリオを遊技停止状態に基づく特定演出シナリオに変更可能となる（例えば、図 4 7（c）参照）ことを特徴としている。

請求項 2 の発明に係る遊技機によれば、上記請求項 1 に記載の遊技機において、前記特定演出シナリオは、前記終了インターバル演出において、当たり動作後の遊技状態を報知する音声シナリオが実行されないように変更し、且つ可動役物が動作しないようにしてなる（例えば、図 4 6（a - 3）～（d - 3）、図 4 7（c）参照）ことを特徴としている。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになっても、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図2】同実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図3】同実施形態に係る遊技機の制御装置を示すブロック図である。

【図4】(a)は同実施形態に係る主制御RAMのメモリ領域を示し、(b)は同実施形態に係る主制御ROMのメモリ領域を示すメモリマップを説明する説明図である。

10

【図5】(a)～(e)は、変動中に、差球90000発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動予告コマンドが送信された場合を説明するための画面例である。

【図6】(a)～(c)は、変動中に、差球95000発を超えて、サブ制御基板へ、遊技停止コマンドが送信された場合を説明するための画面例である。

【図7】(a)～(e)は、大当たり中に、差球95000発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動警告コマンドが送信された場合を説明するための画面例である。

【図8】(a)～(e)は、大当たり中に、差球95000発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動警告コマンドが送信された場合に、遊技者に期待感を持たせる演出をしたにもかかわらず、大当たり遊技後に遊技を停止することを説明するための画面例である。

【図9】(a)～(e)は、状態に応じて昇格演出を制限、又は、中止するようにすることを説明するための画面例である。

20

【図10】同実施形態に係る主制御のメイン処理を説明するフローチャート図である。

【図11】図10に示す主制御のメイン処理の続きを説明するフローチャート図である。

【図12】図10に示す設定切替処理を説明するフローチャート図である。

【図13】電源異常チェック処理を説明するフローチャート図である。

【図14】図11に示す領域外遊技開始設定を説明するフローチャート図である。

【図15】図14に示す遊技停止処理を説明するフローチャート図である。

【図16】図11に示す賞球入賞数管理処理1を説明するフローチャート図である。

【図17】図16に示す計測用RAM領域の初期設定を説明するフローチャート図である。

30

【図18】図16に示すカウント処理を説明するフローチャート図である。

【図19】図16に示す計数処理を説明するフローチャート図である。

【図20】図16に示す抑制装置計数処理を説明するフローチャート図である。

【図21】同実施形態に係る主制御のタイマ割込み処理を説明するフローチャート図である。

【図22】図21に示す抑制装置作動管理処理を説明するフローチャート図である。

【図23】図21に示す普通図柄処理を説明するフローチャート図である。

【図24】図21に示す特別図柄処理を説明するフローチャート図である。

【図25】図24に示す始動口チェック処理1(2)を説明するフローチャート図である。

40

【図26】図24に示す特別図柄変動開始処理を説明するフローチャート図である。

【図27】図24に示す特別図柄変動中処理を説明するフローチャート図である。

【図28】図24に示す特別図柄確認時間中処理を説明するフローチャート図である。

【図29】図21に示す使用領域外処理を説明するフローチャート図である。

【図30】同実施形態に係るサブ制御のメイン処理を示すフローチャート図である。

【図31】図30に示すデータ解析処理を示すフローチャート図である。

【図32】同実施形態に係るサブ制御のコマンド受信処理を示すフローチャート図である。

【図33】同実施形態に係るサブ制御のタイマ割込み処理を示すフローチャート図である。

50

【図 3 4】(a) は動画に関する初期コマンドリストを説明するフローチャート図を示し、(b) は動画に関する定常コマンドリストを説明するフローチャート図を示し、(c) は静止画に関するコマンドリストを説明するフローチャート図である。

【図 3 5】第 2 実施形態の主制御のメイン処理の続きを説明するフローチャート図である。

【図 3 6】図 3 5 に示す R A M クリア時使用領域外処理を説明するフローチャート図である。

【図 3 7】図 3 5 に示す使用領域外処理遊技開始設定を説明するフローチャート図である。

【図 3 8】図 3 5 に示す賞球入賞数管理処理 1 を説明するフローチャート図である。 10

【図 3 9】第 2 実施形態に係る主制御のタイマ割込み処理を説明するフローチャート図である。

【図 4 0】図 3 9 に示す使用領域外処理を説明するフローチャート図である。

【図 4 1】図 3 9 に示す抑制装置計数処理を説明するフローチャート図である。

【図 4 2】図 3 9 に示す抑制装置作動管理処理を説明するフローチャート図である。

【図 4 3】図 3 9 に示す抑制装置作動管理処理 2 を説明するフローチャート図である。

【図 4 4】(a) は同実施形態に係る抑制装置作動判定テーブルのプログラム例を示し、(b) は同実施形態に係る抑制装置作動予告コマンドテーブルのプログラム例を示す図である。

【図 4 5】(a - 1) は、大当たり中に、差球 9 0 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動予告コマンドが送信された場合を説明するための画面例、(b - 1) は、大当たり中に、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動警告コマンドが送信された場合を説明するための画面例、(c - 1) は、(b - 1) に示す状態で、エラーが表示された場合を説明するための画面例を示す図である。そして、(a - 2) は、(b - 1) に示す状態で、エラーが表示された場合を説明するための画面例、(b - 2) は、セービング機能が作動中である旨だけを示した画面例を示し、(c - 2) は、セービング機能が作動中である旨、及び、エラー表示、並びに、右打ち表示がされている画面例を示す図である。そしてさらに、(a - 3) は、(b - 1) に示す状態で、エラーが複数表示された場合を説明するための画面例、(b - 3) は、セービング機能が作動中である旨、及び、一部のエラー表示、出玉表示、並びに、Q R コード（登録商標）が表示されている画面例を示す図である。 20 30

【図 4 6】(a - 1) ~ (d - 1) は、大当たり遊技のエンディングにて、保留連演出で可動役物装置が動作したり、装飾ランプがレインボー色に点灯したりする場合や、次回当たりまで有利状態が継続するような「R u s h モード継続！！」という音声が出力される場合の画面例を示す図である。そして、(a - 2) ~ (d - 2) は、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動警告コマンドが送信された場合に、(a - 1) ~ (d - 1) に示す液晶表示装置に、大当たり遊技後にセービング機能が作動する旨の表示がされただけの場合を説明する図である。さらに、(a - 3) ~ (d - 3) は、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板へ、抑制装置作動警告コマンドが送信された場合に、(a - 1) ~ (d - 1) に示す液晶表示装置に、大当たり遊技後にセービング機能が作動する旨の表示がされるだけでなく、音や装飾ランプの処理なども行う場合を説明する図である。 40

【図 4 7】大当たり中のシナリオを説明するための図であり、(a) は、保留連演出が発生しない通常大当たりのシナリオを説明し、(b) は、保留連演出に当選した場合のシナリオを説明し、(c) は、保留連演出に当選したがセービング機能が作動する場合のシナリオを説明する説明図である。

【図 4 8】(a) ~ (b) は、抑制装置（セービング機能）の予告メッセージを表示する変形例の画面例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

< 第 1 実施形態の説明 >

以下、本発明に係る遊技機の一実施形態である第 1 実施形態を、パチンコ遊技機を例にして、図面を参照して具体的に説明する。なお、以下の説明において、上下左右の方向を示す場合は、図示正面から見た場合の上下左右をいうものとする。

【 0 0 1 1 】

< パチンコ遊技機外観構成の説明 >

まず、図 1 ~ 図 3 を参照して、本実施形態に係るパチンコ遊技機の外観構成を説明する。

【 0 0 1 2 】

< パチンコ遊技機前面の外観構成の説明 >

【 0 0 1 3 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、木製の外枠 2 の前面に矩形状の前面枠 3 を開閉可能に取り付け、その前面枠 3 の裏面に取り付けられている遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤 4 が装着された構成からなる。遊技盤 4 は、図 2 に示す遊技領域 4 0 を前面に臨ませた状態で装着され、図 1 に示すようにこの遊技領域 4 0 の前側に透明ガラスを支持したガラス扉枠 5 が設けられている。なお、上記遊技領域 4 0 は、遊技盤 4 の面上に配設された球誘導レール 6（図 2 参照）で囲まれた領域からなるものである。

【 0 0 1 4 】

一方、パチンコ遊技機 1 は、図 1 に示すように、ガラス扉枠 5 の下側に前面操作パネル 7 が配設され、その前面操作パネル 7 には上受け皿ユニット 8 が設けられ、この上受け皿ユニット 8 には、排出された遊技球を貯留する上受け皿 9 が一体形成されている。また、この前面操作パネル 7 には、球貸しボタン 1 1 及びプリペイドカード排出ボタン 1 2（カード返却ボタン 1 2）が設けられている。上受け皿 9 の上皿表面部分には、内蔵ランプ（図示せず）点灯時に遊技者が押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の演出ボタン装置 1 3 が設けられている。また、この上受け皿 9 には、当該上受け皿 9 に貯留された遊技球を下方に抜くための球抜きボタン 1 4 が設けられ、さらに、略十字キーからなる設定ボタン 1 5 が設けられている。この設定ボタン 1 5 は、遊技者による操作が可能なもので、中央部に設けられた円形の決定キー 1 5 a と、その決定キー 1 5 a の図示上側に設けられた三角形形状の上キー 1 5 b と、その決定キー 1 5 a の図示左側に設けられた三角形形状の左キー 1 5 c と、その決定キー 1 5 a の図示右側に設けられた三角形形状の右キー 1 5 d と、その決定キー 1 5 a の図示下側に設けられた三角形形状の下キー 1 5 e とで構成されている。

【 0 0 1 5 】

一方、図 1 に示すように、前面操作パネル 7 の右端部側には、発射ユニットを作動させるための発射ハンドル 1 6 が設けられ、前面枠 3 の上部両側面側及び発射ハンドル 1 6 の近傍には、BGM（Background music）や効果音等を発するスピーカ 1 7 が設けられている。なお、上記前面枠 3 の周枠には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラーLEDランプ等の装飾ランプが配設されている。

【 0 0 1 6 】

< 遊技盤の外観構成の説明 >

他方、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 には、図 2 に示すように、略中央部にLCD（Liquid Crystal Display）等からなる液晶表示装置 4 1 が配置されている。この液晶表示装置 4 1 は、表示エリアを左、中、右の 3 つのエリアに分割し、独立して数字やキャラクタ、文字（キャラクタの会話や歌詞テロップ等）あるいは図柄（特別図柄や普通図柄）の変動表示が可能なものである。そしてこのような液晶表示装置 4 1 の周囲には、装飾用の上飾り 4 2 a、左飾り 4 2 b、右飾り 4 2 c が設けられており、この上飾り 4 2 a、左飾り 4 2 b、右飾り 4 2 c の背面側には可動役物装置 4 3 が配置されている。なお、上飾り 4 2 a、左飾り 4 2 b、右飾り 4 2 c には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラーLEDランプ等の装飾ランプが配置されている。

【 0 0 1 7 】

この可動役物装置 4 3 は、図 2 に示すように、遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う上可動役物 4 3 a と、左可動役物 4 3 b と、右可動役物 4 3 c と、左上可動役物 4 3 d と、さらに、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d を、夫々、駆動する 2 相のステッピングモータ等のモータ（図示せず）とで構成されている。なお、これら上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラー LED ランプ等の装飾ランプが配置されている。

【0018】

一方、液晶表示装置 4 1 の真下には、特別図柄 1 始動口 4 4 が配置され、その内部には入賞球を検出する特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a（図 3 参照）が設けられている。そしてこの特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a（図 3 参照）が検出した有効入賞球数、すなわち、第 1 始動保留球数が所定数（例えば、4 個）液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。なお、この第 1 始動保留球数は、特別図柄 1 始動口 4 4 へ遊技球が入賞し、特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a（図 3 参照）にて検出されると、1 加算（+ 1）され、数字やキャラクタあるいは図柄（装飾図柄）等の特別図柄の変動表示が開始されると、1 減算（- 1）されるというものである。なお、特別図柄 1 始動口 4 4 及びその周囲には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラー LED ランプ等の装飾ランプが配置されている。

10

【0019】

他方、液晶表示装置 4 1 の右下部側には、図 2 に示すように、特別図柄 2 始動装置 4 5 が配置されている。この特別図柄 2 始動装置 4 5 は、特別図柄 2 始動口 4 5 a と、この特別図柄 2 始動口 4 5 a を遊技球が入球可能な開状態とする「開放状態」と入球不可能な閉状態とする「閉鎖状態」とに変化可能な開閉部 4 5 b と、遊技球を特別図柄 2 始動口 4 5 a に向けて案内する「案内状態」と案内しない「非案内状態」とに変化可能な入球案内部 4 5 c と、特別図柄 2 始動口 4 5 a に入球した遊技球を検出する特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1（図 3 参照）と、で構成されている。

20

【0020】

特別図柄 2 始動口 4 5 a は、図 2 の図示正面左右方向の右側に向けて略横向きに開口しており、その特別図柄 2 始動口 4 5 a の内部に入賞球を検出する特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1（図 3 参照）が設けられている。この特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1（図 3 参照）が検出した有効入賞球数、すなわち、第 2 始動保留球数が所定数（例えば、4 個）液晶表示装置 4 1 に表示されることとなる。なお、この第 2 始動保留球数は、特別図柄 2 始動口 4 5 a へ遊技球が入賞し、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1（図 3 参照）にて検出されると、1 加算（+ 1）され、数字やキャラクタあるいは図柄（装飾図柄）等の特別図柄の変動表示が開始されると、1 減算（- 1）されるというものである。

30

【0021】

開閉部 4 5 b は、特別図柄 2 始動口 4 5 a に対して左右方向に移動可能な開閉部材（図示せず）と、開閉部材（図示せず）を駆動制御する普通電動役物ソレノイド 4 5 b 2（図 3 参照）とを備えている。この開閉部 4 5 b は、閉鎖状態のときには、開閉部材（図示せず）が特別図柄 2 始動口 4 5 a 内に突出してこの特別図柄 2 始動口 4 5 a への遊技球の入球を阻止し、開放状態のときには、退避して特別図柄 2 始動口 4 5 a への遊技球の入球を許容するようになっている。

40

【0022】

入球案内部 4 5 c は、図 2 に示す右側から左側に向かって下り状に傾斜（特別図柄 2 始動口 4 5 a 側に向かって下り状に傾斜）している案内部材（図示せず）と、を備えている。そして、この案内部材（図示せず）は、普通電動役物ソレノイド 4 5 b 2（図 3 参照）にて駆動制御されることとなる。

【0023】

この入球案内部 4 5 c は、案内状態のときには、案内部材（図示せず）が遊技領域 4 0 の前側（図 1 に示すガラス扉枠 5 側）にスライドして突出し、その上側に乗った遊技球を特別図柄 2 始動口 4 5 a へ案内し、非案内状態のときには、案内部材（図示せず）が後向き（遊技領域 4 0 の後側）にスライドして退避するようになっている。これにより、案内

50

部材（図示せず）が案内状態のときにその上に遊技球が乗ったとしても、その遊技球が特別図柄 2 始動口 4 5 a に入球する前に非案内状態に変化して案内部材（図示せず）が後向きにスライドした場合、その遊技球は特別図柄 2 始動口 4 5 a に入球することなく下流側に流下することとなる。なお、案内部材（図示せず）と開閉部材（図示せず）とは連動して動作するようになっている。

【 0 0 2 4 】

なお、以下では、上記のような特別図柄 2 始動装置 4 5 を普通電動役物と称することがある。また、特別図柄 2 始動装置 4 5 には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラー LED ランプ等の装飾ランプが配置されている。

【 0 0 2 5 】

他方、特別図柄 1 始動口 4 4 の右側には、図 2 に示すように、入賞装置 4 6 が配置されている。この入賞装置 4 6 は、後述する特別図柄の抽選に当選したとき、すなわち当たり遊技状態の際、開閉扉 4 6 a にて閉止されている図示しない大入賞口が開放するように開閉扉 4 6 a が特別電動役物ソレノイド 4 6 b（図 3 参照）によって駆動制御され、遊技球が大入賞口（図示せず）に入球可能となる。なお、大入賞口（図示せず）に入球した遊技球は入賞球として大入賞口（図示せず）内部に設けられている大入賞口スイッチ 4 6 c（図 3 参照）によって検出される。

【 0 0 2 6 】

一方、特別図柄の抽選に当選していないとき、すなわち、当たり遊技状態でない場合は、特別電動役物ソレノイド 4 6 b（図 3 参照）によって開閉扉 4 6 a が駆動制御され、大入賞口（図示せず）が閉止される。これにより、大入賞口（図示せず）内に遊技球が入球することができなくなる。なお、以下では、このような開閉扉 4 6 a 及び特別電動役物ソレノイド 4 6 b を合せた装置を特別電動役物と称することがある。また、入賞装置 4 6 には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラー LED ランプ等の装飾ランプが配置されている。

【 0 0 2 7 】

ところで、入賞装置 4 6 内には、従来周知の構造である振分装置 4 7 が設けられている。この振分装置 4 7 は、図 2 に示すように、V 領域 4 7 a と、アウト口 4 7 b とを備えており、遊技球が大入賞口（図示せず）に入球されると、その遊技球は、V 領域 4 7 a か、アウト口 4 7 b かに振り分けられるようになっている。なお、振分装置 4 7 は、所定の遊技状態とならない限り、大入賞口（図示せず）に入球された遊技球を、V 領域 4 7 a に振り分けず、アウト口 4 7 b に振り分けるようになっている。

【 0 0 2 8 】

他方、液晶表示装置 4 1 の右上部には、図 2 に示すように、ゲートからなる普通図柄始動口 4 8 が配置され、その内部には、遊技球の通過を検出する普通図柄始動口スイッチ 4 8 a（図 3 参照）が設けられている。また、上記入賞装置 4 6 の右側及び上記特別図柄 1 始動口 4 4 の左側には、一般入賞口 4 9 が夫々配置されている。この一般入賞口 4 9 は、上記入賞装置 4 6 の右側に配置されている右上一般入賞口 4 9 a と、上記特別図柄 1 始動口 4 4 の左側に配置されている左上一般入賞口 4 9 b と、左中一般入賞口 4 9 c と、左下一般入賞口 4 9 d とで構成されている。そして、右上一般入賞口 4 9 a の内部には遊技球の通過を検出する右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1（図 3 参照）が設けられ、左上一般入賞口 4 9 b の内部には遊技球の通過を検出する左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1（図 3 参照）が設けられ、左中一般入賞口 4 9 c の内部には遊技球の通過を検出する左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1（図 3 参照）が設けられ、左下一般入賞口 4 9 d の内部には遊技球の通過を検出する左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1（図 3 参照）が設けられている。なお、一般入賞口 4 9 には、光の装飾により演出効果を現出するフルカラー LED ランプ等の装飾ランプが配置されている。

【 0 0 2 9 】

一方、特別図柄 1 始動口 4 4 の真下には、入賞することなく遊技領域 4 0 最下流部まで流下してきた遊技球（アウト球）が入球されるアウト口 5 0 が配置されている。なお、こ

10

20

30

40

50

のアウト口 5 0 に入球した遊技球は非入賞球として内部に設けられているアウト口スイッチ 5 0 a (図 3 参照) によって検出され、さらに、上述した入賞球も遊技盤 4 の背面側を
通って最下流部まで流下することとなるため、アウト口スイッチ 5 0 a (図 3 参照) によ
って検出されることとなる。それゆえ、アウト口スイッチ 5 0 a (図 3 参照) は、排出さ
れたアウト総数、すなわち、発射ハンドル 1 6 にて遊技領域 4 0 に発射された遊技球と同
数の遊技球を検出することとなる。また、発射ハンドル 1 6 にて遊技領域 4 0 に発射され
た遊技球をカウントするにあたっては、球誘導レール 6 から遊技領域 4 0 へと進入する箇
所にスイッチを設けて、カウントするようにしてもよい。

【 0 0 3 0 】

他方、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右下周縁部には、7 セグメントが 3 個並べて構成
されており、そのうち 2 個の 7 セグメントが特別図柄表示装置 5 1 であり、その他の 7 セ
グメント表示装置 5 3 a は特別図柄 1 や特別図柄 2、普通図柄の始動保留球数、遊技状態
(例えば、有利遊技状態等) を表示するものである。この特別図柄表示装置 5 1 は、図 2
に示すように、特別図柄 1 表示装置 5 1 a と特別図柄 2 表示装置 5 1 b とで構成されてお
り、その特別図柄 1 表示装置 5 1 a の左側には、1 個の L E D からなる普通図柄表示装置
5 2 が設けられ、さらに、大当たり遊技のラウンド数を報知するラウンドランプ 5 3 b、
右打ちを報知するための右打ち報知ランプ 5 3 c が設けられている。

【 0 0 3 1 】

また、特別図柄 1、特別図柄 2 に対応する識別情報を示す識別ランプ装置 5 1 A が左飾
り 4 3 b 上端部側に設けられている。

【 0 0 3 2 】

この識別ランプ装置 5 1 A は、特別図柄 1、特別図柄 2 が変動中、あるいは、当該特別
図柄 1、特別図柄 2 の当たりハズレの情報を遊技者に知らせるための第 1、第 2 識別ラン
プ 5 1 A a、5 1 A b を有している。この第 1 識別ランプ 5 1 A a は、特別図柄 1 に対応
しており、第 2 識別ランプ 5 1 A b は、特別図柄 2 に対応している。そして、特別図柄 1
が変動中の場合、第 1 識別ランプ 5 1 A a は点滅し、特別図柄 1 が当たりの場合、第 1 識
別ランプ 5 1 A a は点灯し、特別図柄 1 がハズレの場合、第 1 識別ランプ 5 1 A a は消灯
する。そしてさらに、特別図柄 2 が変動中の場合、第 2 識別ランプ 5 1 A b は点滅し、特
別図柄 2 が当たりの場合、第 2 識別ランプ 5 1 A b は点灯し、特別図柄 2 がハズレの場合
、第 2 識別ランプ 5 1 A b は消灯するというものである。

【 0 0 3 3 】

なお、上記遊技盤 4 の遊技領域 4 0 には、図示はしないが複数の遊技釘が配置され、遊
技球の落下方向変換部材としての風車 5 4 が配置されている。

【 0 0 3 4 】

< 制御装置の説明 >

次に、上記のような外観構成からなるパチンコ遊技機 1 内に設けられる遊技の進行状況
に応じて電子制御を行う制御装置を、図 3 を用いて説明する。この制御装置は、図 3 に示
すように、遊技動作全般の制御を司る主制御基板 6 0 と、その主制御基板 6 0 からの制御
コマンドに基づいて遊技球を払出す払出・発射制御基板 7 0 と、画像と光と音についての
制御を行うサブ制御基板 8 0 とで主に構成されている。

【 0 0 3 5 】

< 主制御基板に関する説明 >

主制御基板 6 0 は、主制御 C P U 6 0 0 a と、一連の遊技制御手順を記述した遊技プロ
グラム等を格納した主制御 R O M 6 0 0 b と、作業領域やバッファメモリ等として機能す
る主制御 R A M 6 0 0 c とで構成されたワンチップマイクロコンピュータ 6 0 0 と、低確
時 (当たり抽選確率が通常の低確率状態) に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容
の表示 (性能表示)、及び、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率の設定内容の表示
を兼用する 7 セグメントからなる計測・設定表示装置 6 1 0 と、R A M クリアスイッチ 6
2 0 と、設定キースイッチ 6 3 0 と、を主に搭載している。

【 0 0 3 6 】

10

20

30

40

50

そして、このように構成される主制御基板 60 には、払出モータ M を制御して遊技球を払出す払出・発射制御基板 70 が接続されている。そしてさらには、特別図柄 1 始動口 44 への入賞を検出する特別図柄 1 始動口スイッチ 44 a と、特別図柄 2 始動口 45 a への入賞を検出する特別図柄 2 始動口スイッチ 45 a 1 と、普通図柄始動口 48 の通過を検出する普通図柄始動口スイッチ 48 a と、一般入賞口 49 (右上一般入賞口 49 a , 左上一般入賞口 49 b , 左中一般入賞口 49 c , 左下一般入賞口 49 d) への入賞を検出する右上一般入賞口スイッチ 49 a 1 , 左上一般入賞口スイッチ 49 b 1 , 左中一般入賞口スイッチ 49 c 1 , 左下一般入賞口スイッチ 49 d 1 と、開閉扉 46 a によって開放又は閉止される大入賞口 (図示せず) の入賞を検出する大入賞口スイッチ 46 c と、発射ハンドル 16 にて遊技領域 40 に発射された遊技球と同数の遊技球を検出可能なアウト口スイッチ 50 a とが接続されている。またさらには、開閉部材 (図示せず) 及び案内部材 (図示せず) を駆動制御する普通電動役物ソレノイド 45 b 2 と、開閉扉 46 a の動作を制御する特別電動役物ソレノイド 46 b と、振分装置 47 と、特別図柄 1 表示装置 51 a と、特別図柄 2 表示装置 51 b と、普通図柄表示装置 52 と、7 セグメント表示装置 53 a と、ラウンドランプ 53 b と、右打ち報知ランプ 53 c と、が接続されている。またさらには、遊技者の不正行為を検出する不正検出基板 55 が接続されている。

【 0037 】

このように構成される主制御基板 60 は、特別図柄 1 始動口スイッチ 44 a 又は特別図柄 2 始動口スイッチ 45 a 1 あるいは普通図柄始動口スイッチ 47 a からの信号を主制御 CPU 600 a にて受信すると、抽選を行い、その抽選結果である当否情報に応じて特別図柄の変動パターンや停止図柄あるいは普通図柄の表示内容を決定し、その決定した情報を特別図柄 1 表示装置 51 a 又は特別図柄 2 表示装置 51 b あるいは普通図柄表示装置 52 に送信する。これにより、特別図柄 1 表示装置 51 a 又は特別図柄 2 表示装置 51 b あるいは普通図柄表示装置 52 に抽選結果が表示されることとなる。そしてさらに、主制御基板 60、すなわち、主制御 CPU 600 a は、その決定した情報を含む演出制御コマンド DI_CMD を生成し、サブ制御基板 80 に送信する。なお、主制御基板 60、すなわち、主制御 CPU 600 a が、特別図柄 1 始動口スイッチ 44 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 45 a、右上一般入賞口スイッチ 49 a 1、左上一般入賞口スイッチ 49 b 1、左中一般入賞口スイッチ 49 c 1、左下一般入賞口スイッチ 49 d 1、大入賞口スイッチ 46 c からの信号を受信した場合は、遊技者に幾らの遊技球を払い出すかを決定し、その決定した情報を含む払出制御コマンド PAY_CMD を払出・発射制御基板 70 に送信することで、払出・発射制御基板 70 が遊技者に遊技球を払出すこととなる。

【 0038 】

また、抽選を行った結果、普通図柄の抽選に当選した場合、所定時間、開閉部材 (図示せず) が開放状態、及び、案内部材 (図示せず) が案内状態となるように普通電動役物ソレノイド 45 b 2 が駆動制御され、特別図柄の抽選に当選した場合、特別電動役物ソレノイド 46 b が大入賞口 (図示せず) を開放するように制御される。

【 0039 】

そして、1 種 2 種混合タイプの遊技機では、小当たり遊技状態となった際、開閉扉 46 a にて大入賞口 (図示せず) の開放閉止を繰り返し行うように制御され、遊技球が大入賞口 (図示せず) に入球されると、その遊技球が V 領域 47 a に振り分けられるように、振分装置 47 が制御される。

【 0040 】

他方、主制御基板 60、すなわち、主制御 CPU 600 a は、特別図柄 1 始動口スイッチ 44 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 45 a 1、右上一般入賞口スイッチ 49 a 1、左上一般入賞口スイッチ 49 b 1、左中一般入賞口スイッチ 49 c 1、左下一般入賞口スイッチ 49 d 1、大入賞口スイッチ 46 c からの信号を受信する毎に、賞球数を計測し、アウト口スイッチ 50 a からの信号を受信する毎に、排出された遊技球の総数を計測する。そして、主制御基板 60、すなわち、主制御 CPU 600 a は、この計測した賞球数及び排出された遊技球の総数に基づき、低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容 (

性能表示)を計測・設定表示装置610に出力する。これにより、計測・設定表示装置610に低確時に幾らの賞球がされたかの比率等に関する内容(性能表示)が表示されることとなる。

【0041】

さらに、計測・設定表示装置610は、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率の設定内容を、例えば、「1」～「6」の6段階で表示できるようになっている。したがって、このような設定内容を変更するにあたっては、設定キースイッチ630に専用キーを挿入し、ONされると、RAMクリアスイッチ620にて、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率の設定内容を例えば「1」～「6」の6段階で設定変更することができる(例えば、設定「6」が、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率が最も高く、設定「1」が、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率が最も低くなっている)。そして、その設定変更内容は、計測・設定表示装置610に表示され、設定変更内容が確定すると、7セグメントの右下側にあるドットが点灯し、設定内容が確定したことが表示されるようになっている。

10

【0042】

他方、RAMクリアスイッチ620は、設定キースイッチ630に専用キーを挿入し、ONされた場合以外に、RAMクリアスイッチ620が押下されると、主制御RAM600cのメモリ領域は全てクリアされず、一部のメモリ領域のみクリアされるようになっている。すなわち、主制御RAM600cは、図4(a)に示すように、メモリ空間アドレス0000H番地～0200H番地のうち、メモリ空間アドレス0000H番地～0100H番地までが、抽選処理等の遊技処理時の作業領域等として使用される使用領域内RAM領域600caで、メモリ空間アドレス0100H番地～0110H番地までが、未使用領域600cbで、メモリ空間アドレス0110H番地～0130H番地までが、抽選処理等の遊技処理時に使用される使用領域内スタック領域600ccで、メモリ空間アドレス0130H番地～0150H番地までが、未使用領域600cdで、メモリ空間アドレス0150H番地～0190H番地までが、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600aにて計測した賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を記憶する使用領域外RAM領域600ceで、メモリ空間アドレス0190H番地～01E0H番地までが、未使用領域600cfで、メモリ空間アドレス01E0H番地～0200H番地までが、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する等の際に使用される使用領域外スタック領域600cgで構成されている。

20

30

【0043】

一方、主制御ROM600bは、図4(b)に示すように、メモリ空間アドレス8000H番地～A800H番地のうち、メモリ空間アドレス8000H番地～8B90H番地までが、抽選処理等の遊技処理時に使用されるプログラムが格納されている使用領域内プログラム領域600baで、メモリ空間アドレス8B90H番地～9000H番地までが、未使用領域600bbで、メモリ空間アドレス9000H番地～9A00H番地までが、抽選処理等の遊技処理時に使用されるデータが格納されている使用領域内データ領域600bcで、メモリ空間アドレス9A00H番地～9C00H番地までが、未使用領域600bdで、メモリ空間アドレス9C00H番地～A010H番地までが、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるプログラムが格納されている使用領域外プログラム領域600beで、メモリ空間アドレスA010H番地～A200H番地までが、未使用領域600bfで、メモリ空間アドレスA200H番地～A320H番地までが、賞球数、非入賞数を含む遊技領域40に発射された遊技球の総数等を計測する際に使用されるデータが格納されている使用領域外データ領域600bgで、メモリ空間アドレスA320H番地～A780H番地までが、未使用領域600bhで、メモリ空間アドレスA780H番地～A800H番地までが、ベクタテーブル領域600biで構成されている。

40

【0044】

他方、主制御基板60、すなわち、主制御CPU600aは、不正検出基板55に搭載

50

されている磁気センサ、又は、電波センサ、あるいは、振動センサにて遊技者の不正行為を検出した不正行為検知信号を受信すると、不正エラーコマンド（演出制御コマンド D I _ C M D ）を生成し、サブ制御基板 8 0 に送信する。

【 0 0 4 5 】

< 払出・発射制御基板に関する説明 >

払出・発射制御基板 7 0 は、上記主制御基板 6 0（主制御 C P U 6 0 0 a）からの払出制御コマンド P A Y _ C M D を受信し、その受信した払出制御コマンド P A Y _ C M D に基づいて払出モータ信号を生成する。そして、その生成した払出モータ信号にて、払出モータ M を制御し、遊技者に遊技球を払出す。そしてさらに、払出・発射制御基板 7 0 は、遊技球の払出動作を示す賞球計数信号や払出動作の異常に係るステータス信号に基づいて、遊技者の操作に応答して遊技球を発射させる動作を開始又は停止させる処理を行う。

10

【 0 0 4 6 】

一方、図 1 に示す発射ハンドル 1 6 の周縁部には、タッチセンサが設けられており、遊技者の手が発射ハンドル 1 6 のタッチセンサに接触すると、タッチセンサは検出信号を、図 3 に示すように、払出・発射制御基板 7 0 に出力する。これを受けて、払出・発射制御基板 7 0 は、その検出信号を、主制御基板 6 0（主制御 C P U 6 0 0 a）に送信することとなる。そして、主制御基板 6 0（主制御 C P U 6 0 0 a）は、その検出信号を、演出制御コマンド D I _ C M D として、サブ制御基板 8 0 に送信することとなる。これにより、遊技者がハンドル 1 6 に触って遊技したか否かの情報を、サブ制御基板 8 0 に送信することが可能となる。

20

【 0 0 4 7 】

ところで、払出・発射制御基板 7 0 は、遊技者への球貸し処理も行っている。すなわち、図 1 及び図 3 に示す球貸しボタン 1 1 が押下されると、球貸し信号が、パチンコ遊技機 1 に隣接して配置されている C R ユニット（図示省略）に送信される。これを受けて、C R ユニットは、球貸し要求信号を払出・発射制御基板 7 0 に送信する。そして、払出・発射制御基板 7 0 は、この信号を受けて、遊技者に遊技球を払い出し、払い出しが完了すると、球貸し完了信号を C R ユニットに送信することとなる。したがって、このようにして、払出・発射制御基板 7 0 は、遊技者への球貸し処理を行うこととなる。

【 0 0 4 8 】

< サブ制御基板に関する説明 >

30

サブ制御基板 8 0 は、上記主制御基板 6 0（主制御 C P U 6 0 0 a）からの演出制御コマンド D I _ C M D を受けて各種演出を実行制御すると共に、液晶表示装置 4 1 に表示される表示画像を制御するサブ制御 C P U 8 0 0 a と、演出制御手順を記述した制御プログラム等が格納されているサブ制御 R O M 8 0 0 b と、作業領域やバッファメモリ等として機能するサブ制御 R A M 8 0 0 c とで構成されたサブワンチップマイコン 8 0 0 を搭載している。

【 0 0 4 9 】

またさらに、サブ制御基板 8 0 は、所望の B G M や効果音等を生成する音 L S I 8 0 1 と、作業領域やバッファメモリ等として機能する音 R A M 8 0 2 と、サブワンチップマイコン 8 0 0 の指示に基づき液晶表示装置 4 1 に表示される画像データを生成する V D P 8 0 3 と、動画圧縮データを伸張する作業領域と、液晶表示装置 4 1 に表示される画像データを一時的に保存するフレームバッファ領域とで構成される D D R 2 S D R A M 8 0 4 と、静止画圧縮データと動画圧縮データの C G データと、B G M や効果音等の音データと、が予め格納されている遊技 R O M 8 0 5 と、が搭載されている。なお、静止画とは、いわゆるスプライト画像であって、文字等のテキストデータや背景画像、あるいは、特別図柄等、単一の画像を示すものである。また、動画とは、連続的に変化する複数枚（複数フレーム分）の静止画の集合を意味し、液晶表示装置 4 1 に複数枚の静止画が連続して描画されることで、円滑な動作が再現されるものである。

40

【 0 0 5 0 】

このように構成されるサブ制御基板 8 0 には、ランプ演出効果を現出するフルカラー L

50

ＥＤランプ等の装飾ランプが搭載されている装飾ランプ基板 90 が接続され、さらに、内蔵されているランプ（図示せず）点灯時に遊技者が押下することにより演出効果を変化させることができる押しボタン式の演出ボタン装置 13 が接続され、ＢＧＭや効果音等を発するスピーカ 17 が接続されている。そしてさらに、サブ制御基板 80 には、遊技の進行に伴い所定の演出動作を行う可動役物装置 43 が接続され、特別図柄 1，特別図柄 2 が変動中、あるいは、当該特別図柄 1，特別図柄 2 の当たりハズレの情報を遊技者に知らせるための識別ランプ装置 51A が接続され、各種設定が可能な設定ボタン 15 が接続され、液晶表示装置 41 が接続されている。

【0051】

かくして、このように構成されるサブ制御基板 80 は、主制御基板 60（主制御 CPU 600a）より送信される抽選結果に基づく特別図柄変動パターン、現在の遊技状態、始動保留球数、抽選結果に基づき停止させる装飾図柄等に必要となる基本情報を含んだ演出制御コマンド DI_CMD をサブ制御 CPU 800a にて受信する。そして、サブ制御 CPU 800a は、受信した演出制御コマンド DI_CMD に対応した演出パターンを、サブ制御 ROM 800b 内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定し、その決定した演出パターンを実行指示する制御信号をサブ制御 RAM 800c 内に一時的に格納する。

【0052】

サブ制御 CPU 800a は、サブ制御 RAM 800c に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、音に関する制御信号を音 LSI 801 に送信する。これを受けて音 LSI 801 は、当該制御信号に対応する音データを遊技 ROM 805 又は音 RAM 802 より読み出し、スピーカ 17 に出力する。これにより、スピーカ 17 より上記決定された演出パターンに対応した BGM や効果音が発せられることとなる。

【0053】

またサブ制御 CPU 800a は、サブ制御 RAM 800c に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、光に関する制御信号を装飾ランプ基板 90 に送信する。これにより、装飾ランプ基板 90 が、ランプ演出効果を現出するフルカラー LED ランプ等の装飾ランプを点灯又は消灯する制御を行うため、上記決定された演出パターンに対応したランプ演出が実行されることとなる。

【0054】

そしてサブ制御 CPU 800a は、サブ制御 RAM 800c に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、画像に関するコマンドリストを VDP 803 に送信する。これにより、VDP 803 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像データを生成し、その生成した画像データを液晶表示装置 41 に送信することにより、上記決定された演出パターンに対応した画像が液晶表示装置 41 に表示されることとなる。なお、液晶表示装置 41 に表示される画像データは 1 フレーム毎に更新されるが、この 1 フレームの表示動作が終わったことをサブワンチップマイコン 800（サブ制御 CPU 800a）が把握できるように、図 3 に示す VSYNC（垂直同期信号）を割込み信号として VDP 803 からサブ制御 CPU 800a に対して送信するようにしている。これにより、サブ制御 CPU 800a は、1 フレーム分の画像データが液晶表示装置 41 に表示されたことを把握することができる。なお、この VSYNC 割込み信号は、例えば、33ms 毎に発生するようにしている。

【0055】

さらにサブ制御 CPU 800a は、サブ制御 RAM 800c に格納しておいた演出パターンを実行指示する制御信号のうち、可動役物に関する制御信号を可動役物装置 43 に送信する。これにより、可動役物装置 43 は、上記決定された演出パターンに対応した可動をすることとなる。

【0056】

< 電源基板の説明 >

ところで、上記説明した各基板への電源供給は、図 3 に示す電源基板 130 より供給さ

10

20

30

40

50

れている。この電源基板 130 は、電圧生成部 1300 と、電圧監視部 1310 と、システムリセット生成部 1320 とを含んで構成されている。この電圧生成部 1300 は、遊技店に設置された図示しない変圧トランスから供給される外部電源である交流電圧 AC 24V を受けて複数種類の直流電圧を生成するもので、その生成された直流電圧は、図示しないが各基板に供給されている。

【0057】

また、電圧監視部 1310 は、上記交流電圧 AC 24V の電圧を監視するもので、この電圧が遮断されたり、停電が発生したりして電圧異常を検出した場合に電圧異常信号 ALARM を主制御基板 60 に出力するものである。なお、電圧異常信号 ALARM は、電圧異常時には「L」レベルの信号を出力し、正常時には「H」レベルの信号を出力する。

10

【0058】

また、一方、システムリセット生成部 1320 は、電源投入時のシステムリセット信号 RST を生成するもので、その生成されたシステムリセット信号 RST は、各基板に出力されている。

【0059】

< 抑制装置（セービング機能）の説明 >

ところで、上記のようなパチンコ遊技機 1 は、遊技者が一定量の賞球数を獲得すると、遊技を停止するという抑制装置（セービング機能）が搭載されている。以下、この抑制装置（セービング機能）について説明することとする。

【0060】

20

< 抑制装置（セービング機能）の概要説明 >

抑制装置（セービング機能）は、差球が 95000 個を超えると遊技を停止させるものである。差球とは、「遊技者に払い出された遊技球数」 - 「遊技者が発射ハンドル 16 を用いて遊技領域 40 に発射した遊技球数」 = 「遊技者が実際に獲得した賞球数」である。この差球は、主制御 CPU 600a が差球カウンタを用いてカウントするようになっており、この差球カウンタは、電源投入時に 10 万発に設定（クリア）され、遊技者が発射ハンドル 16 を用いて遊技領域 40 に遊技球を発射させる毎に、1 減算（-1）され、図 2 に示す特別図柄 1 始動口 44、特別図柄 2 始動口 45a、右上一般入賞口 49a、左上一般入賞口 49b、左中一般入賞口 49c、左下一般入賞口 49d、大入賞口（図示せず）に遊技球が入球する毎に、賞球数が加算（+）されるようになっている。それゆえ、遊技球を発射させる毎に、1 減算（-1）されることから、差球カウンタは、10 万発の状態から遊技が開始されることとなる。なお、抑制装置（セービング機能）が発動することなく、その日のホール（遊技場）の営業が終了した場合、翌日に、ホール（遊技場）の従業員等がパチンコ遊技機 1 の電源を ON / OFF することで、差球カウンタに、10 万発が設定（クリア）されることとなる。

30

【0061】

かくして、このような差球カウンタを用いてカウントした結果、差球が、95000 発を超えた場合（差球カウンタ > 195000 となった場合）、遊技停止状態となる。この遊技停止状態は、RAM クリアスイッチ 620（図 3 参照）を押下し、主制御 RAM 600c をクリアすることによって、解除されることとなる。なお、RAM クリアスイッチ 620 を押下せず、主制御 RAM 600c をクリアしないまま、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合、遊技停止状態のままとなる。

40

【0062】

ところで、差球が、95000 発を超えた時が、通常遊技状態の時と、大当たり遊技状態の時とで、遊技を停止させるまでの過程が異なっている。すなわち、通常遊技中（大当たりしてない図柄変動が可能な状態。確率変動状態や時短中の図柄変動中も含む）は、差球が 95000 発を超えた時点で、直ちに、遊技を停止させるようにする。

【0063】

一方、大当たり遊技中であれば、その大当たり遊技が終了した時点で、遊技を停止させるようにする。

50

【 0 0 6 4 】

< 抑制装置（セービング機能）の制御の説明 >

次に、抑制装置（セービング機能）の制御について説明することとする。

【 0 0 6 5 】

この抑制装置（セービング機能）の制御は、抑制装置（セービング機能）が作動するまでの差球の状態に応じて段階を設けて、それぞれの状態に変化した時に、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ演出制御コマンド D I _ C M D を送信し、サブ制御基板 8 0 に対して状態を報知することとなる。具体的には、以下、基本 4 つの状態を報知することとなる。

【 0 0 6 6 】

10

（ 1 ）抑制装置（セービング機能）未作動状態の場合

この状態は、遊技停止まで余裕がある状態を示し、遊技停止まで、あとどれくらいかは遊技者に把握不能となっている。

【 0 0 6 7 】

（ 2 ）抑制装置（セービング機能）作動予告状態の場合

この状態は、差球が 9 0 0 0 0 発を超えて、遊技停止となるまで残り 5 0 0 0 発を切った状態である。この際、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。

【 0 0 6 8 】

20

ところで、上記（ 1 ）と（ 2 ）の状態は行ったり来たりする。そのため、上記（ 1 ）から（ 2 ）の状態へと移行する毎に、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。

【 0 0 6 9 】

一方、上記（ 2 ）の状態から、差球が減って、上記（ 1 ）の状態に移行する際、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置未作動状態コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。

【 0 0 7 0 】

ところで、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、差球が 1 個でも変化して上記（ 1 ）から（ 2 ）の状態を行ったり来たりした場合であっても、その状態に応じて、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）、又は、抑制装置未作動状態コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。そのため、サブ制御基板 8 0（サブ制御 CPU 8 0 0 a）は、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を受信してから所定期間以内に、抑制装置未作動状態コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）、又は、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を受信しても、コマンドに応じた報知（又は、報知の消去）を行わないようにする。

30

【 0 0 7 1 】

（ 3 ）抑制装置（セービング機能）作動警告状態の場合

40

この状態は、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、遊技停止状態前となる状態である。大当たり中などの遊技者が利益を得られる状態にいる場合、直ちに遊技停止とせずに、大当たり中などの遊技者が利益を得られる状態が終了してから、遊技停止とする。そのため、この状態に移行すると、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動警告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。

【 0 0 7 2 】

なお、上記（ 2 ）から（ 3 ）への移行は一方通行で、（ 3 ）の状態から上記（ 2 ）又は（ 1 ）の状態に移行することはない。

【 0 0 7 3 】

（ 4 ）抑制装置（セービング機能）作動状態の場合

50

この状態は、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、遊技停止状態中である。大当たり中以外の変動中または変動停止中において発射された遊技球が入賞口（図 2 に示す特別図柄 1 始動口 4 4、特別図柄 2 始動口 4 5 a、右一般入賞口 4 9 a、左一般入賞口 4 9 b、左中一般入賞口 4 9 c、左下一般入賞口 4 9 d、大入賞口（図示せず））に入賞した際に発生した賞球によって、差球 9 5 0 0 0 発を超えたことで遊技が停止された状態、又は、大当たり中などの遊技者が利益を得られる状態が終了して、上記（3）の状態から移行して遊技が停止された状態を示している。そのため、この状態に移行すると、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。

【0 0 7 4】

10

なお、変動中に、差球 9 5 0 0 0 発を超えた場合、上記（2）の状態から上記（3）の状態を経由することなく、（4）の状態へ移行することとなる。

【0 0 7 5】

<抑制装置（セービング機能）の作動までのイメージの説明>

次に、抑制装置（セービング機能）の作動までのイメージを説明することとする。図 5 は、変動中に、差球 9 0 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）が送信された場合を示している。

【0 0 7 6】

まず、図 5（a）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄が停止し（画像 P 1 参照、図示では「7 6 7」）、さらに、常駐図柄が停止し（画像 P 2 参照、図示では「7 6 7」）たものが表示される。

20

【0 0 7 7】

次いで、図 5（b）に示す液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄が高速変動し（画像 P 1 参照）、さらに、常駐図柄が高速変動（画像 P 2 参照）したものが表示される。この際、遊技者が賞球を得て、差球 9 0 0 0 0 発を超えた場合、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、抑制装置作動予告を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これにより、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 5（c）に示すように、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示（画像 P 3 参照）がされることとなる。

30

【0 0 7 8】

次いで、装飾図柄の変動が停止し、さらに、常駐図柄の変動が停止すると、図 5（d）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄の停止図柄（画像 P 1 参照、図示では「5 6 7」）が表示され、常駐図柄の停止図柄（画像 P 2 参照、図示では「5 6 7」）が表示される。そしてこの際、液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄の変動が停止し、さらに、常駐図柄の変動が停止したとしても、上記（2）抑制装置（セービング機能）作動予告状態の場合であれば、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示（画像 P 3 参照）が継続されることとなる。なお、この際、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示（画像 P 3 参照）は、装飾図柄の背面側に表示されるか、又は、装飾図柄と画像 P 3 の文字が重ならないように表示される。なお、この際、音声による案内を並行して行ってもよく、変動演出や予告演出による音演出と同時に報知するようにしてもよい。

40

【0 0 7 9】

次いで、装飾図柄の変動が開始し、さらに、常駐図柄の変動が開始すると、図 5（e）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄が高速変動し（画像 P 1 参照）、さらに、常駐図柄が高速変動（画像 P 2 参照）したものが表示される。この際、液晶表示装置 4 1 には、上記（2）抑制装置（セービング機能）作動予告状態の場合であれば、セービン

50

グ機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示（画像 P 3 参照）が継続されることとなる。なお、上述した通り、上記（１）から（２）の状態を行ったり来たりした場合に対応できるように、サブ制御基板 8 0（サブ制御 CPU 8 0 0 a）は、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を受信してから所定期間以内に、抑制装置未作動状態コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）、又は、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を受信しても、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示（画像 P 3 参照）の消去、又は、表示を行わないようにする。なお、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示（画像 P 3 参照）を消去、又は、表示を行わないようにするのではなく、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示の大きさを小さくしたり、表示位置を変えたりしてもよい。具体的には、遊技中の遊技者には所定期間通知すればセービング機能が作動する可能性があることは十分に伝わるため、所定期間経過後は遊技の妨げにならない程度に小さくする、または表示位置を液晶表示装置 4 1 の隅にするなどしてもよい。さらに、小さくする、又は表示位置を変えた後で、遊技者が遊技を終えて変動停止状態を経由して客待ち状態となった場合に、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発ですという表示を元の大きさに戻す、又は客待ちデモ中用の表示にしてもよい。これは、次に遊技する遊技者が、セービング機能作動まで残り約 5 0 0 0 発であることを見落とさないようにするためである。

10

【 0 0 8 0 】

図 6 は、変動中に、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）が送信された場合を示している。なお、図 6 では、差球が 9 5 0 0 0 発に近づくにつれ、液晶表示装置 4 1 に表示される表示内容を変更する場合を想定している。すなわち、差球が、9 1 0 0 0 発、9 2 0 0 0 発、9 3 0 0 0 発、9 4 0 0 0 発と増えるごとに、それに応じて、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド 2（演出制御コマンド D I _ C M D）、抑制装置作動予告コマンド 3（演出制御コマンド D I _ C M D）、抑制装置作動予告コマンド 4（演出制御コマンド D I _ C M D）、抑制装置作動予告コマンド 5（演出制御コマンド D I _ C M D）が送信されることを想定している。

20

【 0 0 8 1 】

図 6（a）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄が停止し（画像 P 1 参照、図示では「5 6 7」）、さらに、常駐図柄が停止し（画像 P 2 参照、図示では「5 6 7」）たものが表示されている。この際、差球 9 4 0 0 0 発を超え、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド 5（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、抑制装置作動予告を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これにより、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 6（a）に示すように、まもなくセービング機能が作動しますという表示（画像 P 4 参照）がされることとなる。

30

【 0 0 8 2 】

次いで、装飾図柄の変動が開始し、さらに、常駐図柄の変動が開始すると、図 6（b）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、装飾図柄が高速変動し（画像 P 1 参照）、さらに、常駐図柄が高速変動（画像 P 2 参照）したものが表示される。そしてさらに、まもなくセービング機能が作動しますという表示（画像 P 4 参照）も継続して表示されることとなる。この際、遊技者が賞球を得て、差球 9 5 0 0 0 発を超えた場合、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、遊技停止を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これにより、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表

40

50

示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 6 (c) に示すように、[遊技停止中] セービング達成しました。打ち止めです [遊技停止中] という表示 (画像 P 5 参照) がされることとなる。

【 0 0 8 3 】

ところで、このように変動中に遊技が停止した場合、遊技者に抽選結果を報知することなく遊技を停止する。さらに言えば、装飾図柄の変動を停止させるような図柄変動演出も一切行わず、特別図柄表示装置 5 1 , 普通図柄表示装置 5 2 , 7 セグメント表示装置 5 3 a へ信号を出力する主制御 C P U 6 0 0 a の出力ポートもクリアされることから、特別図柄表示装置 5 1 , 普通図柄表示装置 5 2 , 7 セグメント表示装置 5 3 a は消灯し、これによって、始動保留球数の表示も非表示となる。これは、実行中の図柄変動が大当たりであった場合、そのことを報知してしまうと遊技者は不利益を感じ、さらには、ホール (遊技場) 側とのトラブルの原因になる恐れがあるためである。

10

【 0 0 8 4 】

図 7 は、大当たり中に、差球 9 5 0 0 0 発を超えて、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動警告コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) が送信された場合を示している。

【 0 0 8 5 】

図 7 (a) に示すように、液晶表示装置 4 1 の画面中央には、大当たり遊技状態となることを示す「大当たり！」 (画像 P 6 参照) という文字が表示され、画面右下端に小さく、遊技者に右打ち (遊技者が発射ハンドル 1 6 を用いて遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右側に遊技球を打つこと) を促す「右打ち」 (画像 P 7 参照) という文字が表示される。そしてこの際、液晶表示装置 4 1 の画面上部に、まもなくセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 8 参照) がされている。

20

【 0 0 8 6 】

次いで、大当たり遊技が開始されると、図 7 (b) に示すように、「大当たり！」 (画像 P 6 参照) という文字に代え、液晶表示装置 4 1 には、「やったね！」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 9 参照) されると共に、液晶表示装置 4 1 の画面左上隅には、大当たり遊技のラウンドを示す「R o u n d 1」 (画像 P 1 0 参照) という表示がされる。この際、遊技者が賞球を得て、差球 9 5 0 0 0 発を超えた場合、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) は、遊技状態が大当たり遊技中であることから、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動警告コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、抑制装置作動の警告を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像 (映像) に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これにより、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像 (映像) データを生成し、その生成した画像 (映像) データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 7 (c) に示すように、当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 1 1 参照) がされることとなる。なお、この際、遊技者にセービング機能が作動することを認識させるため、ラウンド中の演出表示よりも表示の優先度が高くなるように、当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 1 1 参照) がなされている。

30

【 0 0 8 7 】

したがって、このような当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 1 1 参照) がされた状態のまま、大当たり遊技が進行する。そして、図 7 (d) に示すように、液晶表示装置 4 1 に、大当たり遊技が終了し、大当たり遊技後の特別遊技状態になることを示す「R U S H 突入！」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 9 参照) されると、大当たり遊技が終了したため、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) は、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、遊技停止を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像 (映像) に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これにより、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像 (映像) データを生成し、その生成した画像 (映像) データを液晶表示装置 4 1 に送信

40

50

することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 7 (e) に示すように、[遊技停止中] セービング達成しました。打ち止めです [遊技停止中] という表示 (画像 P 1 2 参照) がされることとなる。

【 0 0 8 8 】

ところで、上記説明した抑制装置 (セービング機能) を作動させるにあたって、図 7 (d) に示す「 R U S H 突入 ! 」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 9 参照) されているにも関わらず、遊技を停止してしまうと、遊技者は得られるはずの利益を得ることができないため、遊技の興趣を低下させるばかりか、トラブルの原因ともなる。そこで、本実施形態においては、以下のような処理を行っている。

【 0 0 8 9 】

< 抑制装置 (セービング機能) が作動して遊技を停止させる場合に合わせて、大当たり中の演出を変更する場合の説明 >

まず、従来について説明する。

【 0 0 9 0 】

主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) の先読み判定は、抑制装置 (セービング機能) が作動する直前まで機械的に処理され、先読み判定結果に基づいた先読みコマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) がサブ制御基板 8 0 へ送信される。これを受けて、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、先読みコマンドに応じて、変動中又は大当たり中に先読み演出を実行することとなる。

【 0 0 9 1 】

しかしながら、実際に先読み演出を行う場合は、抑制装置 (セービング機能) が作動して遊技を停止させる場合があることを想定して先読み演出を実行するか否かを判断しなければ、先読み演出を実行して遊技者に期待感を持たせたにも関わらず、その先読み演出によって導出される結果を見る前に、遊技を停止する可能性がある。また、確率変動や R U S H 状態などの大当たり後の特別遊技状態への昇格演出を、サブ制御 C P U 8 0 0 a が大当たり中に実行した場合も、大当たり遊技後に遊技を停止する可能性がある。この点、具体例を用いて説明する。

【 0 0 9 2 】

図 8 (a) に示すように、液晶表示装置 4 1 の画面中央には、大当たり遊技状態となることを示す「大当たり ! 」 (画像 P 2 0 参照) という文字が表示され、画面右下端に小さく、遊技者に右打ち (遊技者が発射ハンドル 1 6 を用いて遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右側に遊技球を打つこと) を促す「右打ち」 (画像 P 2 1 参照) という文字が表示される。そしてこの際、液晶表示装置 4 1 の画面上部に、まもなくセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 2 2 参照) がされている。

【 0 0 9 3 】

次いで、ラウンド遊技中に昇格チャレンジ演出が実行されると、図 8 (b) に示すように、「大当たり ! 」 (画像 P 2 0 参照) という文字に代え、液晶表示装置 4 1 には、「 R U S H 昇格チャレンジ」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 2 3 参照) されると共に、「 ? 」と書いた四角のボックス画像が表示 (画像 P 2 4 参照) され、液晶表示装置 4 1 の画面左上隅には、大当たり遊技のラウンドを示す「 R o u n d 1 」 (画像 P 1 0 参照) という表示がされる。なお、大当たり遊技のラウンド中にこのような昇格演出を行うか否かは、サブ制御 C P U 8 0 0 a が、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) から送信されてきた大当たりとなった変動開始時の変動パターンコマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を受信した際、又は、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) から送信されてきた大当たり開始ファンファーレコマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を受信した際に、大当たり遊技のラウンド中にこのような昇格演出を行うか否かの抽選が行われ決定されることとなる。

【 0 0 9 4 】

次いで、図 8 (c) に示すように、 R U S H 昇格に当選し、液晶表示装置 4 1 に「 R U S H ゲット ! 」という表示 (画像 P 2 6 参照) がされたとしても、この際、遊技者が賞球

10

20

30

40

50

を得て、差球 9 5 0 0 0 発を超えた場合、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) は、遊技状態が大当たり遊技中であることから、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動警告コマンド (演出制御コマンド DI_CMD) を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、抑制装置作動の警告を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像 (映像) に関するコマンドリストを VDP 8 0 3 に送信する。これにより、VDP 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像 (映像) データを生成し、その生成した画像 (映像) データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 8 (c) に示すように、当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 2 7 参照) がされることとなる。なお、この際、遊技者にセービング機能が作動することを認識させるため、ラウンド中の演出表示よりも表示の優先度が高くなるように、当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 2 7 参照) がなされている。

10

【0095】

したがって、このような当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示 (画像 P 2 7 参照) がされた状態のまま、大当たり遊技が進行する。そして、図 8 (d) に示すように、液晶表示装置 4 1 に、大当たり遊技が終了し、RUSH 昇格に当選したことにより、大当たり遊技後の特別遊技状態になることを示す「RUSH 突入!」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 2 3 参照) されたとしても、大当たり遊技が終了したため、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) は、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド (演出制御コマンド DI_CMD) を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、遊技停止を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像 (映像) に関するコマンドリストを VDP 8 0 3 に送信する。これにより、VDP 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像 (映像) データを生成し、その生成した画像 (映像) データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 8 (e) に示すように、[遊技停止中]セービング達成しました。打ち止めです [遊技停止中] という表示 (画像 P 2 8 参照) がされることとなる。

20

【0096】

しかしながら、これでは、遊技者は、得られるはずの利益を得ることができないため、遊技者の遊技の興趣を低下させるばかりか、トラブルの原因ともなる。これは、大当たり中の保留連演出 (現在の始動保留球の中に大当たりが含まれていることを報知する演出) についても同様である。なお、この保留連演出を行うか否かは、昇格演出と同様、サブ制御 CPU 8 0 0 a が、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) から送信されてきた大当たりとなった変動開始時の変動パターンコマンド (演出制御コマンド DI_CMD) を受信した際、又は、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) から送信されてきた大当たり開始ファンファーレコマンド (演出制御コマンド DI_CMD) を受信した際に、抽選し決定することとなる。

30

【0097】

そこで、本実施形態においては、サブ制御 CPU 8 0 0 a が、先読みコマンド (演出制御コマンド DI_CMD) を受信した場合、その前後で、抑制装置作動コマンド、抑制装置作動警告コマンドなどの遊技停止が近づいている、又は、遊技停止コマンドを受信している場合などに、状態に応じて先読み演出や昇格演出を制限、又は、中止するようにする。これにより、従来のように、得られるはずの利益を遊技者に報知するにも関わらず、得られなかったことによる遊技者の遊技の興趣の低下や、トラブルの原因を無くすことができ、もって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

40

【0098】

この点、具体例を用いて説明すると、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) から送信されてきた大当たり開始ファンファーレコマンド (演出制御コマンド DI_CMD) を受信した際、既に受信している抑制装置作動予告コマンドの内容を確認する。なお、本実施形態においては、差球が、9 1 0 0 0 発、9 2 0 0 0 発、

50

9 3 0 0 0 発、9 4 0 0 0 発と増えるごとに、それに応じて、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) は、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動予告コマンド 2 (演出制御コマンド D I _ C M D)、抑制装置作動予告コマンド 3 (演出制御コマンド D I _ C M D)、抑制装置作動予告コマンド 4 (演出制御コマンド D I _ C M D)、抑制装置作動予告コマンド 5 (演出制御コマンド D I _ C M D) が送信されることを想定している。ここでは、残り 1 0 0 0 発を示す抑制装置作動予告コマンド 5 を受信した状態を例にして説明することにする。

【0 0 9 9】

サブ制御 CPU 8 0 0 a は、受信した大当たり開始ファンファーレコマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) が、1 0 0 0 発以上の賞球を得られる大当たりか否かを確認する。ここでは、1 0 R 大当たり (1 3 0 0 発の差球が増加する可能性がある大当たり)、又は、4 R 大当たり (4 0 0 発の差球が増加する可能性がある大当たり) の 2 種類の大当たりがあることとし、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、受信した大当たり開始ファンファーレコマンドが、1 0 R 大当たりなのか、4 R 大当たりなのかを確認することとなる。

10

【0 1 0 0】

ところで、この際、液晶表示装置 4 1 には、図 9 (a) に示すように、画面中央には、大当たり遊技状態となることを示す「大当たり！」(画像 P 3 0 参照)という文字が表示され、画面右下端に小さく、遊技者に右打ち(遊技者が発射ハンドル 1 6 を用いて遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右側に遊技球を打つこと)を促す「右打ち」(画像 P 3 1 参照)という文字が表示され、画面上部に、まもなくセービング機能が作動しますという表示(画像 P 3 2 参照)がされている。

20

【0 1 0 1】

次いで、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、1 0 R 大当たりであることを確認すると、大当たり中に抑制装置(セービング機能)が作動するおそれがあることから、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) から送信されてきた、大当たりとなった変動開始時の変動パターンコマンド受信時、又は、大当たり開始ファンファーレコマンドを受信して、1 0 R 大当たりであることが確認された時に、大当たり中の昇格演出、又は、保留連演出を実行しない、又は、抽選を行わないようにする。これにより、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、大当たりラウンド中は、通常の演出を行うこととなる。具体的には、図 9 (b) に示すように、液晶表示装置 4 1 に、「大当たり！」(画像 P 3 0 参照)という文字に代え、「やったね！」というセリフを言っているキャラクタが表示(画像 P 3 3 参照)されると共に、液晶表示装置 4 1 の画面左上隅には、大当たり遊技のラウンドを示す「Round 1」(画像 P 3 4 参照)という表示がされる。すなわち、通常のラウンド演出を実行することで、いつ抑制装置(セービング機能)が作動しても良い状態にしておく。

30

【0 1 0 2】

次いで、遊技者が賞球を得て、差球 9 5 0 0 0 発を超えた場合、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) は、遊技状態が大当たり遊技中であることから、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動警告コマンド(演出制御コマンド D I _ C M D)を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、抑制装置作動の警告を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像(映像)に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これにより、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 9 (c) に示すように、当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示(画像 P 3 5 参照)がされることとなる。なお、この際、遊技者にセービング機能が作動することを認識させるため、ラウンド中の演出表示よりも表示の優先度が高くなるように、当たり終了後にセービング機能が作動しますという表示(画像 P 3 5 参照)がなされている。

40

【0 1 0 3】

ところで、このラウンド演出は、抑制装置(セービング機能)作動に対応したラウンド演出を行うこととなる。例えば、図 9 (c) に示すように、液晶表示装置 4 1 に「お見事

50

！」というセリフを言っているキャラクタが表示（画像 P 3 3 参照）されることとなる。

【 0 1 0 4 】

次いで、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）から送信されてきた大当たり終了エンディングコマンド（演出制御コマンド DI_CMD）を受信すると、大当たり後に遊技停止することに合わせた演出を行うこととなる。例えば、図 9（d）に示すように、液晶表示装置 4 1 に「C o n g r a t u l a t i o n」という文字が表示（画像 P 3 6 参照）されることとなる。したがって、このようにすれば、遊技者は、全ての利益を獲得したという満足感が得られ、これによって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 0 5 】

次いで、大当たり遊技が終了したため、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）は、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）を送信することとなる。これを受けて、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、遊技停止を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストを VDP 8 0 3 に送信する。これにより、VDP 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 9（e）に示すように、[遊技停止中]セービング達成しました。打ち止めです [遊技停止中]という表示（画像 P 3 7 参照）がされることとなる。

【 0 1 0 6 】

したがって、このように、大当たり中の昇格演出、又は、保留連演出を実行しないようにすれば、得られるはずの利益を遊技者に報知していないため、得られなかったことによる遊技者の遊技の興趣の低下や、トラブルの原因を無くすることができる。それゆえ、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【 0 1 0 7 】

一方、サブ制御 CPU 8 0 0 a が、4 R 大当たりであることを確認した場合、従来同様、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）から送信されてきた大当たりとなった変動開始時の変動パターンコマンド（演出制御コマンド DI_CMD）を受信した際、又は、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）から送信されてきた大当たり開始ファンファーレコマンド（演出制御コマンド DI_CMD）を受信した際に、大当たり遊技のラウンド中に昇格演出又は保留連演出を行うか否かの抽選を行うようにする。これは、4 0 0 発の差球が増加しても、まだ抑制装置（セービング機能）は作動しないため、昇格演出又は保留連演出を実行しても問題ないためである。

【 0 1 0 8 】

しかしながら、サブ制御 CPU 8 0 0 a が、抑制装置作動予告コマンド 5 を受信してから、差球が増加している可能性もある。そこで、このような場合を考慮して、主制御基板 6 0（主制御 CPU 6 0 0 a）からサブ制御 CPU 8 0 0 a へ、アウト球数と賞球予定数コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）を送信するようにしても良い。このようにすれば、サブ制御 CPU 8 0 0 a は、詳細な差球数を管理することができるため、4 R 大当たりの場合であっても、抑制装置（セービング機能）が作動するか否かを判断することが可能となる。それゆえ、適切な演出を実行することができる。

【 0 1 0 9 】

< 抑制装置（セービング機能）が作動して遊技停止した際の遊技球の払出処理の説明 >

ところで、上記説明している差球は、主制御 CPU 6 0 0 a にて、図 2 に示す特別図柄 1 始動口 4 4、特別図柄 2 始動口 4 5 a、右上一般入賞口 4 9 a、左上一般入賞口 4 9 b、左中一般入賞口 4 9 c、左下一般入賞口 4 9 d、大入賞口（図示せず）への遊技球の入球でカウントしている賞球数を元にしてしている。そのため、実際に払い出された遊技球の数ではない。そのため、抑制装置（セービング機能）が作動して遊技停止した際、実際の遊技球の払出処理が追い付いていない可能性がある。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

そこで、本実施形態においては、遊技停止状態となっても、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) と払出・発射制御基板 7 0 との遊技球の払出に関する払出制御コマンド P A Y _ C M D の通信は継続して行うようにする。すなわち、遊技停止するのは、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) のみで、払出・発射制御基板 7 0 は、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) からの払出制御コマンド P A Y _ C M D を受けて動作するのみなので、払出・発射制御基板 7 0 自体を遊技停止状態にする必要はない。そのため、遊技停止状態となっても、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) と払出・発射制御基板 7 0 との遊技球の払出に関する払出制御コマンド P A Y _ C M D の通信は継続して行うようにしておく。

10

【 0 1 1 1 】

この点、より詳しく説明すると、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) とサブ制御基板 8 0 (サブ制御 C P U 8 0 0 a) とは、遊技停止時に、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) からサブ制御基板 8 0 (サブ制御 C P U 8 0 0 a) へ遊技停止コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を送信すると、それ以降は、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) からサブ制御基板 8 0 (サブ制御 C P U 8 0 0 a) へ演出制御コマンド D I _ C M D を送信することはない。そして、遊技停止状態で、パチンコ遊技機 1 の電源を遮断し、R A M クリアスイッチ 6 2 0 を押下せず、主制御 R A M 6 0 0 c をクリアしないまま、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合、遊技停止状態のままとなる。その場合でも、まだ払出しが完了していない賞球に関する払出処理が行われるように、主制御基板 6 0 (主制御 C P U 6 0 0 a) から払出・発射制御基板 7 0 へ払出制御コマンド P A Y _ C M D を送信するようにする。これにより、払出・発射制御基板 7 0 は、まだ払出しが完了していない賞球に関する遊技球の払出しを実行することとなる。

20

【 0 1 1 2 】

したがって、このようにすれば、遊技停止によって、本来払い出されるはずの遊技球が払い出されないという事態を無くすることができるため、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【 0 1 1 3 】

< 抑制装置 (セービング機能) が作動するまでの差球の状態に応じて段階を設けていることの説明 >

30

ところで、上記説明したように、(1) 抑制装置 (セービング機能) 未作動状態の場合、(2) 抑制装置 (セービング機能) 作動予告状態の場合、(3) 抑制装置 (セービング機能) 作動警告状態の場合、(4) 抑制装置 (セービング機能) 作動状態の場合と、抑制装置 (セービング機能) が作動するまでの差球の状態に応じて段階を分けている。これは、差球 9 5 0 0 0 発を超えたからといって、大当たり遊技中に、いきなり遊技停止させてしまうと、遊技者は不利益を被った感じが強くなり、これによって、遊技の興趣を低下させてしまう恐れがあるためである。そこで、本実施形態においては、差球 9 5 0 0 0 発を超えた際の遊技状態が、図柄の変動中であるか、大当たり中であるかによって、遊技停止へと至る状態の変化を異ならしめている。これにより、遊技の興趣を低下させてしまう恐れを低減させることができ、これによって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

40

【 0 1 1 4 】

ところで、本実施形態においては、大当たり遊技中に、差球 9 5 0 0 0 発を超えたとしても、直ちに遊技停止していないため、遊技停止前に、パチンコ遊技機 1 の電源が何らかの要因で遮断されてしまった際、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合、上記説明したように、差球カウンタが初期化 (1 0 万発が設定 (クリア)) されることとなるから、大当たり遊技が終了しても、遊技停止しないこととなる。そこで、本実施形態においては、このような事態を避けるべく、遊技停止前に、パチンコ遊技機 1 の電源が何らかの要因で遮断されてしまった際、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合においては、差球カウン

50

タを初期化しないようにする。したがって、このようにすれば、本来遊技停止するものであるにも関わらず、遊技停止しないという事態が無いようにすることができる。

【0115】

<不正エラーが発生した場合の抑制装置（セービング機能）との関連性についての説明>ところで、不正検出基板55に搭載されている磁気センサ、又は、電波センサ、あるいは、振動センサにて遊技者の不正行為を検出した場合、遊技停止せずに優先度の高いエラー報知を行う場合と、遊技停止する場合がある。

【0116】

まず、不正検出基板55に搭載されている磁気センサ、又は、電波センサ、あるいは、振動センサにて遊技者の不正行為を検出した場合、遊技停止せずに不正エラー報知を行う場合について説明する。 10

【0117】

不正検出基板55にて遊技者の不正行為を検出した場合、主制御CPU600aは、不正エラーコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）をサブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する。これを受けて、サブ制御CPU800aは、不正エラーを液晶表示装置41に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信することにより、液晶表示装置41には、不正エラーの内容が表示されることとなる。さらに、サブ制御CPU800aは、音声による不正エラーを行うべく、音LSI801に音声による不正エラーを報知するような信号を送信する。これを受けて音LSI801は、スピーカ17から、音声による不正エラーが発せられるように音声を再生することとなる。 20

【0118】

一方、差球95000発を超えた場合、主制御基板60（主制御CPU600a）は、サブ制御基板80へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信することとなる。これを受けて、サブ制御CPU800aは、遊技停止を液晶表示装置41に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信することにより、液晶表示装置41には、図6（c）、図7（e）、図8（e）、図9（e）に示すような表示がされることとなる。さらに、サブ制御CPU800aは、音声による遊技停止報知を行うべく、音LSI801に音声による遊技停止報知するような信号を送信する。これを受けて音LSI801は、スピーカ17から、音声による遊技停止が発せられるように音声を再生することとなる。 30

【0119】

ところで、不正検出基板55にて遊技者の不正行為を検出した場合と、差球95000発を超えたことによる遊技停止とが複合した場合、どちらも必要な情報のため、報知する必要がある。しかしながら、一方は不正によるエラー報知のため、抑制装置（セービング機能）が作動し遊技停止状態の報知をする一方で、ホール（遊技場）側が遊技停止前に、遊技者による不正行為が行われていた事に気づくように、不正によるエラー報知を行う必要がある。 40

【0120】

そこで、本実施形態においては、抑制装置（セービング機能）が作動して、サブ制御CPU800aが遊技停止コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を受信したとしても、サブ制御CPU800aは、不正によるエラー報知が、液晶表示装置41に、図6（c）、図7（e）、図8（e）、図9（e）に示すような表示と共に表示されるようにし、スピーカ17から発せられる音声は、不正によるエラー報知を優先して行うようにする。また、右打ち警告報知や左打ち警告報知などの発射位置警告報知などの不正エラーと比較して緊急度が低いエラーは、遊技停止時に、消去するようにする。この点、詳しく説明す 50

ると、これらエラーは、通常遊技状態では、主制御基板 60（主制御 CPU 600a）における後述するタイマ割込み処理のエラー管理処理で、エラー発生 / 解除に応じた演出制御コマンド DI_CMD が、サブ制御基板 80（サブ制御 CPU 800a）へ送信されることとなる。また、この際、遊技停止時には、緊急度が低いエラーは消去されることとなる。そこで、本実施形態においては、サブ制御基板 80（サブ制御 CPU 800a）にて、遊技停止コマンドを受信したことを契機、又は、遊技停止コマンドと一緒に送信されるエラー消去コマンドを受信したことを契機として、緊急度が低いエラーを消去することとなる。

【0121】

ところで、賞球に関する球詰まりエラーやパチンコ遊技機 1 内の遊技球が不足した補給切れエラーなどは、上記説明したように、遊技停止状態となったとしても、まだ払出しが完了していない賞球に関する払出処理が行なわれる場合があるため、遊技者が獲得した賞球に関するエラーについては、サブ制御 CPU 800a は、遊技停止報知よりも優先して行うようにする。ただし、この場合、遊技停止状態となったとしても、タイマ割込み処理のエラー管理処理は実行されるため、エラー発生に応じた演出制御コマンド DI_CMD が、サブ制御基板 80（サブ制御 CPU 800a）へ送信されることとなる。しかしながら、この際、上記説明したように、緊急度が低いエラーについては、サブ制御基板 80（サブ制御 CPU 800a）にて消去される（エラー報知が行われない）こととなる。なお、不正エラー報知は、サブ制御 CPU 800a 側で行っているため、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた際、消去されることとなる。

【0122】

したがって、このようにすれば、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【0123】

次に、不正検出基板 55 に搭載されている磁気センサ、又は、電波センサ、あるいは、振動センサにて遊技者の不正行為を検出した場合、遊技停止を行う場合について説明する。

【0124】

不正エラーによって、遊技を停止する場合は、抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグとは別の不正遊技停止フラグに基づいて遊技停止される。なお、この不正エラーは、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させたことによって、主制御基板 60（主制御 CPU 600a）の遊技停止状態が解消されることとなる。この場合、抑制装置（セービング機能）作動による電断復帰とは異なり、RAM クリアスイッチ 620 を押下せず、主制御 RAM 600c をクリアしないまま、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させたとしても、遊技停止状態は解消されることとなる。

【0125】

ところで、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合、上記説明したように、差球カウンタが初期化（10 万発が設定（クリア））されることとなる。しかしながら、本実施形態においては、不正エラーによって、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合、差球カウンタを初期化しないようにする。これは、本来、1 日のホール（遊技場）の営業が終了する毎に初期化されるべき差球が、不正エラーによって営業中に差球カウンタが初期化されることとなると、悪意のある遊技者がわざと磁気や振動で不正エラーを発生させ、ホール（遊技場）側がパチンコ遊技機 1 を電断復帰させるように仕向けるようにすれば、差球カウンタが初期化されてしまうこととなる。これでは、抑制装置（セービング機能）の作動を妨げるものになってしまう。そこで、本実施形態においては、不正エラーによって、パチンコ遊技機 1 を電断復帰させた場合、差球カウンタを初期化しないようにしている。なお、遊技停止後は、不正検出基板 55 に搭載されている磁気センサ、又は、電波センサ、あるいは、振動センサにて遊技者の不正行為を検出したとしても、新たな賞球などの利益が発生しないことから、不正を行っても、ホール（遊技場）が不利益を被ることはない。

【0126】

< 抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止状態になってから、イリーガルエラーでリセットがかかった場合についての説明 >

抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止状態になってから、イリーガルエラーによって、異常リセット信号が発生し、主制御CPU600aがリセットされる場合がある。イリーガルエラーとは、例えば、主制御ROM600bのプログラム領域の最終アドレス番地を超えてアドレス番地を指定し、その領域にアクセスした場合等、予期しないアクセスが発生した場合に発生するものである。このようなイリーガルエラーが発生した場合、異常リセット信号が生成され、主制御CPU600aだけがリセットされ、主制御ROM600bに記憶されているプログラムの開始アドレスから制御処理が再開されることとなる。しかしながら、主制御RAM600cはクリアされない。そのため、主制御RAM600cに記憶されている値は維持されるため、抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグは、そのまま停止中を示す値（例えば、5AH）を保持している可能性が高い。しかしながら、この場合、電源遮断時のバックアップ処理は実行されないため、主制御RAM600cにバックアップフラグ等の正常時のバックアップ情報がセットされないこととなる。そのため、パチンコ遊技機1を電源復帰させたとしても、バックアップ復帰は行われないこととなる。

10

【0127】

そこで、本実施形態においては、イリーガルエラーが発生するような状況では、イリーガルエラーによるリセット前が遊技停止状態であっても、バックアップ異常による主制御RAM600cをクリア、又は、主制御RAM600cの異常として、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率の設定内容の設定変更処理を経ることで、主制御RAM600cをクリアして、遊技プログラムを開始するようにする。これは、遊技停止状態のまま、遊技を復帰させた場合、イリーガルエラー発生の影響で、主制御RAM600cに記憶されている賞球に関する値が書き換わっている可能性がある。この際、上記説明したように、まだ払出しが完了していない賞球に関する払出処理は行なわれるため、書き換わってしまった主制御RAM600cに記憶されている値が遊技停止前に入賞したものと扱われ、想定外の賞球が遊技者に払い出されてしまい、これによって、ホール（遊技場）側が不利益を被る可能性がある。そのため、本実施形態においては、主制御RAM600cをクリアして、遊技プログラムを開始するようにしている。これにより、ホール（遊技場）側が不利益を被る事態を低減させることができ、これによって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

20

30

【0128】

< 抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止状態になった場合の球貸しボタンについての説明 >

貸出カードに少数の金額が残っている場合、遊技者が、全て遊技球にした上で清算したい場合を考慮して、本実施形態においては、球貸しボタン11による球貸し動作を有効にしておく。すなわち、図3に示すように、球貸しボタン11は、払出・発射制御基板70を介することなく、球貸し信号が、パチンコ遊技機1に隣接して配置されているCRユニット（図示省略）に送信されるようになっている。そして、CRユニットは、これを受けて、球貸し要求信号を払出・発射制御基板70に送信する。この信号を受けて、払出・発射制御基板70は、遊技者に遊技球を払い出し、払い出しが完了すると、球貸し完了信号をCRユニットに送信することとなる。それゆえ、主制御基板60（主制御CPU600a）が遊技停止しても、球貸し処理は行われることとなる。

40

【0129】

したがって、このようにすれば、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【0130】

ところで、遊技停止状態となった場合、主制御基板60（主制御CPU600a）における後述するタイマ割込み処理のスイッチ管理処理が実行されないため、図3に示す特別

50

図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1、左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1、左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1、大入賞口スイッチ 4 6 c が ON となったか否かの情報を得る事はできない。そのため、遊技停止状態となった場合に、遊技停止前に、発射ハンドル 1 6 を用いて遊技領域 4 0 に発射された遊技球が、まだ遊技領域 4 0 に存在している場合、その遊技球が、図 3 に示す特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1、左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1、左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1 に入球したとしても、遊技球を検出することができないため、入賞は無効となり、もって、賞球も発生しないこととなる。これは、電波ゴトなどの不正により、スイッチの ON / OFF 状態に影響を与えて賞球が発生してしまうような場合、遊技停止後も、主制御基板 6 0 (主制御 CPU 6 0 0 a) における後述するタイマ割り込み処理のスイッチ管理処理を実行してしまうと、遊技停止中に不正に賞球を獲得されてしまう可能性がある。これにより、ホール(遊技場)側に被害を与える恐れがある。そのため、本実施形態においては、遊技停止状態となった場合に、まだ遊技領域 4 0 に存在している遊技球が、図 3 に示す特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1、左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1、左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1 に入球したとしても、遊技球を検出しないようにしている。

10

【0131】

<抑制装置(セービング機能)作動による遊技停止状態になった場合の装飾ランプについての説明>

20

ところで、遊技停止となった場合は、装飾ランプの輝度を下げるか、又は、装飾ランプを全消灯、或いは、一部を点灯させて残りを全消灯させるのが好ましい。遊技停止となったため、電力消費を抑えた方が良いためである。

【0132】

<主制御：プログラムの説明>

ここで、上記種々説明した内容の処理方法を、以下、詳しく説明することとする。まず、主制御基板 6 0 にて処理される主制御 ROM 6 0 0 b (図 3 参照) 内に格納されているプログラムの概要を図 1 0 ~ 図 2 9 を参照して説明すること、詳しく説明することとする。

30

【0133】

まず、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されると、電源基板 1 3 0 (図 3 参照) の電圧生成部 1 3 0 0 にて生成された直流電圧が各制御基板に投入された旨の電源投入信号が送られ、その信号を受けて、主制御 CPU 6 0 0 a (図 3 参照) は、図 4 (b) に示す主制御 ROM 6 0 0 b の使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a に格納されているプログラムを読み出し、図 1 0 に示す主制御メイン処理を行う。この際、主制御 CPU 6 0 0 a は、まず、最初に自らを割り込み禁止状態に設定する(ステップ S 1)。

【0134】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、主制御 CPU 6 0 0 a 内部のスタックポインタの値を、図 4 (a) に示す主制御 RAM 6 0 0 c の使用領域内スタック領域 6 0 0 c c の最終アドレスに対応して設定するスタックポインタの設定処理を行う(ステップ S 2)。

40

【0135】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、主制御 CPU 6 0 0 a に内蔵されている図示しないウォッチドックタイマ(WDT)をクリアし(ステップ S 3)、発射制御信号を出力する出力ポートをクリアする(ステップ S 4)。

【0136】

続いて、主制御 CPU 6 0 0 a は、サブ制御基板 8 0 の起動待ち時間をセットし(ステップ S 5)、セットした待ち時間をデクリメント(-1)し(ステップ S 6)、図示しないウォッチドックタイマ(WDT)をクリアする(ステップ S 7)。

【0137】

50

次いで、主制御CPU600aは、セットした待ち時間が「0」になったか否かを確認し（ステップS8）、「0」になっていなければ（ステップS8：0）、ステップS7の処理に戻り、「0」になっていれば（ステップS8：=0）、ステップS9の処理に進む。

【0138】

次いで、主制御CPU600aは、電源基板130（電圧監視部1310）（図3参照）より出力されている電圧異常信号ALARM（図3参照）を2回取得し、その2回取得した電圧異常信号ALARMのレベルが一致するか否かを確認した上で図示しない当該主制御CPU600aの内部レジスタ内に格納し、その電圧異常信号ALARMのレベルを確認する（ステップS9）。そして電圧異常信号ALARMのレベルが「L」レベルであれば（ステップS10：YES）、ステップS9の処理に戻り、電圧異常信号ALARMのレベルが「H」レベルであれば（ステップS10：NO）、ステップS11の処理に進む。すなわち、主制御CPU600aは、電圧異常信号ALARMが正常レベル（すなわち「H」レベル）に変化するまで同一の処理を繰り返す（ステップS9～S10）。このように、電圧異常信号ALARMを2回取得することで、正確な信号を読み込むことができる。

【0139】

次いで、主制御CPU600aは、主制御RAM600cへのデータ書き込みを許可し（ステップS11）、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）の作業領域の初期設定を行う（ステップS12）。具体的には、電源異常確認カウンタに00Hをセットし、システム動作ステータスに01Hをセットする。

【0140】

次いで、主制御CPU600aは、サブ制御基板80に液晶表示装置41に待機画面を表示させるような処理コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信する（ステップS13）。

【0141】

次いで、主制御CPU600aは、図示しないウォッチドックタイマ（WDT）をクリアし（ステップS14）、払出制御基板70から電源が投入された旨の信号（電源投入信号）が来たか否かを確認する（ステップS15）。電源投入信号が来ていなければ（ステップS15：OFF）、ステップS14の処理に戻り、電源投入信号が来ていれば（ステップS15：ON）、ステップS16の処理に進む。

【0142】

次いで、主制御CPU600aは、RAMクリアスイッチ620、設定キースイッチ630のレベルデータを取得し、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）に退避させる（ステップS16）。

【0143】

次いで、主制御CPU600aは、図1に示すガラス扉枠5が開放されているか否かの扉開放信号、及び、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）に退避させたRAMクリアスイッチ620の信号、並びに、設定キースイッチ630の信号を取得し（ステップS17）、全てONになっているか否かを確認する（ステップS18）。全てONになっていれば（ステップS18：YES）、主制御CPU600aは、設定切替処理を行う（ステップS19）。

【0144】

<主制御：メイン処理：設定切替処理に関する説明>

ここで、この設定切替処理について、図12を参照して具体的に説明する。

【0145】

まず、主制御CPU600aは、サブ制御基板80に設定変更中であることを示す設定切替開始コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信する（ステップS50）。

【0146】

次いで、主制御CPU600aは、バックアップフラグをクリアする（ステップS51

10

20

30

40

50

）。なお、このバックアップフラグとは、図 11 に示す電源異常チェック処理にて、停電等による電圧低下を検出した場合に、バックアップの処理が実行されたか否かを示すデータである。また、このバックアップフラグをクリアするのは、設定切替処理中に、何らかの要因で電断し、主制御 R A M 6 0 0 c が正常にバックアップされなかった場合を、後述する図 11 に示すステップ S 2 1 にて検出するためである。

【 0 1 4 7 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、システム動作ステータスに 0 2 H をセットし（ステップ S 5 2 ）、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a （図 4（a）参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値を取得し、Wレジスタにセットする（ステップ S 5 3 ）。具体的に説明すると、設定値が、例えば「1」～「6」である場合、プログラム上では、設定値「1」～「6」を「0 0 H」～「0 5 H」の値に対応させて、Wレジスタにセットすることとなる。

10

【 0 1 4 8 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、Wレジスタにセットした値と、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定最大値（例えば「6」に対応した「0 5 H」）を比較する（ステップ S 5 4 ）。そして、主制御 C P U 6 0 0 a は、Wレジスタにセットした値が遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定最大値（例えば「6」）に対応した「0 5 H」よりも大きければ（ステップ S 5 5：Y E S）、異常値であると判断し、Wレジスタに 0 0 H をセットする（ステップ S 5 6 ）。

20

【 0 1 4 9 】

一方、Wレジスタにセットした値が遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定最大値（例えば「6」に対応した「0 5 H」）よりも小さければ（ステップ S 5 5：N O）、正常値であると判断し、ステップ S 5 7 の処理に進む。

【 0 1 5 0 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図示しない外部端子を介して、ホール（遊技場）の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を O N に設定し、そのセキュリティ信号を、図示しない外部端子を介して、ホールコンピュータ（図示せず）に出力する（ステップ S 5 7 ）。

【 0 1 5 1 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、L E D コモンポートに 0 0 H をセットする（ステップ S 5 8 ）。

30

【 0 1 5 2 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、Wレジスタにセットされている値を L E D データポートに出力する（ステップ S 5 9 ）。

【 0 1 5 3 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、設定値を表示する L E D コモンポートを O N にセットする（ステップ S 6 0 ）。

【 0 1 5 4 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、4 m s のウェイトがかかるように、主制御 C P U 6 0 0 a 内のレジスタに所定値をセットして、カウントダウンする処理を行う（ステップ S 6 1 ）。なお、この処理は、R A M クリアスイッチ 6 2 0 （図 3 参照）、設定キースイッチ 6 3 0 （図 3 参照）のレベルデータの変化を確認する際、前回のスイッチレベルの取得から少なくとも 4 m s の時間をおくことで、ノイズ等のイレギュラーによるレベルデータの変化ではないことを確認するための処理である。またさらに、この後の電源異常チェック処理における電圧異常信号の変化を確認して、電源異常確認カウンタをカウントする際にも、4 m s の時間をおくことで、電圧異常信号の「L」レベルがノイズ等のイレギュラーによるレベルデータでないことを確認するための処理でもある。

40

【 0 1 5 5 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、電源異常チェック処理を行う（ステップ S 6 2 ）。この電源異常チェック処理について、図 1 3 を参照して具体的に説明する。

50

【 0 1 5 6 】

< 主制御：メイン処理：電源異常チェック処理に関する説明 >

図 1 3 に示すように、主制御 CPU 6 0 0 a は、電源基板 1 3 0 (電圧監視部 1 3 1 0) (図 3 参照) より出力されている電圧異常信号 A L A R M (図 3 参照) を 2 回取得し (ステップ S 8 0) 、その 2 回取得した電圧異常信号 A L A R M のレベルが一致するか否かを確認する (ステップ S 8 1) 。一致していれば (ステップ S 8 1 : Y E S) 、主制御 CPU 6 0 0 a は、電圧異常信号 A L A R M のレベルを確認し (ステップ S 8 2) 、一致していなければ (ステップ S 8 1 : N O) 、ステップ S 8 0 の処理に戻る。

【 0 1 5 7 】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、電圧異常信号 A L A R M のレベルが「 H 」レベルであれば (ステップ S 8 2 : O F F) 、電源異常確認カウンタをクリアし (ステップ S 8 3) 、電源異常チェック処理を終える。 10

【 0 1 5 8 】

一方、主制御 CPU 6 0 0 a は、電圧異常信号 A L A R M のレベルが「 L 」レベルであれば (ステップ S 8 2 : O N) 、電源異常確認カウンタをインクリメント (+ 1) し (ステップ S 8 4) 、電源異常確認カウンタの値を確認する (ステップ S 8 5) 。電源異常確認カウンタの値が 2 以上でなければ (ステップ S 8 5 : N O) 、電源異常チェック処理を終える。

【 0 1 5 9 】

一方、主制御 CPU 6 0 0 a は、電源異常確認カウンタの値が 2 以上であれば (ステップ S 8 5 : Y E S) 、サブ制御基板 8 0 に電源が遮断されたことを示す電断コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を送信する (ステップ S 8 6) 。 20

【 0 1 6 0 】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、システム動作ステータスの値を確認する (ステップ S 8 7) 。システム動作ステータスの値が 0 2 H であれば、設定変更処理中であると判断し (ステップ S 8 7 : Y E S) 、バックアップフラグを O N にセットせず、ステップ S 8 9 の処理に進む。このようにすれば、設定切替処理中に、何らかの要因で電断し、主制御 R A M 6 0 0 c が正常にバックアップされなかった場合を、後述する図 1 1 に示すステップ S 2 1 にて検出することができる。

【 0 1 6 1 】

一方、システム動作ステータスの値が 0 2 H でなければ、設定変更処理中でないと判断し (ステップ S 8 7 : N O) 、バックアップフラグを O N にセットする (ステップ S 8 8) 。 30

【 0 1 6 2 】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c へのデータ書込みを禁止状態に設定する (ステップ S 8 9) と共に、全ての出力ポートの出力データをクリアし (ステップ S 9 0) 。そして、タイマ割込みを禁止し (ステップ S 9 1) 、無限ループ処理を繰り返し電圧が低下するのを待つ処理を行う。

【 0 1 6 3 】

< 主制御：メイン処理：設定切替処理に関する説明 >

かくして、上記のような処理を経て、電源異常チェック処理 (ステップ S 6 2) を終わると、主制御 CPU 6 0 0 a は、前回と今回の R A M クリアスイッチ 6 2 0 のレベルデータ、並びに、設定キースイッチ 6 3 0 のレベルデータから、R A M クリアスイッチ 6 2 0 信号のスイッチエッジデータ、並びに、設定キースイッチ 6 3 0 信号のスイッチエッジデータを作成する (ステップ S 6 3) 。なお、主制御 CPU 6 0 0 a は、作成したエッジデータを主制御 R A M 6 0 0 c に格納する。 40

【 0 1 6 4 】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c に格納されているエッジデータを確認し、設定キースイッチ 6 3 0 が O N であれば (ステップ S 6 4 : N O) 、ステップ S 6 5 の処理に進み、設定キースイッチ 6 3 0 が O F F であれば (ステップ S 6 4 : Y 50

ＥＳ）、ステップＳ６７の処理に進む。

【０１６５】

次いで、主制御ＣＰＵ６００ａは、ＲＡＭクリアスイッチ６２０がＯＮであれば（ステップＳ６５：ＮＯ）、Ｗレジスタの値をインクリメント（＋１）し（ステップＳ６６）、ステップＳ５４の処理に戻る。

【０１６６】

一方、ＲＡＭクリアスイッチ６２０がＯＦＦであれば（ステップＳ６５：ＮＯ）、ステップＳ５７の処理に戻る。

【０１６７】

かくして、設定キースイッチ６３０がＯＦＦされるまで、上記処理を繰り返し行い、設定キースイッチ６３０がＯＦＦされると、主制御ＣＰＵ６００ａは、Ｗレジスタの値を、主制御ＲＡＭ６００ｃの使用領域内ＲＡＭ領域６００ｃａ（図４（ａ）参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値（例えば「１」～「６」に対応した「００Ｈ」～「０５Ｈ」の設定値）に上書きして格納する（ステップＳ６７）。 10

【０１６８】

次いで、主制御ＣＰＵ６００ａは、設定確定表示をＬＥＤデータポートに出力する（ステップＳ６８）。

【０１６９】

次いで、主制御ＣＰＵ６００ａは、サブ制御基板８０に設定値を反映した設定切替終了 20
コマンド（演出制御コマンドＤＩ＿ＣＭＤ）を送信する（ステップＳ６９）。

【０１７０】

<主制御：メイン処理の説明>

かくして、上記のような処理を経て、図１０に示す設定切替処理（ステップＳ１９）を終え、主制御ＣＰＵ６００ａは、図１１に示すステップＳ２６の処理に進むこととなる。

【０１７１】

他方、主制御ＣＰＵ６００ａは、ＲＡＭクリアスイッチ６２０の信号、並びに、設定キー 30
スイッチ６３０の信号が、全てＯＮになっているか否かを確認し（ステップＳ１８）、全てＯＮになっていなければ（ステップＳ１８：ＮＯ）、主制御ＣＰＵ６００ａは、図１１に示すステップＳ２０の処理を行う。

【０１７２】

すなわち、主制御ＣＰＵ６００ａは、主制御ＲＡＭ６００ｃの使用領域内ＲＡＭ領域 60
６００ｃａ（図４（ａ）参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値（例えば「１」～「６」に対応した「００Ｈ」～「０５Ｈ」の設定値）を取得し、設定最大値（例えば「６」に対応した「０５Ｈ」）以下か否かを確認する（ステップＳ２０）。設定最大値以下であれば（ステップＳ２０：ＹＥＳ）、バックアップフラグがＯＮにセットされているか否かを確認する（ステップＳ２１）。

【０１７３】

<主制御：メイン処理：ＲＡＭエラー処理に関する説明>

設定最大値以下でないか（ステップＳ２０：ＮＯ）、又は、バックアップフラグがＯＮ 40
にセットされていないか（ステップＳ２１：ＮＯ）、主制御ＣＰＵ６００ａは、サブ制御基板８０にＲＡＭエラーであることを示すＲＡＭエラーコマンド（演出制御コマンドＤＩ＿ＣＭＤ）を送信する（ステップＳ２２）。

【０１７４】

次いで、主制御ＣＰＵ６００ａは、エラー表示をＬＥＤデータポートに出力する（ステップＳ２３）。

【０１７５】

次いで、主制御ＣＰＵ６００ａは、電源異常チェック処理を行い（ステップＳ２４）、 50
ステップＳ２３の処理に戻り、処理を繰り返すこととなる。なお、この電源異常チェック

処理は、図 13 に示す電源異常チェック処理と同一の処理である。

【0176】

<主制御：メイン処理の説明>

一方、バックアップフラグが ON にセットされていれば（ステップ S21：YES）、RAM クリアスイッチ 620 の信号を確認する（ステップ S25）。

【0177】

<主制御：メイン処理：RAM クリア処理に関する説明>

RAM クリアスイッチ 620 の信号が ON（ステップ S25：YES）、又は、図 10 に示す設定切替処理（ステップ S19）を行った場合、主制御 CPU 600a は、主制御 RAM 600c の使用領域外 RAM 領域 600cf（図 4（a）参照）、主制御 RAM 600c の使用領域外スタック領域 600cg（図 4（a）参照）クリアせず、主制御 RAM 600c の使用領域内 RAM 領域 600ca（図 4（a）参照）、使用領域内スタック領域 600cc（図 4（a）参照）をクリアする（ステップ S26）。なお、主制御 RAM 600c の使用領域内 RAM 領域 600ca（図 4（a）参照）、使用領域内スタック領域 600cc（図 4（a）参照）がクリアされることとなるから、遊技状態は、通常遊技状態となる。そのため、この際、抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグがクリアされることから、遊技停止状態が解除されることとなる。また、不正エラーによって、遊技を停止する場合は、不正遊技停止フラグもクリアされる。

【0178】

次いで、主制御 CPU 600a は、RAM クリア報知タイマを 30 秒（30s）に設定し（ステップ S27）、図示しない外部端子を介して、ホール（遊技場）の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を出力するタイマを 30 秒（30s）に設定する（ステップ S28）。

【0179】

次いで、主制御 CPU 600a は、主制御 RAM 600c の一部に、初期値設定を行い（ステップ S29）、ステップ S41 の処理に進む。

【0180】

<主制御：メイン処理の説明>

一方、RAM クリアスイッチ 620 の信号が OFF（ステップ S25：NO）であれば、主制御 CPU 600a は、図 1 に示すガラス扉枠 5 が開放されているか否かの扉開放信号、及び、設定キースイッチ 630 の信号を取得し（ステップ S30）、全て ON になっているか否かを確認する（ステップ S31）。全て ON になっていなければ（ステップ S31：NO）、ステップ S40 の処理に進む。

【0181】

<主制御：メイン処理：設定確認処理に関する説明>

一方、全て ON になっていれば（ステップ S31：YES）、主制御 CPU 600a は、サブ制御基板 80 に設定値を反映した設定値コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）を送信する（ステップ S32）。

【0182】

次いで、主制御 CPU 600a は、図示しない外部端子を介して、ホール（遊技場）の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を出力するタイマを 30 秒（30s）に設定する（ステップ S33）。

【0183】

次いで、主制御 CPU 600a は、図示しない外部端子を介して、ホール（遊技場）の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を ON に設定し、図示しない外部端子を介して、ホールコンピュータ（図示せず）に、上記タイマにて設定された 30 秒（30s）間、セキュリティ信号を出力する（ステップ S34）。

【0184】

10

20

30

40

50

次いで、主制御CPU600aは、設定値をLEDデータポートに出力する（ステップS35）。

【0185】

次いで、主制御CPU600aは、4msのウェイトがかかるように、主制御CPU600a内のレジスタに所定値をセットして、カウントダウンする処理を行う（ステップS36）。

【0186】

次いで、主制御CPU600aは、電源異常チェック処理を行う（ステップS37）。なお、この電源異常チェック処理は、図13に示す電源異常チェック処理と同一の処理である。

【0187】

次いで、主制御CPU600aは、前回と今回の設定キースイッチ630のレベルデータから、設定キースイッチ630信号のスイッチエッジデータを作成する（ステップS38）。なお、主制御CPU600aは、作成したエッジデータを主制御RAM600c（図4参照）に格納する。

【0188】

次いで、主制御CPU600aは、主制御RAM600c（図4参照）に格納されているエッジデータを確認し（ステップS39）、設定キースイッチ630がONであれば（ステップS39：NO）、ステップS34の処理に戻る。

【0189】

<主制御：メイン処理の説明>

一方、設定キースイッチ630がOFFであれば（ステップS39：YES）、主制御RAM600cの一部に、バックアップフラグやエラー検出タイマ等の初期値設定を行う（ステップS40）。なお、この際、不正エラーによって、遊技を停止する場合は、不正遊技停止フラグに、初期値が設定（クリア）される。そのため、RAMクリアスイッチ620を押下せず、主制御RAM600cをクリアしないまま、パチンコ遊技機1を電断復帰させたとしても、不正エラーによる遊技停止状態は解消される。

【0190】

かくして、このように、本実施形態においては、バックアップ異常による主制御RAM600cをクリア、又は、主制御RAM600cの異常として、遊技者に有利な遊技状態を発生させる確率の設定内容の設定変更処理を経ることで、主制御RAM600cをクリアして、遊技プログラムを開始するようにしている。これにより、イリーガルエラー発生の影響で、主制御RAM600cに記憶されている賞球に関する値が書き換わっていたとしても、ホール（遊技場）側が不利益を被る事態を低減させることができ、これによって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【0191】

次いで、主制御CPU600aは、サブ制御基板80に、RAMクリアによる電断復帰か、又は、バックアップによる電断復帰かを示すコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信する（ステップS41）。

【0192】

次いで、主制御CPU600aは、遊技状態報知情報を更新する遊技状態報知情報更新処理を行う（ステップS42）。

【0193】

次いで、主制御CPU600aは、図4（b）に示す主制御ROM600bの使用領域外プログラム領域600beに格納されているプログラムを読み出し、使用領域外遊技開始設定を行う（ステップS43）。

【0194】

<主制御：領域外遊技開始設定の説明>

ここで、図14～図15を参照して、使用領域外遊技開始設定について詳細に説明する

10

20

30

40

50

。

【 0 1 9 5 】

図 1 4 に示すように、使用領域外遊技開始設定は、まず、使用領域内（通常処理時）のスタックポインタを、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外スタック領域 6 0 0 c g（図 4（a）参照）へ退避させる（ステップ S 1 0 0）。

【 0 1 9 6 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグを確認する（ステップ S 1 0 1）。遊技停止フラグに 5 A H がセットされていれば（ステップ S 1 0 1：= 5 A H）、主制御 C P U 6 0 0 a は、遊技停止状態であると判断し、遊技停止処理（ステップ S 1 0 2）の処理に移行する。

10

【 0 1 9 7 】

< 主制御：遊技停止処理の説明 >

この遊技停止処理について、図 1 5 を参照して具体的に説明すると、主制御 C P U 6 0 0 a は、まず、遊技停止フラグに 5 A H を設定する（ステップ S 1 1 0）。

【 0 1 9 8 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図示しない外部端子を介して、ホール（遊技場）の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ（図示せず）に出力されるセキュリティ信号を O N に設定し、そのセキュリティ信号を、図示しない外部端子を介して、ホールコンピュータ（図示せず）に出力する（ステップ S 1 1 1）。

【 0 1 9 9 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信する（ステップ S 1 1 2）。これにより、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、遊技停止を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストを V D P 8 0 3 に送信する。これを受けて、V D P 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、液晶表示装置 4 1 には、図 6（c），図 7（e），図 8（e），図 9（e）に示すような表示がされることとなる。

20

【 0 2 0 0 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、サブ制御基板 8 0 へ、エラー消去コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信する（ステップ S 1 1 3）。これにより、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、右打ち警告報知や左打ち警告報知などの発射位置警告報知などの不正エラーと比較して緊急度が低いエラーの報知を停止することとなる。なお、サブ制御 C P U 8 0 0 a が、上記遊技停止コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を受信したことを契機として、緊急度が低いエラーの報知を停止するのであれば、このステップ S 1 1 3 の処理は不要となる。

30

【 0 2 0 1 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、払出・発射制御基板 7 0 に、遊技球の発射を停止させるコマンドを送信し（ステップ S 1 1 4）、遊技停止処理を終える。なお、払出・発射制御基板 7 0 は、このコマンドを受信すると、発射ハンドル 1 6 からの信号を受信しても無効として処理することとなる。

40

【 0 2 0 2 】

< 主制御：使用領域外遊技開始設定の説明 >

かくして、このような遊技停止処理を終えた後、図 1 4 に示すように、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外スタック領域 6 0 0 c g（図 4（a）参照）へ退避させていた使用領域内（通常処理時）のスタックポインタを復帰させ（ステップ S 1 0 8）、使用領域外遊技開始設定の処理を終える。

【 0 2 0 3 】

一方、遊技停止フラグに 5 A H がセットされていなければ（ステップ S 1 0 1：≠ 5 A H）、主制御 C P U 6 0 0 a は、遊技停止状態でないと判断し、作動状態フラグを確認する（ステップ S 1 0 3）。

50

【 0 2 0 4 】

この作動状態フラグは、遊技停止までの状態を値によって管理するもので、上記説明した(1)抑制装置(セービング機能)未作動状態の場合が「0」、(2)抑制装置(セービング機能)作動予告状態の場合が「1」、(3)抑制装置(セービング機能)作動警告状態の場合が「2」、(4)抑制装置(セービング機能)作動状態の場合が「3」とすることで管理している。

【 0 2 0 5 】

かくして、このような作動状態フラグに「2」がセットされいなければ(ステップS103: 2)、主制御CPU600aは、差球カウンタに初期値を設定(10万発を設定(クリア))する(ステップS104)。すなわち、(1)抑制装置(セービング機能)未作動状態の場合、(2)抑制装置(セービング機能)作動予告状態の場合に限って((4)抑制装置(セービング機能)作動状態の場合は、遊技停止フラグに5AHがセットされているため、差球カウンタに初期値は設定されない)、差球カウンタに初期値を設定する。このようにすれば、(3)抑制装置(セービング機能)作動警告状態の場合に、パチンコ遊技機1を電断復帰させたとしても、差球カウンタに初期値を設定しないようにすることができる。したがって、このようにすれば、本来遊技停止するものであるにも関わらず、遊技停止しないという事態が無いようにすることができる。

【 0 2 0 6 】

なお、不正エラーによって、遊技を停止する場合は、パチンコ遊技機1を電断復帰させた差球カウンタに初期値を設定しないようにする。これにより、抑制装置(セービング機能)の作動を妨げる事態を無くすることができる。

【 0 2 0 7 】

ところで、この際、上記説明したように、パチンコ遊技機1を電断復帰させると、不正遊技停止フラグがクリアされてしまうが、その際、差球カウンタに初期値を設定しないフラグに値を設定し、差球カウンタに初期値を設定する際、その値を確認し初期値を設定するか否か判別するようにすれば良い。そして、判別後に、その差球カウンタに初期値を設定しないフラグをクリアするようにすれば良い。

【 0 2 0 8 】

次いで、主制御CPU600aは、上記ステップS104の処理を終えた後、作動状態フラグに初期値「0」をセットし、作動状態コマンドフラグに初期値「0」をセットし(ステップS106)、ステップS108の処理を行い、使用領域外遊技開始設定の処理を終える。

【 0 2 0 9 】

この作動状態コマンドフラグは、作動状態が切り替わった時に、サブ制御基板80(サブ制御CPU800a)へコマンドを送信したか否かを管理するものである。すなわち、コマンドが送信されていない状態が「0」、抑制装置作動予告コマンドが送信された状態が「1」、抑制装置作動警告コマンドが送信された状態が「2」とすることで管理している。

【 0 2 1 0 】

一方、作動状態フラグに「2」がセットされいれば(ステップS103: = 2)、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置作動警告コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を送信する(ステップS105)。これにより、サブ制御CPU800aは、抑制装置作動の警告を液晶表示装置41に表示させるような画像(映像)に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これを受けて、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像(映像)データを生成し、その生成した画像(映像)データを液晶表示装置41に送信することにより、液晶表示装置41には、図7(c)、(d)、図8(c)、(d)、図9(c)、(d)に示すような表示がされることとなる。

【 0 2 1 1 】

次いで、主制御CPU600aは、作動状態コマンドフラグに、作動状態フラグにセッ

10

20

30

40

50

トされている値をセットし（ステップ S 1 0 7）、ステップ S 1 0 8 の処理を行い、使用領域外遊技開始設定の処理を終える。

【 0 2 1 2 】

ところで、作動状態フラグ、作動状態コマンドフラグは、図 1 1 に示すステップ S 2 6 に示す処理の際、遊技停止フラグがクリアされると共に、作動状態フラグ、作動状態コマンドフラグもクリアされることとなる。

【 0 2 1 3 】

< 主制御：メイン処理の説明 >

かくして、このように、図 1 1 に示す使用領域外遊技開始設定（ステップ S 4 3）の処理を終えた後、主制御 C P U 6 0 0 a は、内部機能レジスタの設定を行う（ステップ S 4 4）。具体的には、発射制御信号を ON に設定し、払出・発射制御基板 7 0 に送信する。これにより、払出・発射制御基板 7 0 は、遊技球の発射の動作を開始させるように制御する。また、主制御 C P U 6 0 0 a の内部に設けられている一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有する C T C (C o u n t e r T i m e r C i r c u i t) の設定を行う。すなわち、主制御 C P U 6 0 0 a は、4 m s 毎に定期的にタイマ割込みがかかるように上記 C T C の時間定数レジスタを設定する。

10

【 0 2 1 4 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、自身への割込みを禁止状態にセットした状態（ステップ S 4 5）で、図 4（b）に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e に格納されているプログラムを読み出し、賞球数、非入賞数を含む遊技領域 4 0 に発射された遊技球の総数等の性能を算出する賞球入賞数管理処理 1 の処理を行う（ステップ S 4 6）。そして、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 4（b）に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a に格納されているプログラムに基づいて、各種の乱数カウンタの更新処理を行った後（ステップ S 4 7）、割込み許可状態に戻して（ステップ S 4 8）、ステップ S 4 5 に戻り、ステップ S 4 5 ~ ステップ S 4 8 の処理を繰り返し行うループ処理を行う。

20

【 0 2 1 5 】

< 主制御：賞球入賞数管理処理 1 の説明 >

ここで、図 1 6 ~ 図 2 0 を参照して、上記賞球入賞数管理処理 1 について詳細に説明する。

30

【 0 2 1 6 】

図 1 6 に示すように、賞球入賞数管理処理 1 は、先ず、主制御 C P U 6 0 0 a 内のレジスタ群の内容を主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外スタック領域 6 0 0 c g（図 4（a）参照）に退避させる退避処理を実行する（ステップ S 1 2 0）。

【 0 2 1 7 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e（図 4（a）参照）の初期設定を行う（ステップ S 1 2 1）。

【 0 2 1 8 】

< 主制御：使用領域外 R A M 領域の初期設定の説明 >

この点、図 1 7 を参照してより詳しく説明すると、この初期設定は、図 1 7 に示すように、まず、主制御 C P U 6 0 0 a（図 4 参照）は、R A M エラーフラグを確認する（ステップ S 1 3 0）。R A M エラーフラグが ON に設定されていれば、「1」~「6」の何れかの値を示していないと判断し（ステップ S 1 3 0：Y E S）、主制御 R A M 6 0 0 c に異常が発生（R A M エラー）として、ステップ S 1 3 1、ステップ S 1 3 2 の処理をせず、ステップ S 1 3 3 の処理に移行する。

40

【 0 2 1 9 】

一方、主制御 C P U 6 0 0 a は、R A M エラーフラグが O F F に設定されていれば、「1」~「6」の何れかの値を示していると判断し（ステップ S 1 3 0：N O）、初期化済みフラグの値を取得する（ステップ S 1 3 1）。次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、その取得した初期化済みフラグの値が 5 A H か否かの確認を行う（ステップ S 1 3 2）。5 A

50

Hでなければ（ステップS 1 3 2：NO）、初期化済みフラグに5AHをセットし（ステップS 1 3 3）、使用領域外RAM領域600ce（図4（a）参照）を初期化（クリア）し（ステップS 1 3 4）、使用領域外RAM領域の初期設定処理を終える。一方、5AHであれば（ステップS 1 3 2：YES）、既に使用領域外RAM領域600ceが初期化されていると判断し、使用領域外RAM領域の初期設定処理を終える。

【0220】

したがって、このように、取得した設定値の値が、「1」～「6」の何れかの値を示していない場合、現在の設定値に応じた計測（後述する）が正常に行われていない可能性があるため、初期化済みであったとしても、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ce（図4（a）参照）をクリアするようにすれば良い。

10

【0221】

<主制御：賞球入賞数管理処理1の説明>

かくして、主制御CPU600aは、図16に示すように、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ceの初期設定を行った（ステップS 1 2 1）後、カウント処理を実行する（ステップS 1 2 2）。

【0222】

<主制御：カウント処理の説明>

この点、図18を参照してより詳しく説明すると、図18に示すように、主制御CPU600aは、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）内に記憶されている遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる確率の設定値（例えば「1」～「6」の設定値）を取得し、現在の設定値をオフセットとして、設定値に応じた計数カウンタテーブルを選択する（ステップS 1 4 0）。

20

【0223】

ところで、この計数カウンタテーブルには、設定値1～6に応じた内容が格納されている。

【0224】

すなわち、設定値1用計数カウンタテーブルには、

設定値1用総賞球カウンタ1、

設定値1用総賞球カウンタ2、

設定値1用第1役物累積賞球カウンタ1、

設定値1用第1役物累積賞球カウンタ2、

設定値1用第2役物累積賞球カウンタ1、

設定値1用第2役物累積賞球カウンタ2、

設定値1用累積アウトカウンタ1、

設定値1用累積アウトカウンタ2、

が格納されている。

30

【0225】

設定値2用計数カウンタテーブルには、

設定値2用総賞球カウンタ1、

設定値2用総賞球カウンタ2、

設定値2用第1役物累積賞球カウンタ1、

設定値2用第1役物累積賞球カウンタ2、

設定値2用第2役物累積賞球カウンタ1、

設定値2用第2役物累積賞球カウンタ2、

設定値2用累積アウトカウンタ1、

設定値2用累積アウトカウンタ2、

が格納されている。

40

【0226】

設定値3用計数カウンタテーブルには、

設定値3用総賞球カウンタ1、

50

設定値 3 用総賞球カウンタ 2、
 設定値 3 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 3 用第 1 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 3 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 3 用第 2 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 3 用累積アウトカウンタ 1、
 設定値 3 用累積アウトカウンタ 2、
 が格納されている。

【 0 2 2 7 】

設定値 4 用計数カウンタテーブルには、
 設定値 4 用総賞球カウンタ 1、
 設定値 4 用総賞球カウンタ 2、
 設定値 4 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 4 用第 1 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 4 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 4 用第 2 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 4 用累積アウトカウンタ 1、
 設定値 4 用累積アウトカウンタ 2、
 が格納されている。

10

【 0 2 2 8 】

設定値 5 用計数カウンタテーブルには、
 設定値 5 用総賞球カウンタ 1、
 設定値 5 用総賞球カウンタ 2、
 設定値 5 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 5 用第 1 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 5 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 5 用第 2 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 5 用累積アウトカウンタ 1、
 設定値 5 用累積アウトカウンタ 2、
 が格納されている。

20

30

【 0 2 2 9 】

設定値 6 用計数カウンタテーブルには、
 設定値 6 用総賞球カウンタ 1、
 設定値 6 用総賞球カウンタ 2、
 設定値 6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1、
 設定値 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 2、
 設定値 6 用累積アウトカウンタ 1、
 設定値 6 用累積アウトカウンタ 2、
 が格納されている。

40

【 0 2 3 0 】

それゆえ、例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用計数カウンタテーブルが選択されることとなる。なお、上述した設定値に応じた計数カウンタテーブルは、主制御 RAM 600c の使用領域外 RAM 領域 600ce に格納されている。

【 0 2 3 1 】

次いで、主制御 CPU 600a は、後述する図 29 に示すステップ S507 にて、主制御 RAM 600c の使用領域外 RAM 領域 600ce (図 4(a) 参照) 内に格納しておいた右上一般入賞口スイッチ 49a1 の入力フラグ，左上一般入賞口スイッチ 49b1 の入力フラグ，左中一般入賞口スイッチ 49c1 の入力フラグ，左下一般入賞口スイッチ 4

50

9 d 1 の入力フラグ，特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a の入力フラグを取得する（ステップ S 1 4 1）。そして、これら入力フラグを確認し（ステップ S 1 4 2）、入力フラグが何れも OFF 状態であれば（ステップ S 1 4 2：NO）、ステップ S 1 4 6 の処理に進み、何れか 1 つの入力フラグが ON 状態であれば（ステップ S 1 4 2：YES）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1～6 用計数カウンタテーブルの設定値 1～6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に加算する（ステップ S 1 4 3）。具体的には、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1 の入力フラグが ON 状態であれば、5 個賞球されるため、設定値 1～6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に + 5 加算する。そして、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1，左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1，左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1 の入力フラグが ON 状態であれば、ON 状態の入力フラグ一つに対して、10 個賞球されるため、設定値 1～6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に + 10（× ON 状態の入力フラグ数分）加算する。そしてさらに、特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a の入力フラグが ON 状態であれば、3 個賞球されるため、設定値 1～6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に + 3（× ON 状態の入力フラグ数分）加算する。

10

【0232】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、低確（当たり抽選確率が通常の高確率状態）の遊技状態か否かを確認する（ステップ S 1 4 4）。遊技状態が高確率状態でなければ（ステップ S 1 4 4：NO）、ステップ S 1 4 6 の処理に進む。

20

【0233】

一方、主制御 CPU 6 0 0 a は、遊技状態が高確率状態であれば（ステップ S 1 4 4：YES）、累積賞球カウンタの値に加算する（ステップ S 1 4 5）。具体的には、右上一般入賞口スイッチ 4 9 a 1 の入力フラグが ON 状態であれば、5 個賞球されるため、累積賞球カウンタの値に + 5 加算する。そして、左上一般入賞口スイッチ 4 9 b 1，左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1，左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1 の入力フラグが ON 状態であれば、ON 状態の入力フラグ一つに対して、10 個賞球されるため、累積賞球カウンタの値に + 10（× ON 状態の入力フラグ数分）加算する。そしてさらに、特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a の入力フラグが ON 状態であれば、3 個賞球されるため、累積賞球カウンタの値に + 3（× ON 状態の入力フラグ数分）加算する。なお、この累積賞球カウンタは、主制御 RAM 6 0 0 c の使用領域外 RAM 領域 6 0 0 c e に格納されることとなる。

30

【0234】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、後述する図 2 9 に示すステップ S 5 0 7 にて、主制御 RAM 6 0 0 c の使用領域外 RAM 領域 6 0 0 c e（図 4（a）参照）に格納しておいた特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1 の入力フラグを取得する（ステップ S 1 4 6）。この入力フラグが OFF 状態であれば（ステップ S 1 4 7：NO）、ステップ S 1 5 2 の処理に進み、この入力フラグが ON 状態であれば（ステップ S 1 4 7：YES）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1～6 用計数カウンタテーブルの設定値 1～6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1）の値に加算し（ステップ S 1 4 8）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1～6 用計数カウンタテーブルの設定値 1～6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に加算する（ステップ S 1 4 9）。具体的には、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1 の入力フラグが ON 状態であれば、3 個賞球されるため、設定値 1～6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1）の値に + 3 加算し、設定値 1～6 用計数カウンタテーブルの設定値 1～6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に + 3 加算する。

40

【0235】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、低確（当たり抽選確率が通常の高確率状態）の遊技

50

状態か否かを確認する（ステップ S 1 5 0）。遊技状態が低確状態であれば（ステップ S 1 5 0：N O）、ステップ S 1 5 2 の処理に進む。

【 0 2 3 6 】

一方、主制御 C P U 6 0 0 a は、遊技状態が低確状態であれば（ステップ S 1 5 0：Y E S）、第 1 役物累積賞球カウンタの値に加算する（ステップ S 1 5 1）。具体的には、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1 の入力フラグが O N 状態であれば、3 個賞球されるため、第 1 役物累積賞球カウンタの値に + 3 加算する。なお、この第 1 役物累積賞球カウンタは、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されることとなる。

【 0 2 3 7 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、後述する図 2 9 に示すステップ S 5 0 7 にて、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e（図 4（a）参照）に格納しておいた大入賞口スイッチ 4 6 c の入力フラグを取得する（ステップ S 1 5 2）。この入力フラグが O F F 状態であれば（ステップ S 1 5 3：N O）、ステップ S 1 5 8 の処理に進み、この入力フラグが O N 状態であれば（ステップ S 1 5 3：Y E S）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1）の値に加算し（ステップ S 1 5 4）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に加算する（ステップ S 1 5 5）。具体的には、大入賞口スイッチ 4 6 c の入力フラグが O N 状態であれば、1 5 個賞球されるため、設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1）の値に + 1 5 加算し、設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値に + 1 5 加算する。

【 0 2 3 8 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、低確（当たり抽選確率が通常の低確率状態）の遊技状態か否かを確認する（ステップ S 1 5 6）。遊技状態が低確状態であれば（ステップ S 1 5 6：N O）、ステップ S 1 5 8 の処理に進む。

【 0 2 3 9 】

一方、主制御 C P U 6 0 0 a は、遊技状態が低確状態であれば（ステップ S 1 5 6：Y E S）、第 2 役物累積賞球カウンタの値に加算する（ステップ S 1 5 7）。具体的には、大入賞口スイッチ 4 6 c の入力フラグが O N 状態であれば、1 5 個賞球されるため、第 2 役物累積賞球カウンタの値に + 1 5 加算する。なお、この第 2 役物累積賞球カウンタは、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されることとなる。

【 0 2 4 0 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、後述する図 2 9 に示すステップ S 5 0 7 にて、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e（図 4（a）参照）に格納しておいたアウト口スイッチ 5 0 a の入力フラグを取得する（ステップ S 1 5 8）。この入力フラグが O F F 状態であれば（ステップ S 1 5 9：N O）、ステップ S 1 6 2 の処理に進み、この入力フラグが O N 状態であれば（ステップ S 1 5 9：Y E S）、累積アウトカウンタの値をインクリメント（+ 1）し（ステップ S 1 6 0）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用累積アウトカウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用累積アウトカウンタ 1）の値をインクリメント（+ 1）する（ステップ S 1 4 1）。なお、累積アウトカウンタは、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されることとなる。

【 0 2 4 1 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、累積アウトカウンタの値を確認し（ステップ S 1 6 2）、累積アウト総数が所定値（6 0 0 0 0 個）に達していなければ（ステップ S 1 6 2：N O）、ステップ S 1 6 8 の処理に進み、累積アウト総数が所定値（6 0 0 0 0 個）に

10

20

30

40

50

達していれば（ステップ S 1 6 2 : Y E S ）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）の値を、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 2）に記憶し（ステップ S 1 6 3 ）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1）の値を、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 1 役物累積賞球カウンタ 2）に記憶し（ステップ S 1 6 4 ）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1）の値を、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 2）に記憶し（ステップ S 1 6 5 ）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用累積アウトカウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用累積アウトカウンタ 1）の値を、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用累積アウトカウンタ 2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用累積アウトカウンタ 2）に記憶する（ステップ S 1 6 6 ）。 10 20

【0 2 4 2】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1）、ステップ S 1 4 0 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用累積アウトカウンタ 1（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用累積アウトカウンタ 1）の値をクリアする（ステップ S 1 6 7 ）。 30

【0 2 4 3】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、低確（当たり抽選確率が通常の高確率状態）の遊技状態か否かを確認する（ステップ S 1 6 8 ）。遊技状態が高確状態でなければ（ステップ S 1 6 8 : N O ）、カウント処理を終え、遊技状態が高確状態であれば（ステップ S 1 6 8 : Y E S ）、低確累積アウトカウンタをインクリメント（+ 1）し（ステップ S 1 6 9 ）、カウント処理を終える。なお、低確累積アウトカウンタは、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されることとなる。

【0 2 4 4】

< 主制御：賞球入賞数管理処理 1 の説明 >

かくして、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 1 6 に示すように、カウント処理を実行した後（ステップ S 1 2 2 ）、計数処理を実行する（ステップ S 1 2 3 ）。 40

【0 2 4 5】

< 主制御：計数処理の説明 >

この点、図 1 9 を参照してより詳しく説明すると、図 1 9 に示すように、主制御 C P U 6 0 0 a は、低確累積アウトカウンタの値を確認する（ステップ S 1 7 0 ）。低確累積アウトカウンタの値が 0 であれば（ステップ S 1 7 0 : Y E S ）、計数処理を終える。

【0 2 4 6】

一方、低確累積アウトカウンタの値が 0 でなければ（ステップ S 1 7 0 : N O ）、主制 50

御CPU600aは、累積賞球カウンタと第1役物累積賞球カウンタと第2役物累積賞球カウンタの値を加算し、その加算した値を低確累積アウトカウンタの値で除算することにより、低確時に幾らの賞球がされたかのベース値を算出し、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ce（図4（a）参照）のbLベースモニタワーク領域に格納する（ステップS171）。

【0247】

次いで、主制御CPU600aは、累積アウトカウンタの値を確認する（ステップS172）。累積アウトカウンタの値が0であれば（ステップS172：YES）、計数処理を終える。

【0248】

一方、累積アウトカウンタが0でなければ（ステップS172：NO）、主制御CPU600aは、累積賞球カウンタと第1役物累積賞球カウンタと第2役物累積賞球カウンタの値を加算し、その加算した値を累積アウトカウンタの値で除算することにより、幾らの賞球がされたかのベース値を算出し、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ce（図4（a）参照）のb6ベースモニタワーク領域に格納する（ステップS173）。

【0249】

次いで、主制御CPU600aは、図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用累積アウトカウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用累積アウトカウンタ2）の値を確認する（ステップS174）。

【0250】

図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用累積アウトカウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用累積アウトカウンタ2）の値が60000に達していれば（ステップS174：YES）、主制御CPU600aは、図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用第1役物累積賞球カウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用第1役物累積賞球カウンタ2）と、図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用第2役物累積賞球カウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用第2役物累積賞球カウンタ2）の値を加算し、その加算した値を図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用総賞球カウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用総賞球カウンタ2）の値で除算することにより、役物比率を算出し、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ce（図4（a）参照）のy6役物比率ワーク領域に格納する（ステップS175）。

【0251】

次いで、主制御CPU600aは、図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用第2役物累積賞球カウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用第2役物累積賞球カウンタ2）の値を図18に示すステップS120にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用総賞球カウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用総賞球カウンタ2）の値で除算することにより、大入賞口に関する役物比率を算出し、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ce（図4（a）参照）のyA役物比率ワーク領域に格納し（ステップS176）、計数処理を終える。

【0252】

一方、図18に示すステップS140にて選択された設定値1～6用計数カウンタテーブルの設定値1～6用累積アウトカウンタ2（例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値2用累積アウトカウンタ2）の値が60000に達していなければ（ステップS174：NO）、主制御CPU600aは、図18に示すステップS140にて選択された

10

20

30

40

50

設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1 (例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 1 役物累積賞球カウンタ 1) と、図 18 に示すステップ S 140 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1 (例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1) の値を加算し、その加算した値を図 18 に示すステップ S 140 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 1 (例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1) の値で除算することにより、役物比率を算出し、主制御 RAM 600c の使用領域外 RAM 領域 600ce (図 4 (a) 参照) の y 6 役物比率ワーク領域に格納する (ステップ S 177)。

10

【0253】

次いで、主制御 CPU 600a は、図 18 に示すステップ S 140 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1 (例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用第 2 役物累積賞球カウンタ 1) の値を図 18 に示すステップ S 140 にて選択された設定値 1 ~ 6 用計数カウンタテーブルの設定値 1 ~ 6 用総賞球カウンタ 1 (例えば、現在の設定値が「2」であれば、設定値 2 用総賞球カウンタ 1) の値で除算することにより、大入賞口に関する役物比率を算出し、主制御 RAM 600c の使用領域外 RAM 領域 600ce (図 4 (a) 参照) の y A 役物比率ワーク領域に格納し (ステップ S 178)、計数処理を終える。

20

【0254】

< 主制御：賞球入賞数管理処理 1 の説明 >

かくして、上記のような処理を終えた後、主制御 CPU 600a は、図 16 に示すように、計数処理を実行 (ステップ S 123) した後、抑制装置計数処理を実行する (ステップ S 124)。

【0255】

< 主制御：抑制装置計数処理の説明 >

この点、図 20 を参照してより詳しく説明すると、図 20 に示すように、主制御 CPU 600a は、遊技停止フラグの値を確認する (ステップ S 180)。遊技停止フラグに 5AH がセットされていれば (ステップ S 180 : = 5AH)、主制御 CPU 600a は、抑制装置計数処理を終える。

30

【0256】

一方、遊技停止フラグに 5AH がセットされていなければ (ステップ S 180 : ≠ 5AH)、主制御 CPU 600a は、作動状態フラグの値を確認する (ステップ S 181)。作動状態フラグの値が 2 以上であれば (ステップ S 181 : ≥ 2)、主制御 CPU 600a は、大当たり遊技中か否かを確認する (ステップ S 182)。大当たり遊技中であれば (ステップ S 182 : YES)、抑制装置計数処理を終える。

【0257】

一方、大当たり遊技中でなければ (ステップ S 182 : NO)、作動状態フラグに「3」をセットし (ステップ S 183)、抑制装置計数処理を終える。

【0258】

40

他方、主制御 CPU 600a は、作動状態フラグの値が 2 未満であれば (ステップ S 181 : < 2)、差球カウンタからアウト数を減算する (ステップ S 184)。具体的には、主制御 CPU 600a は、後述する図 21 に示すステップ S 206 の処理にて、主制御 RAM 600c の使用領域内 RAM 領域 600ca (図 4 (a) 参照) 内に記憶されているアウト口スイッチ 50a (図 3 参照) の ON 信号を読み出し、差球カウンタから減算するようにする。なお、このような差球カウンタとは別に、アウト口スイッチ 50a (図 3 参照) の ON 信号を読み出し、アウト数をカウントするカウンタを設けてもよい。その場合は、上記に記載した計測用の累積アウトカウンタ (例えば、2 バイト) よりも、カウント値が大きくなるため、主制御 RAM 600c のサイズを大きくする (例えば、3 バイト) 方がよい。

50

【 0 2 5 9 】

次いで、主制御CPU600aは、差球カウンタに賞球数を加算する（ステップS185）。具体的には、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）内に記憶されている特別図柄1始動口スイッチ44a（図3参照）、特別図柄2始動口スイッチ45a1（図3参照）、右一般入賞口スイッチ49a1（図3参照）、左一般入賞口スイッチ49b1（図3参照）、左中一般入賞口スイッチ49c1（図3参照）、左下一般入賞口スイッチ49d1（図3参照）、大入賞口スイッチ46c（図3参照）のON信号を読み出し、これらスイッチに応じた賞球数を算出した上で、差球カウンタに賞球数を加算するようにする。なお、差球カウンタは、上記に記載した計測用の賞球カウンタ（例えば2バイト）よりもカウント値が大きくなるため、主制御RAM600cのサイズを大きくする（例えば3バイト）方がよい。

10

【 0 2 6 0 】

次いで、主制御CPU600aは、差球カウンタが第2基準値以上か否かを確認する。すなわち、差球カウンタが差球95000発を超えている数値（差球カウンタ>195000）か否かを確認する（ステップS186）。差球カウンタが第2基準値以上であれば（ステップS186：YES）、主制御CPU600aは、大当たり遊技中か否かを確認する（ステップS187）。大当たり遊技中であれば（ステップS187：YES）、作動状態フラグに「2」をセットし（ステップS188）、抑制装置計数処理を終える。

20

【 0 2 6 1 】

一方、大当たり遊技中でなければ（ステップS187：NO）、作動状態フラグに「3」をセットし（ステップS183）、抑制装置計数処理を終える。

【 0 2 6 2 】

他方、差球カウンタが第2基準値以上でなければ（ステップS186：NO）、主制御CPU600aは、差球カウンタが第1基準値以上か否かを確認する。すなわち、差球カウンタが差球90000発を超えている数値か否かを確認する（ステップS189）。差球カウンタが第1基準値以上であれば（ステップS189：YES）、主制御CPU600aは、作動状態フラグに「1」をセットし（ステップS190）、抑制装置計数処理を終える。

30

【 0 2 6 3 】

一方、差球カウンタが第1基準値以上でなければ（ステップS189：NO）、主制御CPU600aは、作動状態フラグに「0」をセットし（ステップS191）、抑制装置計数処理を終える。

【 0 2 6 4 】

<主制御：賞球入賞数管理処理1の説明>

かくして、上記のような処理を終えた後、主制御CPU600aは、図16に示すように、主制御RAM600cの使用領域外スタック領域600cg（図4（a）参照）に退避させておいたレジスタの内容を復帰させ（ステップS125）、賞球入賞数管理処理1を終える。

40

【 0 2 6 5 】

<主制御：タイマ割込み処理の説明>

次に、図21を参照して、上述したメイン処理を中断させて、4ms毎に開始されるタイマ割込みプログラムについて説明する。

【 0 2 6 6 】

このタイマ割込みが生じると、主制御CPU600a内のレジスタ群の内容を主制御RAM600cの使用領域内スタック領域600cc（図4（a）参照）に退避させる退避処理を実行し（ステップS200）、その後、電圧異常チェック処理を実行する（ステップS201）。この電圧異常チェック処理は、図13に示す電源異常チェック処理と同一の処理である。

【 0 2 6 7 】

50

次いで、主制御CPU600aは、抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグを確認する（ステップS202）。遊技停止フラグに5AHがセットされていれば（ステップS202：＝5AH）、主制御CPU600aは、ソレノイドポートをOFF（ステップS203）にし、LEDコモンポートをOFF（ステップS204）にし、ステップS216の処理に移行する。これにより、変動中に遊技が停止した場合、装飾図柄の変動を停止させるような図柄変動演出が一切行われなくなり、さらに、特別図柄表示装置51、普通図柄表示装置52、7セグメント表示装置53aは消灯し、もって、始動保留球数の表示も非表示となる。なお、不正行為を検出した際、遊技停止する場合においても、主制御CPU600aに、不正行為を検出した際に使用する不正遊技停止フラグを確認させ、5AHがセットされていれば、主制御CPU600aに、同様の処理を行わせるようにすれば良い。

【0268】

一方、遊技停止フラグに5AHがセットされていなければ（ステップS202：≠5AH）、主制御CPU600aは、抑制装置（セービング機能）の作動に関する抑制装置作動管理処理を行う（ステップS205）。なお、この処理の詳細は後述することとする。

【0269】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄1始動口スイッチ44a（図3参照）と、特別図柄2始動口スイッチ45a1（図3参照）と、普通図柄始動口スイッチ48a（図3参照）と、右上一般入賞口スイッチ49a1（図3参照）、左上一般入賞口スイッチ49b1（図3参照）、左中一般入賞口スイッチ49c1（図3参照）、左下一般入賞口スイッチ49d1（図3参照）と、アウト口スイッチ50a（図3参照）と、大入賞口スイッチ46c（図3参照）を含む各種スイッチ類のON/OFF信号が入力され、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）内にON/OFF信号レベルや、その立ち上がり状態が記憶される（ステップS206）。なお、この処理は、図21に示すように、遊技停止フラグに5AHがセットされて（ステップS202：＝5AH）いた場合、処理されないこととなる。そのため、遊技停止前に、発射ハンドル16を用いて遊技領域40に発射された遊技球が、遊技停止後、まだ遊技領域40に存在している場合に、特別図柄1始動口スイッチ44a、特別図柄2始動口スイッチ45a1、右上一般入賞口スイッチ49a1、左上一般入賞口スイッチ49b1、左中一般入賞口スイッチ49c1、左下一般入賞口スイッチ49d1に入球したとしても、遊技球を検出することはない。これは、電波ゴトなどの不正により、スイッチのON/OFF状態に影響を与えて賞球が発生してしまうような場合、遊技停止後も、このスイッチ管理処理を実行してしまうと、遊技停止中に不正に賞球を獲得されてしまう可能性があるためである。それゆえ、このようにすれば、ホール（遊技場）側に被害を与える恐れを低減させることができる。

【0270】

次いで、主制御CPU600aは、各遊技動作の時間を管理している各種タイマ（普通図柄変動タイマ、普通図柄役物タイマ等）のタイマ減算処理を行う（ステップS207）。

【0271】

次いで、主制御CPU600aは、乱数管理処理を行う（ステップS208）。具体的には、当否抽選に使用する普通図柄、特別図柄等の乱数を更新する処理を行うものである。

【0272】

次いで、主制御CPU600aは、普通図柄処理を実行する（ステップS209）。この普通図柄処理は、普通図柄の当否抽選を実行し、その抽選結果に基づいて普通図柄の変動パターンや普通図柄の停止表示状態を決定したりするものである。なお、この処理の詳細は後述することとする。

【0273】

次いで、主制御CPU600aは、普通電動役物管理処理を実行する（ステップS21

0)。この普通電動役物管理処理は、普通図柄処理（ステップS209）の抽選結果に基づき、普通電動役物開放遊技発生に必要な普通電動役物ソレノイド45b2（図4参照）の制御に関する信号が生成されるものである。

【0274】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄処理を実行する（ステップS211）。この特別図柄処理では、特別図柄の当否抽選を実行し、その抽選の結果に基づいて特別図柄の変動パターンや特別図柄の停止表示態様を決定するものである。なお、この処理の詳細は後述することとする。

【0275】

次いで、主制御CPU600aは、特別電動役物管理処理を実行する（ステップS212）。この特別電動役物管理処理では、主に、大当たり抽選結果が「大当たり」、「小当たり」であった場合、その当たりに対応した当たり遊技を実行制御するために必要な設定処理を行うものである。この際、特別電動役物ソレノイド46b（図3参照）の制御に関する信号も生成される。なお、大当たり抽選結果が「大当たり」、「小当たり」であった場合、それに関するコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）がサブ制御基板80に送信される。具体的には、大当たり開始ファンファーレコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）や、大当たり終了エンディングコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）がサブ制御基板80に送信される。これにより、サブ制御CPU800aは、図9を参照して説明した処理を実行することとなる。

【0276】

次いで、主制御CPU600aは、右打ち報知情報管理処理を行う（ステップS213）。この右打ち報知情報管理処理では、電チュー（普通電動役物）の開閉部材（図示せず）が開放状態、及び、案内部材（図示せず）が案内状態となる時間が延長状態となる場合や、開閉扉46aが開放され大入賞口（図示せず）が開放される場合など、右打ちが有利な状況において右打ち指示報知を行う「発射位置誘導演出（右打ち報知演出）」を現出させるための処理を行う。なお、右打ち報知演出が行われる場合、この右打ち報知情報管理処理において、その右打ち報知演出に関するコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）がサブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信される。これを受けて、サブ制御CPU800aは、決定した停止図柄（普通図柄停止図柄）を液晶表示装置41に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信することにより、液晶表示装置41には、図7～図9に示すように、「右打ち」と表示されることとなる。

【0277】

次いで、主制御CPU600aは、LED管理処理を実行する（ステップS214）。

【0278】

次いで、主制御CPU600aは、ソレノイド管理処理を行う（ステップS215）。この際、主制御CPU600aは、普通電動役物管理処理（ステップS210）にて生成された普通電動役物ソレノイド45b2（図3参照）の制御に関する信号を確認すると共に、特別電動役物管理処理（ステップS212）にて生成された特別電動役物ソレノイド46b（図4参照）の制御に関する信号を確認する。そしてこの信号に基づき、普通電動役物ソレノイド45b2又は特別電動役物ソレノイド46bの作動/停止が制御され、電チュー（普通電動役物）の開閉部材（図示せず）が開放状態、及び、案内部材（図示せず）が案内状態となる時間が延長状態/非延長状態、あるいは、大入賞口（図示せず）が開放又は閉止するように開閉扉46a（図2参照）が動作することとなる。

【0279】

次いで、主制御CPU600aは、エラー管理処理を行う（ステップS216）。エラー管理処理は、遊技球の補給が停止したり、あるいは、遊技球が詰まったり、特別図柄1始動口スイッチ44a（図3参照）、特別図柄2始動口スイッチ45a1（図3参照）、

普通図柄始動口スイッチ 48 a (図 3 参照)、右一般入賞口スイッチ 49 a 1 (図 3 参照)、左一般入賞口スイッチ 49 b 1 (図 3 参照)、左中一般入賞口スイッチ 49 c 1 (図 3 参照)、左下一般入賞口スイッチ 49 d 1 (図 3 参照)、アウト口スイッチ 50 a (図 3 参照)、大入賞口スイッチ 46 c (図 3 参照)の断線など、機器内部に異常が生じていないかの判定を行うものである。なお、何らかのエラーが発生した際(このエラーには、不正検出基板 55 にて遊技者の不正行為を検出した場合も含まれる)、サブ制御基板 80 へ、そのエラーに応じたコマンド(演出制御コマンド D I _ C M D)が送信されることとなる。なおまた、不正検出基板 55 にて遊技者の不正行為を検出した場合を除く他のエラーが解除された場合、主制御 C P U 6 0 0 a は、サブ制御基板 80 へ、そのエラー解除に応じたコマンド(演出制御コマンド D I _ C M D)を送信することとなる。

10

【 0 2 8 0 】

ところで、不正検出基板 55 にて遊技者の不正行為を検出した場合に、遊技停止せずに優先度の高いエラー報知を行う場合、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、抑制装置(セービング機能)が作動して、遊技停止コマンド(演出制御コマンド D I _ C M D)を受信したとしても、不正によるエラー報知が、液晶表示装置 41 に、図 6 (c) , 図 7 (e) , 図 8 (e) , 図 9 (e) に示すような表示と共に表示されるようにし、スピーカ 17 から発せられる音声は、不正によるエラー報知を優先して行うようにする。

【 0 2 8 1 】

ところで、このエラー管理処理は、図 2 1 に示すように、遊技停止フラグに 5 A H がセットされて(ステップ S 2 0 2 : = 5 A H)いたとしても、処理されることとなる。それゆえ、上記説明したように、遊技停止状態であったとしても、遊技者が獲得した賞球に関するエラーに応じた演出制御コマンド D I _ C M D についても、サブ制御基板 80 へ、送信されることとなる。そのため、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、遊技者が獲得した賞球に関するエラーに応じた演出制御コマンド D I _ C M D を受信すると、遊技停止報知よりも優先して行うようにする。

20

【 0 2 8 2 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、賞球管理処理を実行する(ステップ S 2 1 7)。この賞球管理処理は、払出制御基板 70 (図 3 参照)に払出し動作を行わせるための払出制御コマンド P A Y _ C M D を出力している。また、この賞球管理処理では、主制御 C P U 6 0 0 a は、賞球予定数コマンド(演出制御コマンド D I _ C M D)をサブ制御基板 80

30

【 0 2 8 3 】

ところで、この賞球管理処理は、図 2 1 に示すように、遊技停止フラグに 5 A H がセットされて(ステップ S 2 0 2 : = 5 A H)いたとしても、処理されることとなる。それゆえ、上記説明したように、遊技停止状態であったとしても、払出・発射制御基板 70 は、まだ払出しが完了していない賞球に関する遊技球の払出しを実行することとなる。したがって、このようにすれば、遊技停止によって、本来払い出されるはずの遊技球が払い出されないという事態を無くすることができるため、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

40

【 0 2 8 4 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、外部端子管理処理を実行する(ステップ S 2 1 8)。この外部端子管理処理では、遊技場の遊技島管理に使用されるホールコンピュータ(図示せず)に、当り遊技中、当りの発生回数、特別図柄の変動回数、入賞口への入賞球検出情報、時短遊技状態中情報、セキュリティ情報など、所定の遊技情報が外部端子(図示せず)から出力されるものである。

【 0 2 8 5 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 4 (b) に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e に格納されているプログラムを読み出し、使用領域外処理を行う(ステップ S 2 1 9)。なお、この処理の詳細は後述することとする。

50

【 0 2 8 6 】

次いで、主制御CPU600aは、アウトコマンド送信処理を行う（ステップS220）。このアウトコマンド送信処理では、主制御CPU600aは、アウト口50（図2参照）のアウト口スイッチ50a（図3参照）において、遊技球の入球を検出した否かを確認し、検出する毎に、アウト球数コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）をサブ制御基板80に送信するようにする。

【 0 2 8 7 】

かくして、サブ制御CPU800aは、アウト球数コマンド及び賞球予定数コマンドを受信することにより、詳細な差球数を管理することができるため、抑制装置（セービング機能）が作動するか否かを判断することが可能となり、これによって、適切な演出を実行することができる。

10

【 0 2 8 8 】

次いで、主制御CPU600aは、図示しないウォッチドックタイマ（WDT）をクリアし（ステップS221）、割込み許可状態に戻し（ステップS222）、主制御RAM600cの使用領域内スタック領域600ccに退避させておいたレジスタの内容を復帰させタイマ割込みを終える（ステップS223）。これにより、割込み処理ルーチンからメイン処理（図32参照）に戻るることとなる。

【 0 2 8 9 】

< 主制御：抑制装置作動管理処理の説明 >

次に、図22を参照して、上記抑制装置作動管理処理について詳細に説明する。

20

【 0 2 9 0 】

図22に示すように、主制御CPU600aは、まず、抑制装置（セービング機能）作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグを確認する（ステップS230）。遊技停止フラグに5AHがセットされていれば（ステップS230：=5AH）、抑制装置作動管理処理を終える。なお、不正行為を検出した際、遊技停止する場合においても、主制御CPU600aは、不正行為を検出した際に使用する不正遊技停止フラグを確認し、5AHがセットされていれば、主制御CPU600aは、抑制装置作動管理処理を終えるようにすれば良い。

【 0 2 9 1 】

一方、遊技停止フラグに5AHがセットされていなければ（ステップS230：≠5AH）、主制御CPU600aは、作動状態フラグを確認する（ステップS231）。作動状態フラグに「3」がセットされていれば（ステップS231：YES）、主制御CPU600aは、遊技停止処理を行い（ステップS232）、抑制装置作動管理処理を終える。なお、この遊技停止処理は、図15に示す処理と同一である。

30

【 0 2 9 2 】

一方、作動状態フラグに「3」がセットされていなければ（ステップS231：NO）、主制御CPU600aは、再び、作動状態フラグを確認する（ステップS233）。作動状態フラグに「2」がセットされていれば（ステップS233：YES）、主制御CPU600aは、作動状態フラグにセットされている値と、作動状態コマンドフラグにセットされている値が一致しているか否かを確認する（ステップS234）。一致していれば（ステップS234：YES）、主制御CPU600aは、その作動状態に応じたコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）をサブ制御CPU800aへ送信済みであると判断し、抑制装置作動管理処理を終える。

40

【 0 2 9 3 】

一方、一致していなければ（ステップS234：NO）、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置作動警告コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信する（ステップS235）。

【 0 2 9 4 】

次いで、主制御CPU600aは、作動状態コマンドフラグに、作動状態フラグの値をセットする（ステップS236）。すなわち、この場合、作動状態コマンドフラグに、「

50

2」がセットされることとなる。

【0295】

そして、その後、主制御CPU600aは、抑制装置作動管理処理を終えることとなる。

【0296】

一方、作動状態フラグに「2」がセットされていなければ（ステップS233：NO）、主制御CPU600aは、再び、作動状態フラグを確認する（ステップS237）。作動状態フラグに「1」がセットされていれば（ステップS237：YES）、主制御CPU600aは、作動状態フラグにセットされている値と、作動状態コマンドフラグにセットされている値が一致しているか否かを確認する（ステップS238）。一致していれば（ステップS238：YES）、主制御CPU600aは、その作動状態に応じたコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）をサブ制御CPU800aへ送信済みであると判断し、抑制装置作動管理処理を終える。 10

【0297】

一方、一致していなければ（ステップS238：NO）、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信する（ステップS239）。

【0298】

次いで、主制御CPU600aは、作動状態コマンドフラグに、作動状態フラグの値をセットする（ステップS240）。すなわち、この場合、作動状態コマンドフラグに、「1」がセットされることとなる。 20

【0299】

そして、その後、主制御CPU600aは、抑制装置作動管理処理を終えることとなる。

【0300】

一方、作動状態フラグに「1」がセットされていなければ（ステップS237：NO）、主制御CPU600aは、作動状態フラグにセットされている値と、作動状態コマンドフラグにセットされている値が一致しているか否かを確認する（ステップS241）。一致していれば（ステップS241：YES）、主制御CPU600aは、その作動状態に応じたコマンド（演出制御コマンドDI_CMD）をサブ制御CPU800aへ送信済みであると判断し、抑制装置作動管理処理を終える。 30

【0301】

一方、一致していなければ（ステップS241：NO）、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置未作動状態コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信する（ステップS242）。

【0302】

次いで、主制御CPU600aは、作動状態コマンドフラグに、作動状態フラグの値をセットする（ステップS243）。すなわち、この場合、作動状態フラグは、「1」～「3」でないということは「0」であるため、作動状態コマンドフラグに、「0」がセットされることとなる。 40

【0303】

そして、その後、主制御CPU600aは、抑制装置作動管理処理を終えることとなる。

【0304】

ところで、本実施形態においては、作動状態フラグとして、上記説明した（1）抑制装置（セービング機能）未作動状態の場合が「0」、（2）抑制装置（セービング機能）作動予告状態の場合が「1」、（3）抑制装置（セービング機能）作動警告状態の場合が「2」、（4）抑制装置（セービング機能）作動状態の場合が「3」とすることで管理している例を示したが、上記説明したように、差球が、91000発、92000発、93000発、94000発と増えるごとに、それに応じて、主制御CPU600aが、サブ制 50

御基板 80 へ、抑制装置作動予告コマンド 2 (演出制御コマンド DI_CMD)、抑制装置作動予告コマンド 3 (演出制御コマンド DI_CMD)、抑制装置作動予告コマンド 4 (演出制御コマンド DI_CMD)、抑制装置作動予告コマンド 5 (演出制御コマンド DI_CMD)を送信するような場合、(3)抑制装置(セービング機能)作動警告状態の場合である「2」の状態をより細かく分けるようにすれば良い。例えば、「2」の場合は、抑制装置作動予告コマンド(演出制御コマンド DI_CMD)を送信し、「2A」の場合は、抑制装置作動予告コマンド 2 (演出制御コマンド DI_CMD)を送信し、「2B」の場合は、抑制装置作動予告コマンド 3 (演出制御コマンド DI_CMD)を送信し、「2C」の場合は、抑制装置作動予告コマンド 4 (演出制御コマンド DI_CMD)を送信し、「2D」の場合は、抑制装置作動予告コマンド 5 (演出制御コマンド DI_CMD)を送信するというように、作動状態フラグにて管理する値を増やすようにすれば良い。また、この場合、それに応じて、作動状態コマンドフラグの状態も増やすようにすれば良い。これにより、図 14, 図 20, 図 22 に示すフローの分岐を増やすようにすれば良い。すなわち、作動状態フラグ「2」に関する箇所に、作動状態フラグ「2A」~「2D」の処理を追加するようにすれば良い。したがって、このようにすれば、サブ制御 CPU 800a は、図 6 及び図 9 を参照して説明した処理を実行できることとなる。

10

【0305】

<主制御：普通図柄処理の説明>

次に、図 23 を参照して、上記普通図柄処理について詳細に説明する。

20

【0306】

図 23 に示すように、普通図柄処理は、先ず、ゲートからなる普通図柄始動口 48 (図 2 参照)において、遊技球の通過を検出したか否かを確認、すなわち、普通図柄始動口 48 の普通図柄始動口スイッチ 48a (図 3 参照)の信号レベルを確認する(ステップ S250)。そして遊技球の通過を検出した場合(ステップ S250: YES)、主制御 CPU 600a は、普通図柄の始動保留球数が例えば 4 以上か否かを判断するため、普通図柄の始動保留球数が格納されている主制御 RAM 600c の使用領域内 RAM 領域 600ca (図 4(a)参照)を確認する(ステップ S251)。その際、普通図柄の始動保留球数が 4 未満であれば(ステップ S251: MAX)、普通図柄の始動保留球数を 1 加算する(ステップ S252)。その後、主制御 CPU 600a は、普通図柄の当否抽選に用いられる普通図柄当り判定用乱数値を普通図柄の始動保留球数が格納されている主制御 RAM 600c の使用領域内 RAM 領域 600ca (図 4(a)参照)に格納した上で(ステップ S253)、ステップ S254 の処理に進む。

30

【0307】

一方、ステップ S250 にて、遊技球の通過を検出しなかった場合(ステップ S250: NO)、ステップ S251 にて、普通図柄の始動保留球数が 4 以上であると判断した場合(ステップ S251: = MAX)には、ステップ S252 ~ S253 の処理は行わず、ステップ S254 の処理に進む。

【0308】

主制御 CPU 600a は、ステップ S254 の処理に進むと、普通図柄当たり作動フラグが ON に設定されているか、すなわち、普通図柄当たり作動フラグに 5AH が設定されているかを確認する(ステップ S254)。普通図柄当たり作動フラグに 5AH が設定されていれば(ステップ S254: ON)、普通図柄が当たり中であると判断し、普通図柄の表示データの更新を行った後(ステップ S263)、普通図柄処理を終える。

40

【0309】

一方、普通図柄当たり作動フラグに 5AH が設定されていなければ(ステップ S254: OFF)、普通図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、普通図柄動作ステータスフラグの値を確認する(ステップ S255)。そして、普通図柄動作ステータスフラグが 00H であれば、主制御 CPU 600a は、普通図柄の変動開始前の状態であると判断し、ステップ S256 に進み、普通図柄の始動保留球数が 0 か否かを確認する(ステップ S256)。

50

【0310】

主制御CPU600aは、普通図柄の始動保留球数が格納されている主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）を確認した上で、0であると判断した場合（ステップS256：=0）は、普通図柄の表示データの更新を行った後（ステップS263）、普通図柄処理を終える。一方、0でないと判断した場合（ステップS256：≠0）は、普通図柄の始動保留球数を1減算する（ステップS257）。

【0311】

その後、主制御CPU600aは、図示しない普通図柄当たり判定テーブルを用いて主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）に格納されている普通図柄の始動保留球数に対応した乱数値の当たり判定を行う。この際、当選していれば、普通図柄当たり判定フラグに5AHをセットし、ONにする。非当選の場合は、普通図柄当たり判定フラグをOFFにする。

10

【0312】

次いで、主制御CPU600aは、上記乱数抽選処理にて決定した抽選結果に基づいて、停止図柄（普通図柄停止図柄）を決定する（ステップS259）。これにより、主制御CPU600aは、決定した停止図柄（普通図柄停止図柄）を演出制御コマンドDI_CMDとして、サブ制御CPU800aに送信する。

【0313】

次いで、主制御CPU600aは、普通図柄の変動時間を短くする普通図柄時短フラグがONに設定されているかを確認し、ONに設定されていれば、普通図柄変動タイマにそれに応じた変動時間を設定し、OFFに設定されていれば、普通図柄変動タイマに通常の変動時間を設定する処理を行う（ステップS260）。

20

【0314】

次いで、主制御CPU600aは、普通図柄の始動保留球数に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されている主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）の記憶領域をシフトする（ステップS261）。すなわち、普通図柄の始動保留球数を最大で4個保留できるとすると、普通図柄の始動保留球数4に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値を普通図柄の始動保留球数3に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）にシフトし、普通図柄の始動保留球数3に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値を普通図柄の始動保留球数2に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）にシフトし、普通図柄の始動保留球数2に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値を普通図柄の始動保留球数1に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）にシフトするという処理を行う。

30

【0315】

この処理の後、主制御CPU600aは、上記ステップS255にて用いた普通図柄動作ステータスフラグに01Hを設定し、普通図柄の始動保留球数4に対応した普通図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）に00Hを設定する処理を行う（ステップS262）。

40

【0316】

そして、主制御CPU600aは、上記ステップS262の処理を終えた後、普通図柄の表示データの更新を行い（ステップS263）、普通図柄処理を終える。

【0317】

他方、主制御CPU600aは、上記ステップS255にて、普通図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、普通図柄動作ステータスフラグの値が01Hであれば、主制御CPU600aは、普通図柄が変動中であると判断し、ステップS264に進み、普通図柄変動タイマが0か否かを確認する（ステップS264）。普通図柄変動タイマが0でなければ

50

(ステップS 1 6 4 : 0)、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS 2 6 3)、普通図柄処理を終える。そして、普通図柄変動タイマが0であれば(ステップS 2 6 4 : = 0)、主制御CPU 6 0 0 aは、上記ステップS 2 5 5にて用いた普通図柄動作ステータスフラグに0 2 Hを設定し、普通図柄の当否抽選結果を一定時間維持させるために、普通図柄変動タイマに例えば約6 0 0 m sの時間が設定される(ステップS 2 6 5)。

【0 3 1 8】

主制御CPU 6 0 0 aは、上記ステップS 2 6 5の処理を終えた後、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS 2 6 3)、普通図柄処理を終える。

【0 3 1 9】

一方、主制御CPU 6 0 0 aは、上記ステップS 2 5 5にて、普通図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、普通図柄動作ステータスフラグの値が0 2 Hであれば、主制御CPU 6 0 0 aは、普通図柄が確認時間中(普通図柄の変動が終了して停止中)であると判断し、ステップS 2 6 6に進み、普通図柄変動タイマが0か否かを確認する(ステップS 2 6 6)。普通図柄変動タイマが0でなければ(ステップS 2 6 6 : 0)、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS 2 6 3)、普通図柄処理を終える。そして、普通図柄変動タイマが0であれば(ステップS 2 6 6 : = 0)、主制御CPU 6 0 0 aは、上記ステップS 2 5 5にて用いた普通図柄動作ステータスフラグに0 0 Hを設定し(ステップS 2 6 7)、普通図柄当たり判定フラグがONに設定(5 A Hが設定)されているかを確認する(ステップS 2 6 8)。

【0 3 2 0】

これにより、普通図柄当たり判定フラグがOFFに設定(5 A Hが設定されていない)されていれば(ステップS 2 6 8 : OFF)、主制御CPU 6 0 0 aは、普通図柄の表示データの更新を行い(ステップS 2 6 3)、普通図柄処理を終える。そして、普通図柄当たり判定フラグがONに設定(5 A Hが設定)されていれば(ステップS 2 6 8 : ON)、主制御CPU 6 0 0 aは、ステップS 2 5 4にて用いられる普通図柄当たり作動フラグをON(5 A Hを設定)に設定した(ステップS 2 6 9)後、普通図柄処理を終える。

【0 3 2 1】

<主制御：特別図柄処理の説明>

次に、図2 4～図2 8を参照して、上記特別図柄処理について詳細に説明する。

【0 3 2 2】

図2 4に示すように、特別図柄処理は、先ず、特別図柄1始動口4 4(図2参照)の特別図柄1始動口スイッチ4 4 a(図3参照)において、遊技球の入球(入賞球)を検出した否かを確認し(ステップS 3 0 0)、さらに、特別図柄2始動口4 5 a(図2参照)の特別図柄2始動口スイッチ4 5 a 1(図3参照)において、遊技球の入球(入賞球)を検出したか否かを確認する(ステップS 3 0 1)。

【0 3 2 3】

<主制御：特別図柄処理：始動口チェック処理の説明>

この処理について、図2 5を用いて詳しく説明すると、主制御CPU 6 0 0 aは、特別図柄1始動口4 4又は特別図柄2始動口4 5 aに遊技球が入球(入賞)したか否かを確認、すなわち、特別図柄1始動口4 4の特別図柄1始動口スイッチ4 4 a又は特別図柄2始動口4 5 aの特別図柄2始動口スイッチ4 5 a 1のレベルを確認する(ステップS 3 5 0)。これにより、遊技球の入球(入賞)を検出しなければ(ステップS 3 5 0 : NO)、特別図柄処理を終える。

【0 3 2 4】

一方、遊技球の入球(入賞)を検出すれば(ステップS 3 5 0 : YES)、主制御CPU 6 0 0 aは、特別図柄の変動契機となる始動保留球数が所定数、主制御RAM 6 0 0 cの使用領域内RAM領域6 0 0 c a(図4(a)参照)に格納されているか否かを確認する(ステップS 3 5 1)。その始動保留球数が、4未満であれば(ステップS 3 5 1 : MAX)、当該始動保留球数を1加算(+ 1)する(ステップS 3 5 2)。

【0 3 2 5】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄停止の際用いられる乱数値及び変動パターン用乱数値並びに大当たり判定用乱数値を特別図柄の変動契機となる始動保留球数が格納されている主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca(図4(a)参照)に格納する(ステップ353)。

【0326】

次いで、主制御CPU600aは、現在の遊技状態(特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されているか否か等)を確認し、先読み禁止状態か否かを判定する(ステップS354)。そして、先読み禁止状態でなければ(ステップS354:NO)、主制御CPU600aは、上記ステップS353にて主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca(図4(a)参照)に格納した特別図柄の当否抽選に用いられる大当たり判定用乱数値を取得し(ステップS355)、さらに、図示しない始動口入賞時乱数判定テーブルを取得する(ステップS356)。

10

【0327】

次いで、主制御CPU600aは、上記ステップS355にて取得した大当たり判定用乱数値及びステップS356にて取得した始動口入賞時乱数判定テーブル(図示せず)を用いて、大当たり抽選を行い、さらに、上記ステップS353にて主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca(図4(a)参照)に格納した特別図柄用乱数値を用いて、大当たりの種類(ランクアップボーナス当り、通常の大当たり等)を決定し、変動パターン用乱数値を用いて、変動パターンを決定し、それに応じた特別図柄始動口入賞コマンドを生成する(ステップS357)。なお、この際、大当たり抽選だけでなく、小当たり抽選や特殊時短図柄の抽選も行い、上記説明した特別図柄用乱数値を用いるか、又は、特別図柄用乱数値とは別の乱数値を用いて、小当たりの種類や特殊時短図柄の種類を決定し、変動パターン用乱数値を用いて、変動パターンを決定し、それに応じた特別図柄始動口入賞コマンドを生成してもよい。

20

【0328】

次いで、主制御CPU600aは、上記生成された特別図柄始動口入賞コマンドに応じた下位バイトの始動保留加算コマンドを生成する(ステップS358)。

【0329】

一方、主制御CPU600aは、上記ステップS358の処理を終えるか、又は、上記ステップS351にて特別図柄1又は2の始動保留球数が4以上であるか(ステップS351:=MAX)、あるいは、先読み禁止状態であれば(ステップS354:YES)、増加した始動保留球数に応じた上位バイトの始動保留加算コマンドを生成する(ステップS359)。

30

【0330】

次いで、主制御CPU600aは、上記ステップS358にて生成した下位バイトの始動保留加算コマンドと、上記ステップS359にて生成した上位バイトの始動保留加算コマンドとを結合した上で、始動保留加算コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)として、サブ制御基板80に送信する処理を行う(ステップS360)。

【0331】

<主制御：特別図柄処理の説明>

40

かくして、図24に示すステップS300及びステップS301の処理を終えると、主制御CPU600aは、特別図柄小当たり作動フラグがONに設定されているか、すなわち、特別図柄小当たり作動フラグに5AHが設定されているかを確認する(ステップS302)。特別図柄小当たり作動フラグに5AHが設定されていれば(ステップS302:ON)、特別図柄が小当たり中であると判断し、特別図柄の表示データの更新を行った後(ステップS308)、特別図柄処理を終える。

【0332】

一方、特別図柄小当たり作動フラグに5AHが設定されていなければ(ステップS302:OFF)、特別図柄大当たり作動フラグがONに設定されているか、すなわち、特別図柄大当たり作動フラグに5AHが設定されているかを確認する(ステップS303)。

50

特別図柄大当たり作動フラグに 5 A H が設定されていれば（ステップ S 3 0 3 : O N）、特別図柄が大当たり中であると判断し、特別図柄の表示データの更新を行った後（ステップ S 3 0 8）、特別図柄処理を終える。

【 0 3 3 3 】

一方、特別図柄大当たり作動フラグに 5 A H が設定されていなければ（ステップ S 3 0 3 : O F F）、特別図柄の挙動を示す処理状態、すなわち、特別図柄動作ステータスフラグの値を確認する（ステップ S 3 0 4）。より詳しく説明すると、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄動作ステータスフラグの値が 0 0 H 又は 0 1 H であれば、特別図柄変動待機中（特別図柄の変動が行われておらず次回の変動のための待機状態であることを示す）であると判定し、特別図柄変動開始処理を行う（ステップ S 3 0 5）。 10

【 0 3 3 4 】

< 主制御：特別図柄処理：特別図柄変動開始処理の説明 >

この処理について、図 2 6 を用いて詳しく説明すると、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄の変動契機となる始動保留球数が 0 か否かを確認する（ステップ S 4 0 0）。すなわち、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a（図 4（a）参照）に格納されているか否かを確認し、始動保留球数が 0 であると判断した場合（ステップ S 4 0 0 : = 0）、特別図柄動作ステータスフラグの値が 0 0 H か否かを確認する（ステップ S 4 0 1）。特別図柄動作ステータスフラグの値が 0 0 H であれば（ステップ S 4 0 1 : Y E S）、特別図柄変動開始処理を終了する。 20

【 0 3 3 5 】

一方、特別図柄動作ステータスフラグの値が 0 0 H でなければ（ステップ S 4 0 1 : N O）、主制御 C P U 6 0 0 a は、客待ちデモコマンドを演出制御コマンド D I _ C M D とし、サブ制御基板 8 0（図 3 参照）に送信する（ステップ S 4 0 2）。 30

【 0 3 3 6 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄動作ステータスフラグに 0 0 H をセットし（ステップ S 4 0 3）、特別図柄変動開始処理を終了する。

【 0 3 3 7 】

他方、主制御 C P U 6 0 0 a は、始動保留球数が 0 でないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 : ≠ 0）、始動保留球数を 1 減算（- 1）し（ステップ S 4 0 4）、始動保留減算コマンドを演出制御コマンド D I _ C M D とし、サブ制御基板 8 0（サブ制御 C P U 8 0 0 a）に送信する（ステップ S 3 0 5）。 30

【 0 3 3 8 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄停止の際用いられる乱数値及び変動パターン用乱数値並びに大当たり判定用乱数値（図 2 5 のステップ S 3 5 3 参照）が格納されている主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a（図 4（a）参照）内の記憶領域をシフトし（ステップ S 4 0 6）、始動保留 4 に対応した特別図柄の当否抽選に用いられる乱数値が格納されていた主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a（図 4（a）参照）内の領域に 0 を設定する（ステップ S 4 0 7）。 40

【 0 3 3 9 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、当たり判定処理を行う（ステップ S 4 0 8）。具体的に説明すると、主制御 C P U 6 0 0 a は、特別図柄 1 の当否抽選、特別図柄 2 の当否抽選を実行する。そして、大当たりに当選すれば、特別図柄大当たり判定フラグに 5 A H を設定し、O N とし、小当たりに当選すれば、特別図柄小当たり判定フラグに 5 A H を設定し、O N とする。 40

【 0 3 4 0 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、上記のような当たり判定処理（ステップ S 4 0 8）を終えた後、特殊時短図柄当たり判定処理を行う（ステップ S 4 0 9）。具体的に説明すると、主制御 C P U 6 0 0 a は、特殊時短図柄の当否抽選を実行する。そして、当選すれば、特殊時短当たり判定フラグに 5 A H を設定し、O N にする。

【 0 3 4 1 】

次いで、主制御CPU600aは、上記のような特殊時短図柄当たり判定処理（ステップS409）を終えた後、図25のステップS353にて主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）に格納した特別図柄停止の際用いられる乱数値を用いて、特別図柄の停止図柄を生成する（ステップS410）。

【0342】

次いで、主制御CPU600aは、通常状態、時短状態、潜伏確変状態、確変状態、有利遊技等の遊技状態に移行する準備を行う（ステップS411）。

【0343】

次いで、主制御CPU600aは、図23のステップS353にて主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca（図4（a）参照）に格納した変動パターン用乱数値を用いて特別図柄の変動パターンの生成を行い、その生成された特別図柄の変動パターンの変動パターンコマンドを演出制御コマンドDI_CMDとして、サブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する（ステップS412）。

10

【0344】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄変動中フラグに5AHを設定し、ON状態にする（ステップS413）。

【0345】

次いで、主制御CPU600aは、液晶表示装置41に表示される特別図柄の指定を行う図柄指定コマンドを生成し（ステップ414）、その生成した図柄指定コマンドを演出制御コマンドDI_CMDとしてサブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する処理を行う（ステップS415）。

20

【0346】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに02Hを設定し（ステップS416）、特別図柄変動開始処理を終了する。

【0347】

<主制御：特別図柄処理の説明>

他方、図24に示すように、特別図柄動作ステータスフラグの値が02Hの場合、主制御CPU600aは、特別図柄変動中（特別図柄が現在変動中であることを示す）であると判定し、特別図柄変動中処理を行う（ステップS306）。

【0348】

30

<主制御：特別図柄処理：特別図柄変動中処理の説明>

この処理について、図27を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、まず、図26のステップS412にて特別図柄変動タイマに設定された変動時間が経過したか、すなわち、0になったか否かを確認する（ステップS420）。特別図柄変動タイマが0でなければ（ステップS420：NO）、主制御CPU600aは、特別図柄変動中処理を終了する。

【0349】

一方、特別図柄変動タイマが0であれば（ステップS420：YES）、主制御CPU600aは、図柄確定コマンドを演出制御コマンドDI_CMDとしてサブ制御基板80（サブ制御CPU800a）に送信する（ステップS421）。これを受けて、サブ制御CPU800aは、図柄を確定させるコマンドリストをVDP803に送信する。これを受けて、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信する。これにより、液晶表示装置41には、図5（a）、（d）、図6（a）のような表示がされることとなる。

40

【0350】

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに03Hを設定し、特別図柄変動中フラグに00Hを設定する。そしてさらに、主制御CPU600aは、特別図柄の当否抽選結果を一定時間維持するために、特別図柄変動タイマに例えば約500msの時間を設定する（ステップS422）。その後、主制御CPU600aは、特別図

50

柄変動中処理を終了する。

【0351】

<主制御：特別図柄処理の説明>

一方、図24に示すように、特別図柄動作ステータスフラグの値が03Hの場合、主制御CPU600aは、特別図柄確認中（特別図柄の変動が終了して停止中であることを示す）であると判定し、特別図柄確認時間中処理を行う（ステップS307）。

【0352】

<主制御：特別図柄処理：特別図柄確認中処理の説明>

この処理について、図28を用いて詳しく説明すると、主制御CPU600aは、まず、図26のステップS412にて特別図柄変動タイマに設定された変動時間が経過したか、すなわち、0になったか否かを確認する（ステップS450）。特別図柄変動タイマが0でなければ（ステップS450：0）、主制御CPU600aは、特別図柄確認時間中処理を終了する。

【0353】

一方、特別図柄変動タイマが0であれば（ステップS450：=0）、主制御CPU600aは、特別図柄動作ステータスフラグに01Hを設定し（ステップS451）、特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されているか（5AHが設定されているか）を確認する（ステップS452）。特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されていれば（5AHが設定されていれば）（ステップS452：YES）、特別図柄大当たり判定フラグに00Hを設定し、特別図柄大当たり作動フラグに5AHを設定し、特別図柄時短フラグに00Hを設定し、特別図柄確変フラグに00Hを設定し、後述する特別図柄時短回数カウンタ及び特別図柄確変回数カウンタに00Hを設定する処理を行う（ステップS453）。その後、主制御CPU600aは、特別図柄確認時間中処理を終了する。

【0354】

他方、特別図柄大当たり判定フラグがONに設定されていなければ（5AHが設定されていなければ）（ステップS452：NO）、主制御CPU600aは、特別図柄小当たり判定フラグがONに設定されているか（5AHが設定されているか）を確認する（ステップS454）。特別図柄小当たり判定フラグがONに設定されていれば（5AHが設定されていれば）（ステップS454：YES）、特別図柄小当たり判定フラグに00Hを設定し、特別図柄小当たり作動フラグに5AHを設定する（ステップS455）。

【0355】

主制御CPU600aは、上記ステップS455の処理を終えた後、又は、特別図柄小当たり判定フラグがONに設定されていなければ（5AHが設定されていなければ）（ステップS454：NO）、特別図柄時短回数カウンタの値が0か否かを確認する（ステップS456）。

【0356】

特別図柄時短回数カウンタの値が0でなければ（ステップS456：NO）、特別図柄時短回数カウンタの値を1減算（-1）し（ステップS457）、主制御CPU600aは、再度、特別図柄時短回数カウンタの値が0か否かを確認する（ステップS458）。そして、特別図柄時短回数カウンタの値が0であれば（ステップS458：YES）、特別図柄時短終了時の各種設定を行う（ステップS459）。

【0357】

上記ステップS459の処理を終えた後、又は、特別図柄時短回数カウンタの値が0（ステップS456：YES）、あるいは、特別図柄時短回数カウンタの値が0でなければ（ステップS458：NO）、主制御CPU600aは、特別図柄確変回数カウンタの値が0か否かを確認する（ステップS460）。特別図柄確変回数カウンタの値が0であれば（ステップS460：YES）、主制御CPU600aは、特別図柄確認時間中処理を終了する。

【0358】

一方、特別図柄確変回数カウンタの値が0でなければ（ステップS460：NO）、主

制御CPU600aは、特別図柄確変回数カウンタの値を1減算(-1)し(ステップS461)、再度、特別図柄確変回数カウンタの値が0か否かを確認する(ステップS462)。特別図柄確変回数カウンタの値が0でなければ(ステップS462:NO)、主制御CPU600aは、特別図柄確認時間中処理を終了する。

【0359】

一方、特別図柄確変回数カウンタの値が0であれば(ステップS462:YES)、主制御CPU600aは、特別図柄時短フラグに00Hを設定し、特別図柄確変フラグに00Hを設定する処理を行い(ステップS463)、特別図柄確認時間中処理を終了する。

【0360】

<主制御：特別図柄処理の説明>

10

かくして、図24に示す上記ステップS305、ステップS306、ステップS307のいずれかの処理を終えると、主制御CPU600aは、特別図柄の表示データの更新を行った後(ステップS308)、特別図柄処理を終える。

【0361】

<主制御：使用領域外処理の説明>

次に、図29を参照して、上記使用領域外処理について詳細に説明する。

【0362】

主制御CPU600aは、全レジスタを、主制御RAM600cの使用領域外スタック領域600cg(図4(a)参照)へ退避させ(ステップS500)、通常処理時のスタックポインタを、主制御RAM600cの使用領域内RAM領域600ca(図4(a)参照)へ退避させる(ステップS501)。

20

【0363】

次いで、主制御CPU600aは、主制御CPU600a内部のスタックポインタに使用領域外用のスタックポインタアドレスをセットする(ステップS502)。

【0364】

次いで、主制御CPU600aは、作動による遊技停止することを示す遊技停止フラグを確認する(ステップS503)。遊技停止フラグに5AHがセットされていれば(ステップS503:=5AH)、主制御CPU600aは、計測・設定表示装置610(図3参照)にエラー状態を示す「E」を表示させる処理を行い(ステップS504)、ステップS508の処理に移行する。

30

【0365】

一方、遊技停止フラグに5AHがセットされていなければ(ステップS503:5AH)、主制御CPU600aは、賞球入賞数管理処理2を行う(ステップS505)。この賞球入賞数管理処理2では、図11に示すステップS46の賞球入賞数管理処理1にて算出した性能表示の値を計測・設定表示装置610(図3参照)に表示させる処理を行う。

【0366】

次いで、主制御CPU600aは、使用領域外LED更新処理を行う(ステップS506)。

【0367】

40

次いで、主制御CPU600aは、特別図柄1始動口スイッチ44a(図3参照)、特別図柄2始動口スイッチ45a1(図3参照)、普通図柄始動口スイッチ48a(図3参照)、右上一般入賞口スイッチ49a1(図3参照)、左上一般入賞口スイッチ49b1(図3参照)、左中一般入賞口スイッチ49c1(図3参照)、左下一般入賞口スイッチ49d1(図3参照)、アウト口スイッチ50a(図3参照)、大入賞口スイッチ46c(図3参照)等の使用領域外スイッチ検出情報である入力フラグを、主制御RAM600cの使用領域外RAM領域600ce(図4(a)参照)に格納する(ステップS507)。なお、上記記載した各スイッチは、図21に示すタイマ割込み処理のスイッチ入力管理処理(S206)にて検出する同一のスイッチであるが、この処理では、差球カウント等の使用領域内での主制御RAM600cとは異なる主制御RAM600cの使用領域外

50

R A M 領域 6 0 0 c e (図 4 (a) 参照) に格納するようにしている。これは、使用領域外処理で用いられるデータは、使用領域内の主制御 R A M 6 0 0 c とは別に用意した使用領域外の主制御 R A M 6 0 0 c を使用しなくてはならないためである。

【 0 3 6 8 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、ステップ S 5 0 7 の処理後、又は、ステップ S 5 0 の処理後、遊技機の検定試験 (試射試験) において、遊技に関する各種信号を試験機に出力する際に用いられる試射試験信号を更新する処理を行い (ステップ S 5 0 8) 、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外スタック領域 6 0 0 c g (図 4 (a) 参照) へ退避させた通常処理時のスタックポイントを復帰させ (ステップ S 5 0 9) 、全レジスタを復帰させる (ステップ S 5 1 0) 。そして、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域外処理を終える。

10

【 0 3 6 9 】

< サブ制御基板の処理内容 >

次に、図 3 0 ~ 図 3 4 に示すサブ制御基板 8 0 の処理内容 (プログラムの概要) を参照して具体的に説明する。

【 0 3 7 0 】

まず、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されると、電源基板 1 3 0 (図 3 参照) から各制御基板に電源が投入された旨の電源投入信号が送られる。そしてその信号を受けて、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、図 3 0 に示すメイン処理を行う。

【 0 3 7 1 】

< サブ制御：メイン処理 >

20

図 3 0 に示すように、まず、サブ制御 C P U 8 0 0 a が、内部に設けられているレジスタを初期化すると共に、入出力ポートの入出力方向を設定する。そしてさらに、出力方向に設定された出力ポートから送信されるデータがシリアル転送となるように設定する (ステップ S 1 0 0 0) 。

【 0 3 7 2 】

次いで、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、上記主制御基板 6 0 (図 3 参照) から受信する演出制御コマンド D I _ C M D を格納するサブ制御 R A M 8 0 0 c 内のメモリ領域を初期化する (ステップ S 1 0 0 1) 。そして、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、上記主制御基板 6 0 からの割込み信号を受信する入力ポートの割込み許可設定処理を行う (ステップ S 1 0 0 2) 。

30

【 0 3 7 3 】

次いで、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、作業領域、スタック領域として使用するサブ制御 R A M 8 0 0 c 内のメモリ領域を初期化し (ステップ S 1 0 0 3) 、音 L S I 8 0 1 (図 3 参照) に初期化指令を行う。これにより、音 L S I 8 0 1 は、その内部に設けられているレジスタを初期化する (ステップ S 1 0 0 4) 。

【 0 3 7 4 】

次いで、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d (図 2 参照) を動作させるモータ (図示せず) に異常が発生しているか否か、そのモータ (図示せず) を動作させるモータデータが格納されるサブ制御 R A M 8 0 0 c 内のメモリ領域を確認する。異常データが格納されている場合は、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、当該モータを原点位置に戻す指令を行う。これにより、上・左・右・左上可動役物 4 3 a ~ 4 3 d は初期位置に戻ることとなる (ステップ S 1 0 0 5) 。

40

【 0 3 7 5 】

次いで、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、その内部に設けられている一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有する C T C (C o u n t e r T i m e r C i r c u i t) の設定を行う。すなわち、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、1 m s 毎に定期的にタイマ割込みがかかるように上記 C T C の時間定数レジスタを設定する (ステップ S 1 0 0 6) 。

【 0 3 7 6 】

次いで、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、サブ制御 R A M 8 0 0 c の作業領域を対象とする

50

8ビット加算演算であるチェックサム演算を行い（ステップS1007）、そのチェックサム演算値と、後述するメモリバックアップ（ステップS1015参照）にて算出しサブ制御RAM800c内に格納されているチェックサム演算値とを比較し、一致しているか否かの確認を行う（ステップS1008）。一致していなければ（ステップS1008：NO）、サブ制御RAM800c内の全領域を全てクリアする処理を行う（ステップS1009）。

【0377】

一方、一致（ステップS1008：YES）、あるいは、上記ステップS1009の処理を終えた後、サブ制御CPU800aは、図示しないウオッチドックタイマ機能を解除し（ステップS1010）、サブ制御CPU800aやVDP803等のハードウェアのリフレッシュを実行する（ステップS1011）。

【0378】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記サブ制御RAM800c内のメモリ領域に格納されている上記主制御基板60（図3参照）から受信する演出制御コマンドDI_CMDを読み出し、その内容に応じた演出パターンを、サブ制御ROM800b内に予め格納しておいた多数の演出パターンの中から抽選により決定する（ステップS1012）。この際、客待ちデモコマンドを備えておらず、図柄確定コマンドを契機として、遊技状態が客待ちデモ状態へ移行するような場合、図柄確定コマンドを受信すると、タイマが起動し、所定時間カウントすることとなる。

【0379】

次いで、サブ制御CPU800aは、後述するタイマ割込み処理にて取得した設定ボタン15又は演出ボタン装置13の入力内容を解析する処理を行う（ステップS1013）。具体的には、設定ボタン15又は演出ボタン装置13が、遊技者によって、押圧された瞬間か、放された瞬間か、あるいは、押圧されたままの状態か等の解析を行う。

【0380】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記ステップS1012にて抽選により決定した演出パターンに基づいて、上・左・右・左上可動役物43a～43d（図2参照）の動作制御や、装飾ランプ基板90（図3参照）に搭載されているLEDランプ等の装飾ランプの点灯又は消灯の制御や、スピーカ17の制御や、液晶表示装置41に表示される画像の制御を実行する（ステップS1014）。

【0381】

次いで、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800cの作業領域を対象とする8ビット加算演算であるチェックサム演算を行い、そのチェックサム演算値を、サブ制御RAM800c内に格納するメモリバックアップ処理を行う（ステップS1015）。

【0382】

次いで、サブ制御CPU800aは、VDP803からサブ制御CPU800aに対してVSYNC割込み信号が送信されてきたか否かの確認を行う（ステップS1016）。VSYNC割込み信号が送信されて来なければ（ステップS1016：NO）、サブ制御CPU800aは、VSYNC割込み信号が送信されてくるまで、ステップS1016の処理を繰り返し実行し、VSYNC割込み信号が送信されてくると（ステップS1016：YES）、再度ステップS1007の処理に戻り、ステップS1007～S1016の処理を繰り返すこととなる。

【0383】

<サブ制御：データ解析処理>

続いて、図31を参照して、メイン処理のステップS1014のデータ解析処理にて詳述する。まず、サブ制御CPU800aは、ステップS1012にて抽選により決定した演出パターンに基づき、VDP803に液晶表示装置41に表示させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する（ステップS1050）。この際、サブ制御CPU800aは、抑制装置作動予告コマンドを受信した場合、液晶表示装置41に抑制装置作動予告を表示させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する。そして、サ

10

20

30

40

50

ブ制御CPU800aは、抑制装置作動警告コマンドを受信した場合、液晶表示装置41に抑制装置作動警告を表示させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する。さらに、サブ制御CPU800aは、遊技停止コマンドを受信した場合、液晶表示装置41に遊技停止を表示させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する。そしてさらに、サブ制御CPU800aは、抑制装置未作動状態コマンドを受信した場合、液晶表示装置41に表示されている抑制装置作動に関する表示を消去させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する。なお、抑制装置作動予告コマンドを受信してから所定期間以内に、抑制装置未作動状態コマンド、又は、抑制装置作動予告コマンドを受信しても、コマンドに応じたコマンドリストは生成しないようにする。

【0384】

10

一方、抑制装置作動予告コマンド2、抑制装置作動予告コマンド3、抑制装置作動予告コマンド4、抑制装置作動予告コマンド5を受信した場合は、それぞれに応じたコマンドリストが生成されることとなる。

【0385】

他方、サブ制御CPU800aは、先読みコマンドを受信した場合、その前後で、抑制装置作動コマンド、抑制装置作動警告コマンドなどの遊技停止が近づいている、又は、遊技停止コマンドを受信している場合などに、状態に応じて先読み演出や昇格演出を制限するコマンドリストを生成するか、又は、生成を中止するようにする。具体例を用いて説明すると、サブ制御CPU800aは、大当たり開始ファンファーレコマンドを受信した際、既に受信している抑制装置作動予告コマンドの内容を確認する。

20

【0386】

サブ制御CPU800aは、受信した大当たり開始ファンファーレコマンドが、1000発以上の賞球を得られる大当たりか否かを確認する。ここでは、10R大当たり(1300発の差球が増加する可能性がある大当たり)、又は、4R大当たり(400発の差球が増加する可能性がある大当たり)の2種類の大当たりがあることとし、サブ制御CPU800aは、受信した大当たり開始ファンファーレコマンドが、10R大当たりなのか、4R大当たりなのかを確認することとなる。

【0387】

次いで、サブ制御CPU800aは、10R大当たりであることを確認すると、大当たり中に抑制装置(セービング機能)が作動するおそれがあることから、大当たりとなった変動開始時の変動パターンコマンド受信時、又は、大当たり開始ファンファーレコマンドを受信して、10R大当たりであることが確認された時に、大当たり中の昇格演出、又は、保留連演出を実行しない、又は、抽選を行わないようにする。これにより、サブ制御CPU800aは、大当たりラウンド中は、通常の演出を行うこととなる。具体的には、図9(b)に示すように、液晶表示装置41に、「大当たり!」(画像P30参照)という文字に代え、「やったね!」というセリフを言っているキャラクタが表示(画像P33参照)されると共に、液晶表示装置41の画面左上隅には、大当たり遊技のラウンドを示す「Round1」(画像P34参照)という表示がされる。すなわち、通常のラウンド演出を実行することで、いつ抑制装置(セービング機能)が作動しても良い状態にしておく。

30

40

【0388】

次いで、サブ制御CPU800aは、大当たり終了エンディングコマンドを受信すると、大当たり後に遊技停止することに合わせた演出を行うこととなる。例えば、図9(d)に示すように、液晶表示装置41に「Congratulation」という文字が表示(画像P36参照)されることとなる。したがって、このようにすれば、遊技者は、全ての利益を獲得したという満足感が得られ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0389】

かくして、このように、大当たり中の昇格演出、又は、保留連演出を実行しないようにすれば、得られるはずの利益を遊技者に報知していないため、得られなかったことによる遊技者の遊技の興趣の低下や、トラブルの原因を無くすことができる。それゆえ、強制終

50

了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

【0390】

一方、サブ制御CPU800aは、不正検出基板55にて遊技者の不正行為を検出した場合と、抑制装置（セービング機能）による遊技停止とが複合した場合、液晶表示装置41に不正によるエラーと遊技停止を示す内容とを共に表示させる画像データを生成するためのコマンドリストを生成する。

【0391】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記決定した演出パターンに基づき、光に関する制御信号を生成し、サブ制御RAM800c内に格納する処理を行う。この際、遊技停止となった場合、装飾ランプの輝度を下げるか、又は、装飾ランプを全消灯、或いは、一部を点灯させて残りを全消灯させることができる。これにより、電力消費を抑えることができる。

10

【0392】

また、サブ制御CPU800aは、上記決定した演出パターンに基づき、上・左・右・左上可動役物43a～43dの動作内容を決定し、その決定した動作内容に応じた可動役物装置43のモータ（図示せず）のモータデータを生成する。

【0393】

さらに、サブ制御CPU800aは、上記決定した演出パターンに基づき、音に関する制御信号を生成する（ステップS1051）。この際、不正検出基板55にて遊技者の不正行為を検出した場合と、抑制装置（セービング機能）による遊技停止とが複合した場合、不正によるエラー報知を優先して行うような制御信号を生成する。そして、この生成された音に関する制御信号は、サブ制御CPU800aにて、音LSI801に送信される。これを受けて、音LSI801は、送信された制御信号に対応する音データを遊技ROM805又は音RAM802より読み出し、スピーカ17に出力する。これにより、スピーカ17から発せられる音声は、不正によるエラー報知を優先して行うこととなる。

20

【0394】

かくして、サブ制御CPU800aは、図30に示すステップS1012にて抽選により決定した演出パターンに基づくデータを全て生成し終わるまで（ステップS1052：NO）、上記ステップS1050及びステップS1051の処理を繰り返し行い、上記データを全て生成し終わると（ステップS1052：YES）、ステップS1053の処理に進む。

30

【0395】

次いで、サブ制御CPU800aは、上記ステップS1051にてサブ制御RAM800c内に格納した内容及び図30に示すステップS1013にて処理した設定ボタン15又は演出ボタン装置13の入力内容に基づき、ボタン有効時処理を行う（ステップS1053）。

【0396】

<サブ制御：コマンド受信割込み処理>

続いて、図32を参照して、このようなメイン処理の実行中に、主制御基板60より演出制御コマンドDI_CMD及び割込み信号が送信されてきた際の処理について説明する。

40

【0397】

図32に示すように、サブ制御CPU800aは、上記割込み信号を受信した際、各レジスタの内容をサブ制御RAM800c内のスタック領域に退避させる退避処理を実行する（ステップS1100）。その後、サブ制御CPU800aは、演出制御コマンドDI_CMDを受信した入力ポートのレジスタを読み出し（ステップS1101）、サブ制御RAM800c内のコマンド送受信メモリ領域のアドレス番地を示すポインタを算出する（ステップS1102）。

【0398】

50

そしてその後、サブ制御CPU800aは、再度、演出制御コマンドDI_CMDを受信した入力ポートのレジスタを読み出し（ステップS1103）、ステップS1101にて読み出した値とステップS1103にて読み出した値が一致しているか否かを確認する。一致していなければ（ステップS1104：NO）、ステップS1107に進み、一致していれば（ステップS1104：YES）、上記算出したポイントに対応するアドレス番地に、主制御基板60より受信した演出制御コマンドDI_CMDを格納する（ステップS1105）。なお、この格納された演出制御コマンドDI_CMDが、図30に示すステップS1012の処理の際、サブ制御CPU800aに読み出されることとなる。

【0399】

次いで、サブ制御CPU800aは、サブ制御RAM800c内のコマンド送受信メモリ領域のアドレス番地を示すポイントを更新し（ステップS1106）、ステップS1100の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる（ステップS1107）。これにより、図30に示すメイン処理に戻るることとなる。

【0400】

<サブ制御：タイマ割込み処理>

続いて、図33を参照して、メイン処理のステップS1006（図30参照）の処理にて設定した、1ms毎のタイマ割込みが発生した際の処理について説明する。

【0401】

図33に示すように、サブ制御CPU800aは、1ms毎のタイマ割込みが発生した際、各レジスタの内容をサブ制御RAM800c内のスタック領域に退避させる退避処理を実行する（ステップS1150）。

【0402】

次いで、サブ制御CPU800aは、設定ボタン15のデータや演出ボタン装置13のデータや可動役物装置43のモータデータ等を2度取得し（ステップS1151）、その2度取得したデータが一致しているか否かを確認する（ステップS1152）。データが一致していなければ（ステップS1152：NO）、サブ制御CPU800aは、データが一致するまでステップS1151の処理を繰り返し、一致していれば（ステップS1152：YES）、一致したデータをサブ制御RAM800c内に格納する（ステップS1153）。

【0403】

次いで、サブ制御CPU800aは、設定ボタン15又は演出ボタン装置13からの信号を受信する（ステップS1154）。この受信した信号が、図30に示すステップS1013のボタン解析処理にて解析されることとなる。

【0404】

次いで、サブ制御CPU800aは、図31に示すステップS1051にてサブ制御RAM800c内に記憶した光に関する制御信号を装飾ランプ基板90（図3参照）に送信すると共に、識別ランプ装置51A（図2参照）を点灯又は消灯させるのに必要な制御信号も送信されることとなる（ステップS1155）。これにより、装飾ランプが、点灯又は消灯しランプ演出が実行されることとなる。

【0405】

次いで、サブ制御CPU800aは、ステップS1150の処理で退避しておいたレジスタを復帰させる（ステップS1156）。これにより、図30に示すメイン処理に戻るることとなる。

【0406】

<サブ制御：コマンドリスト>

ここで、図31に示すステップS1050にて生成したコマンドリストについて、図34を参照して詳しく説明する。

【0407】

このコマンドリストは、VDP803に対する指令を列記したコマンド列であるが、その記載内容や記載順序が、動画の描画を指示する場合と、静止画の描画を指示する場合とで

10

20

30

40

50

やや相違する。

【 0 4 0 8 】

動画の描画を V D P 8 0 3 に指示する場合は、図 3 4 (a) の初期コマンドリストと、図 3 4 (b) の定常コマンドリストの構成となる。

【 0 4 0 9 】

図 3 4 (a) に示すように、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、まず、フレームバッファ領域が設定されている D D R 2 S D R A M 8 0 4 のメモリ領域、並びに、D D R 2 S D R A M 8 0 4 の動画データを格納するメモリ領域の設定を行うコマンドを生成する (ステップ S 1 2 0 0) 。

【 0 4 1 0 】

次いで、動画のデコードを指示するコマンドを生成する (ステップ S 1 2 0 1) 。具体的には、どの動画圧縮データをデコードするかの指示であり、該当する動画が格納されている図 3 に示す遊技 R O M 8 0 5 の C G データ記憶領域のアドレス番地やその動画のフレーム数などと共に指示する。

【 0 4 1 1 】

次いで、終了処理用コマンドを記入して初期コマンドリストの生成を終える (ステップ S 1 2 0 2) 。

【 0 4 1 2 】

続いて、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、図 3 4 (b) に示す定常コマンドリストを生成する。

【 0 4 1 3 】

この定常コマンドリストは、図 3 4 (b) に示すように、動画の描画指示で構成されており、上記初期コマンドリストにおいて、デコードした動画データに関し、どのフレーム番号のデコードデータを、液晶表示装置 4 1 のどの座標位置に描画するかのコマンドを生成する (ステップ S 1 2 0 3) 。次いで、終了処理用コマンドを記入して定常コマンドリストの生成を終える (ステップ S 1 2 0 4) 。

【 0 4 1 4 】

一方、静止画の描画を V D P 8 0 3 に指示する場合、図 3 4 (c) に示すとおり、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、まず、フレームバッファ領域が設定されている D D R 2 S D R A M 8 0 4 のメモリ領域、並びに、静止画データを格納する内蔵 V R A M (図示せず) のメモリ領域の設定を行うコマンドを生成する (ステップ S 1 2 1 0) 。

【 0 4 1 5 】

次いで、静止画のデコードを指示するコマンドを生成する (ステップ S 1 2 1 1) 。具体的には、どの静止画圧縮データをデコードするかの指示であり、該当する静止画が格納されている図 3 に示す遊技 R O M 8 0 5 の C G データ記憶領域のアドレス番地やデータサイズなどと共に指示する。

【 0 4 1 6 】

次いで、デコードされた静止画データを、液晶表示装置 4 1 のどの座標位置に、どのような態様 (回転角度や縮小拡大等) で描画するかのコマンドを生成する (ステップ S 1 2 1 2) 。次いで、終了処理用コマンドを記入して静止画に関するコマンドリストの生成を終える (ステップ S 1 2 1 3) 。

【 0 4 1 7 】

かくして、このような動画に関するコマンドリスト並びに静止画に関するコマンドリストは、V D P 8 0 3 (図 4 参照) に送信され、適宜処理された上で、液晶表示装置 4 1 に送信される。これにより、液晶表示装置 4 1 に所望の画像が表示されることとなる。具体例を示すと、図 5 ~ 図 9 に示すような表示がされることとなる。

【 0 4 1 8 】

したがって、以上説明した本実施形態によれば、遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになっても、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことが

10

20

30

40

50

できる。

【 0 4 1 9 】

< 第 2 実施形態の説明 >

なお、本実施形態において説明した遊技機の一実施形態はあくまで一例であり、種々の変形・変更が可能である。例えば、下記に示す第 2 実施形態のようにすることもできる。以下では、本発明に係る遊技機の一実施形態である第 2 実施形態について説明することとする。なお、第 2 実施形態についての説明においては、第 1 実施形態と異なる点のみ詳しく説明し、同一の構成並びに同一の処理については、同一の符号を付し説明は省略することとする。

【 0 4 2 0 】

< 抑制装置（セービング機能）の判定値（閾値）との判定処理の説明 >

第 1 実施形態においては、差球カウンタに初期値として、10 万発を設定する例を示したが、差球カウンタに初期値として、0 を設定するようにしても良い。この場合、差球カウンタが 0 の時に遊技領域 40 に発射した遊技球数がある場合は、マイナス状態とせず 0 のままにする。したがって、このようにすれば、上記説明した差球とは異なり、この差球は、「遊技者に払い出された遊技球数」 - 「遊技者に払い出された遊技球数のうち遊技者が発射ハンドル 16 を用いて遊技領域 40 に発射した遊技球数」 = 「遊技者が実際に獲得した賞球数（遊技者の手元実際に存在する賞球数）」となることから、遊技者が実際に獲得した最大差球数となり、マイナス状態が続いても、極端に遊技者が獲得した賞球が増加した場合には遊技を停止させることが可能となる。

【 0 4 2 1 】

ところで、差球カウンタに初期値として、0 を設定する場合、以下のように処理することができる。すなわち、差球カウンタは、95000 までカウントする必要があることから、95000 を 16 進数で表すと、017318H であるため、差球カウンタのサイズは 3 バイト必要となる。

【 0 4 2 2 】

ところで、上記第 1 実施形態にて説明したように、差球が、91000 発、92000 発、93000 発、94000 発と増えるごとに、それに応じて、主制御基板 60（主制御 CPU 600a）は、サブ制御基板 80 へ、演出制御コマンド DI_CMD を送信する場合、演出制御コマンド DI_CMD 送信の判定値（閾値）が 90000 発から 10000 発増えるごとに設けられることとなる。なお、90000 を 16 進数で表すと、015F90H、91000 を 16 進数で表すと、016378H、92000 を 16 進数で表すと、016760H、93000 を 16 進数で表すと、016B48H、94000 を 16 進数で表すと、016F30H となる。

【 0 4 2 3 】

ここで、差球カウンタと、上記判定値（閾値）とを比較すると、3 バイトの値同士を比較することとなる。しかしながら、主制御 CPU 600a は、1 バイト、又は、2 バイト同士の値を比較する命令しかもっていないため、3 バイトの値同士を比較しようとする処理内容が複雑化することとなる。

【 0 4 2 4 】

そこで、本実施形態においては、3 バイトの値同士を比較するのではなく、差球カウンタの 3 バイト目が、00H か 01H かを判定するようにする。すなわち、差球カウンタの 3 バイト目が 00H の場合、最大でも差球カウンタは 65535（00FFFFH）であるため、90000 発には到底及ばない。そのため、抑制装置（セービング機能）作動までの準備として何もする必要がない。一方で、3 バイト目が 01H の場合、65536（010000H）以上であれば、下位 2 バイト値によって 90000 発以上となっているか否かが判明するため、下位 2 バイト分だけを比較すれば良いこととなる。

【 0 4 2 5 】

この点、具体例を用いて説明すると、差球カウンタが 90000 を超えた場合、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）をサブ制御基板 80 へ送信するこ

10

20

30

40

50

ととなるのであるが、この際、上記判定値（閾値）9 0 0 0 0 と、差球カウンタを比較することとなる。

【 0 4 2 6 】

ところで、この差球カウンタが、9 0 0 0 0（0 1 5 F 9 0 H）を超える値となっている場合、すでに3 バイト目が0 1 Hとなっている。言い方を変えれば、3 バイト目が0 1 Hとなっていない場合は、6 5 5 3 5（0 0 F F F F H）以下となっているため、判定値（閾値）の9 0 0 0 0 と比較するまでもなく、差球カウンタの3 バイト目が0 0 Hであれば、差球が9 0 0 0 0 発を超えてないことを判定することができる。

【 0 4 2 7 】

ところで、このような比較処理をプログラム上で行う場合、「差球カウンタ - 判定値（閾値）」が0を超えたか否かを判定することとなる。そのため、上記の具体例でいくと、差球カウンタ及び判定値（閾値）ともに、3 バイト目は0 1 Hであるため、引き算しても0 0 Hとなり、判定に影響を及ぼすことは無い。それゆえ、下位2 バイト分の引き算を行って、その結果が0を超えたか否かを判定するようにすれば良い。この点、具体例を用いて説明すると、差球カウンタが6 5 5 3 5（0 0 F F F F H）の場合、単純に比較すれば、6 5 5 3 5（0 0 F F F F H） - 9 0 0 0 0（0 1 5 F 9 0 H）の計算をすることとなるが、判定値（閾値）は、3 バイト目が0 1 Hとなっているため、差球カウンタの3 バイト目が0 1 Hでなければ、「差球カウンタ - 判定値（閾値）」が0を超えることはない。そのため、差球カウンタの3 バイト目が0 1 Hでなければ、そもそも比較処理する必要がない。また、差球カウンタが7 0 0 0 0（0 1 1 1 7 0 H）の場合、単純に比較すれば、7 0 0 0 0（0 1 1 1 7 0 H） - 9 0 0 0 0（0 1 5 F 9 0 H）の計算をすることとなるが、差球カウンタ及び判定値（閾値）ともに、3 バイト目は0 1 Hであるため、下位2 バイトだけ引き算すれば良い。なお、1 1 7 0 H - 5 F 9 0 Hが、0を超えたか否かを判定するにあたっては、主制御CPU 6 0 0 a 内の2 バイトレジスタ（BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタ）を使って、比較処理することができる。

【 0 4 2 8 】

したがって、上記のような処理にすれば、制御負荷を軽減することができる。さらに、上記のような処理にしても、遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになっても、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。なお、この処理を用いた抑制装置（セービング機能）の処理内容については、後述することとする。

【 0 4 2 9 】

< 主制御RAM についての説明 >

上記説明した第1 実施形態においては、図2 1 に示すステップS 2 0 5 に示す抑制装置作動管理処理にて、抑制装置（セービング機能）の作動に関する処理を行う例を示したが、本実施形態においては、後述するように、使用領域外処理にて行うようになっている。そのため、主制御RAM 6 0 0 c の処理は以下のようにになっている。

【 0 4 3 0 】

< 主制御RAM のクリアに関する説明 >

主制御RAM 6 0 0 c は、RAM クリアスイッチ6 2 0 を押下された際、使用領域内RAM 領域6 0 0 c a はクリアされ、使用領域外RAM 領域6 0 0 c e は、抑制装置（セービング機能）に関する内容がクリアされることとなる。そして、バックアップ復帰時、主制御RAM 6 0 0 c の使用領域外RAM 領域6 0 0 c e は、抑制装置（セービング機能）に関する一部がクリアされることとなる。なお、使用領域外RAM 領域6 0 0 c e の主制御CPU 6 0 0 a にて計測した賞球数、非入賞数を含む遊技領域4 0 に発射された遊技球の総数等の性能表示に関するデータは、RAM クリアスイッチ6 2 0 を押下されたかバックアップ復帰時かに関わらず、図1 6 に示すステップS 1 2 1 の処理にて、クリア条件を満たした場合にのみクリアされる。

【 0 4 3 1 】

< 主制御RAM の参照に関する説明 >

10

20

30

40

50

本実施形態においては、抑制装置（セービング機能）が作動したかどうかを示すフラグとして抑制装置作動フラグを用意している。この抑制装置作動フラグは、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている。そして、この抑制装置作動フラグは、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）に格納されているプログラムにて実行される電源投入時やタイマ割込み処理などにて参照されることとなる。すなわち、使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e 内に格納されているデータは、使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に格納されているプログラムでしか更新することができない。しかしながら、値を更新せず参照するだけであれば、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）に格納されているプログラムにて参照することができる。そのため、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている抑制装置作動フラグは、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）に格納されているプログラムにて参照することができる。

【 0 4 3 2 】

また、抑制装置（セービング機能）が作動した際に、大当たり中か否かを判断するための特別図柄大当たり作動フラグは、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a（図 4（a）参照）に格納されている。そして、この特別図柄大当たり作動フラグは、使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に格納されているプログラムでも参照されることとなる。すなわち、使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a 内に格納されているデータは、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）に格納されているプログラムでしか更新することができない。しかしながら、値を更新せず参照するだけであれば、使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に格納されているプログラムにて参照することができる。そのため、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a に格納されている特別図柄大当たり作動フラグは、使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に格納されているプログラムにて参照することができる。

【 0 4 3 3 】

一方、サブ制御基板 8 0 へ、演出制御コマンド D I _ C M D を送信するにあたっては、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）に格納されているプログラム、使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に格納されているプログラムでそれぞれ別処理を行うこととなる。すなわち、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）に格納されているプログラムと使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に格納されているプログラムとで、共通の処理があったとしても、1つのサブルーチンを用意して、共用することはできない。しかしながら、このように共用することができなくとも問題はない。すなわち、使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a（図 4（b）参照）は、遊技規則上、領域のサイズ（バイト数）の上限が決められているが、使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）は、この決められている上限に含めなくてもよいので、共通の処理でも共用せず、別のサブルーチンを使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e（図 4（b）参照）に設けても問題はない。それゆえ、共用できなくとも問題はない。

【 0 4 3 4 】

ここで、上記説明した抑制装置（セービング機能）の判定値（閾値）との判定処理、並びに、主制御 R A M 6 0 0 c について、主制御基板 6 0 にて処理される主制御 R O M 6 0 0 b（図 3 参照）内に格納されているプログラムの概要を用いてさらに詳しく説明することとする。

【 0 4 3 5 】

< 主制御：メイン処理の説明 >

図 3 5 に示すように、R A M クリアスイッチ 6 2 0 の信号が O N（ステップ S 2 5：Y E S）されていれば、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c f（図 4（a）参照）、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外スタック領域 6 0 0 c g（図 4（a）参照）クリアせず、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領

域 6 0 0 c a (図 4 (a) 参照)、使用領域内スタック領域 6 0 0 c c (図 4 (a) 参照) をクリアする (ステップ S 2 6)。

【 0 4 3 6 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 C P U 6 0 0 a 内のレジスタ群の内容を主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内スタック領域 6 0 0 c c (図 4 (a) 参照) に退避させる退避処理を実行する (ステップ S 2 6 a)。

【 0 4 3 7 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 4 (b) に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e に格納されているプログラムを読み出し、R A M クリア時使用領域外処理 (ステップ S 2 6 b) を実行する。

【 0 4 3 8 】

< 主制御：R A M クリア時使用領域外処理の説明 >

ここで、R A M クリア時使用領域外処理について、図 3 6 を用いて、詳細に説明すると、図 3 6 に示すように、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域内 (通常処理時) のスタックポインタを、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a (図 4 (a) 参照) へ退避させ、主制御 C P U 6 0 0 a 内部のスタックポインタに使用領域外用のスタックポインタアドレスをセットする (ステップ S 2 6 0 b)。

【 0 4 3 9 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている抑制装置作動フラグに 0 をセット (クリア) し (ステップ S 2 6 1 b)、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外スタック領域 6 0 0 c g (図 4 (a) 参照) へ退避させた通常処理時のスタックポインタを復帰させる (ステップ S 2 6 2 b)。そして、主制御 C P U 6 0 0 a は、R A M クリア時使用領域外処理を終える。なお、抑制装置作動フラグは、上記説明したように、抑制装置 (セービング機能) が作動したかどうかを示すフラグである。

【 0 4 4 0 】

< 主制御：メイン処理の説明 >

かくして、このような R A M クリア時使用領域外処理を終えたのち、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 4 (b) に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域内プログラム領域 6 0 0 b a に格納されているプログラムを読み出し、図 3 5 に示すステップ S 2 6 a にて、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内スタック領域 6 0 0 c c (図 4 (a) 参照) に退避させておいた、主制御 C P U 6 0 0 a 内のレジスタ群の内容を復帰させる (ステップ S 2 6 c)。そして、主制御 C P U 6 0 0 a は、第 1 実施形態にて説明したステップ S 2 7 ~ ステップ S 4 2 の処理を行い、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 C P U 6 0 0 a 内のレジスタ群の内容を主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内スタック領域 6 0 0 c c (図 4 (a) 参照) に退避させる退避処理を実行する (ステップ S 4 2 a)。

【 0 4 4 1 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 4 (b) に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e に格納されているプログラムを読み出し、使用領域外遊技開始設定 (ステップ S 4 3 a) を実行する。

【 0 4 4 2 】

< 主制御：使用領域外遊技開始設定の説明 >

ここで、使用領域外遊技開始設定について、図 3 7 を用いて、詳細に説明すると、図 3 7 に示すように、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域内 (通常処理時) のスタックポインタを、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a (図 4 (a) 参照) へ退避させ、主制御 C P U 6 0 0 a 内部のスタックポインタに使用領域外用のスタックポインタアドレスをセットする (ステップ S 4 3 0 a)。

【 0 4 4 3 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている差球カウンタに 0 をセット (クリア) し (ステップ S 4 3 1 a)

10

20

30

40

50

【 0 4 4 4 】

【 0 4 4 5 】

10

20

【 0 4 4 8 】

30

【 0 4 5 0 】

40

50

【 0 4 5 2 】

次いで、主制御CPU600aは、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ceに格納されている抑制装置作動フラグを取得し、値を確認する（ステップS43e）。抑制装置作動フラグに5AHがセットされていなければ（ステップS43e：5AH）、主制御CPU600aは、抑制装置（セービング機能）が作動していないと判断し、ステップS44の処理に進む。

【 0 4 5 3 】

一方、抑制装置作動フラグに5AHがセットされていれば（ステップS43e：=5AH）、主制御CPU600aは、抑制装置（セービング機能）が作動していると判断し、使用領域内RAM領域600caに格納されている特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグを取得し、値を確認する（ステップS43f）。特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグの何れにも5AHがセットされていなければ（ステップS43f：NO）、主制御CPU600aは、大当たり遊技中、又は、小当たり遊技中でないと判断し、抑制装置作動フラグに5AHがセットされていたとしても、後述するステップS43gの処理を行わず、ステップS44の処理に進む。

【 0 4 5 4 】

一方、特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグの何れかに5AHがセットされていれば（ステップS43f：YES）、主制御CPU600aは、大当たり遊技中、又は、小当たり遊技中であると判断し、サブ制御基板80へ、抑制装置作動警告コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信することとなる（ステップS43g）。すなわち、抑制装置作動フラグに5AHがセットされ、且つ、大当たり遊技中、又は、小当たり遊技中である場合に、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置作動警告コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を送信することとなる。

【 0 4 5 5 】

かくして、このような処理を終えた後、主制御CPU600aは、上記第1実施形態にて説明したステップS44～ステップS48の処理を行うこととなる。なお、本実施形態におけるステップS46では、図38に示すように、第1実施形態にて示した抑制装置計数処理（図16に示すステップS124）を実行しないようにしている。この抑制装置計数処理は、後述する、タイマ割込み処理内の使用領域外処理にて実行するようにしている。

【 0 4 5 6 】

< 主制御：タイマ割込み処理の説明 >

次に、図39を参照して、上述したメイン処理を中断させて、4ms毎に開始されるタイマ割込みプログラムについて説明する。

【 0 4 5 7 】

主制御CPU600aは、図39に示すように、上記第1実施形態にて説明したステップS201の処理を終えた後、使用領域内RAM領域600caに格納されている遊技停止フラグを取得し、値を確認する（ステップS202）。遊技停止フラグに5AHがセットされていれば（ステップS202：=5AH）、主制御CPU600aは、遊技停止となっていると判断し、ステップS203の処理に進む。

【 0 4 5 8 】

一方、遊技停止フラグに5AHがセットされていなければ（ステップS202：5AH）、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ceに格納されている抑制装置作動フラグを取得し、値を確認する（ステップS202a）。抑制装置作動フラグに5AHがセットされていなければ（ステップS202a：5AH）、主制御CPU600aは、抑制装置（セービング機能）が作動していないと判断し、ステップS206の処理に進む。

【 0 4 5 9 】

一方、抑制装置作動フラグに5AHがセットされていれば（ステップS202a：=5AH）、主制御CPU600aは、抑制装置（セービング機能）が作動していると判断し

、使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a に格納されている特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグを取得し、値を確認する（ステップ S 2 0 2 b）。特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグの何れにも 5 A H がセットされていなければ（ステップ S 2 0 2 b : N O）、主制御 C P U 6 0 0 a は、大当たり遊技中、又は、小当たり遊技中でないと判断し、使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a に格納されている遊技停止フラグに 5 A H を設定する（ステップ S 2 0 2 c）。

【 0 4 6 0 】

一方、特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグの何れかに、5 A H がセットされていなければ（ステップ S 2 0 2 b : Y E S）、主制御 C P U 6 0 0 a は、大当たり遊技中、又は、小当たり遊技中であると判断し、ステップ S 2 0 6 の処理に進む 10

【 0 4 6 1 】

かくして、主制御 C P U 6 0 0 a は、上記ステップ S 2 0 2 c の処理を実行した後、外部出力情報（セキュリティ情報）の設定を行い（ステップ S 2 0 2 d）、サブ制御基板 8 0 へ、遊技停止コマンド（演出制御コマンド D I _ C M D）を送信する（ステップ S 2 0 2 e）。そして、主制御 C P U 6 0 0 a は、上記第 1 実施形態にて説明したステップ S 2 0 3 ~ ステップ S 2 0 4 の処理を行い、払出・発射制御基板 7 0 に、遊技球の発射を停止させるコマンドを送信し（ステップ S 2 0 4 a）、ステップ S 2 1 6 の処理に移行する。

【 0 4 6 2 】

かくして、主制御 C P U 6 0 0 a は、上記説明した処理を終え、上記第 1 実施形態にて 20
説明したステップ S 2 0 6 ~ ステップ S 2 1 8 の処理を行い、そして、図 4（b）に示す主制御 R O M 6 0 0 b の使用領域外プログラム領域 6 0 0 b e に格納されているプログラムを読み出し、使用領域外処理を行う（ステップ S 2 1 9 a）。

【 0 4 6 3 】

< 主制御：使用領域外処理の説明 >

ここで、使用領域外処理について、図 4 0 を用いて、詳細に説明すると、図 4 0 に示すように、主制御 C P U 6 0 0 a は、上記第 1 実施形態にて説明したステップ S 5 0 0 ~ ステップ S 5 0 7 の処理を実行した後、抑制装置計数処理（ステップ S 5 0 7 a）を実行することとなる。

【 0 4 6 4 】

< 主制御：抑制装置計数処理の説明 >

ここで、抑制装置計数処理について、図 4 1 を用いて、詳細に説明すると、図 4 1 に示すように、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている抑制装置作動フラグを取得し、値を確認する（ステップ S 1 8 0 a）。抑制装置作動フラグに 5 A H がセットされていれば（ステップ S 1 8 0 a : = 5 A H）、主制御 C P U 6 0 0 a は、抑制装置（セービング機能）が作動していると判断し、抑制装置計数処理を終える。

【 0 4 6 5 】

一方、抑制装置作動フラグに 5 A H がセットされていなければ（ステップ S 1 8 0 a : 5 A H）、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている 3 バイトの差球カウンタの下位 2 バイトを 2 バイトの B C レジスタにセットする（ステップ S 1 8 0 b）。 40

【 0 4 6 6 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている 3 バイトの差球カウンタの 3 バイト目を 1 バイトの A レジスタにセットする（ステップ S 1 8 0 c）。

【 0 4 6 7 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、セットされた B C レジスタ、A レジスタの値を確認する（ステップ S 1 8 0 d）。何れも 0 でなければ（ステップ S 1 8 0 d : N O）、差球カウンタからアウト数を減算する（ステップ S 1 8 4）。具体的には、主制御 C P U 6 0 50

0 a は、図 4 0 に示すステップ S 5 0 7 の処理にて、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e (図 4 (a) 参照) 内に記憶されているアウトロスイッチ 5 0 a (図 3 参照) の O N 信号を読み出し、差球カウンタから減算するようにする。

【 0 4 6 8 】

一方、何れも 0 であれば (ステップ S 1 8 0 d : Y E S) 、主制御 C P U 6 0 0 a は、差球カウンタの値が 0 であると判断し、ステップ S 1 8 4 の処理はせず (差球カウンタの値を減算せず) 、ステップ S 1 8 5 の処理に進む。

【 0 4 6 9 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、差球カウンタに賞球数を加算する (ステップ S 1 8 5) 。具体的には、主制御 C P U 6 0 0 a は、図 4 0 に示すステップ S 5 0 7 の処理にて、主制御 R A M 6 0 0 c の使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e (図 4 (a) 参照) 内に記憶されている特別図柄 1 始動口スイッチ 4 4 a (図 3 参照) 、特別図柄 2 始動口スイッチ 4 5 a 1 (図 3 参照) 、右一般入賞口スイッチ 4 9 a 1 (図 3 参照) 、左一般入賞口スイッチ 4 9 b 1 (図 3 参照) 、左中一般入賞口スイッチ 4 9 c 1 (図 3 参照) 、左下一般入賞口スイッチ 4 9 d 1 (図 3 参照) 、大入賞口スイッチ 4 6 c (図 3 参照) の O N 信号を読み出し、これらスイッチに応じた賞球数を算出した上で、差球カウンタに賞球数を加算するようにする。

10

【 0 4 7 0 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、差球カウンタの 3 バイト目が 0 0 H であるか否かを確認する (ステップ S 1 8 5 a) 。差球カウンタの 3 バイト目が 0 0 H であれば (ステップ S 1 8 5 a : Y E S) 、差球カウンタは、明らかに、9 0 0 0 0 (0 1 5 F 9 0 H) に達していないため、比較処理をするまでもないことから、主制御 C P U 6 0 0 a は、抑制装置計数処理を終える。

20

【 0 4 7 1 】

一方、差球カウンタの 3 バイト目が 0 0 H でなければ (ステップ S 1 8 5 a : N O) 、主制御 C P U 6 0 0 a は、差球カウンタの下位 2 バイトと、第 2 基準値 (9 5 0 0 0 (0 1 7 3 1 8 H)) の下位 2 バイトを比較する減算処理を行う (ステップ S 1 8 6) 。この際、「差球カウンタの下位 2 バイト - 第 2 基準値 (9 5 0 0 0 (0 1 7 3 1 8 H)) の下位 2 バイト」が 0 を超えていなければ、主制御 C P U 6 0 0 a は、差球カウンタが第 2 基準値以上でないと判断し (ステップ S 1 8 6 : N O) 、抑制装置計数処理を終える。

30

【 0 4 7 2 】

一方、「差球カウンタの下位 2 バイト - 第 2 基準値 (9 5 0 0 0 (0 1 7 3 1 8 H)) の下位 2 バイト」が 0 を超えていれば、主制御 C P U 6 0 0 a は、差球カウンタが第 2 基準値以上であると判断し (ステップ S 1 8 6 : Y E S) 、使用領域外 R A M 領域 6 0 0 c e に格納されている抑制装置作動フラグに 5 A H を設定する (ステップ S 1 8 6 a) 。

【 0 4 7 3 】

次いで、主制御 C P U 6 0 0 a は、使用領域内 R A M 領域 6 0 0 c a に格納されている特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグを取得し、値を確認する (ステップ S 1 8 6 b) 。特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグの何れにも 5 A H がセットされていなければ (ステップ S 1 8 6 b : N O) 、主制御 C P U 6 0 0 a は、大当たり遊技中、又は、小当たり遊技中でないと判断し、抑制装置計数処理を終える。

40

【 0 4 7 4 】

一方、特別図柄大当たり作動フラグ、特別図柄小当たり作動フラグの何れかに、5 A H がセットされていれば (ステップ S 1 8 6 b : Y E S) 、サブ制御基板 8 0 へ、抑制装置作動警告コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を送信することとなる (ステップ S 1 8 6 c) 。そして、この処理を終えた後、主制御 C P U 6 0 0 a は、抑制装置計数処理を終える。

【 0 4 7 5 】

< 主制御：使用領域外処理の説明 >

50

かくして、このような抑制装置計数処理（ステップ S 5 0 7 a）を実行した後、主制御 CPU 6 0 0 a は、図 4 0 に示すように、抑制装置作動管理処理（ステップ S 5 0 7 b）を実行することとなる。

【 0 4 7 6 】

< 主制御：抑制装置作動管理処理の説明 >

ここで、抑制装置作動管理処理について、図 4 2 を用いて、詳細に説明すると、図 4 2 に示すように、主制御 CPU 6 0 0 a は、使用領域外 RAM 領域 6 0 0 c e に格納されている抑制装置作動フラグを取得し、値を確認する（ステップ S 2 3 0 a）。抑制装置作動フラグに 5 A H がセットされていれば（ステップ S 2 3 0 a : = 5 A H）、主制御 CPU 6 0 0 a は、抑制装置（セービング機能）が作動していると判断し、抑制装置作動管理処理を終える。

10

【 0 4 7 7 】

一方、抑制装置作動フラグに 5 A H がセットされていなければ（ステップ S 2 3 0 a : 5 A H）、主制御 CPU 6 0 0 a は、使用領域外 RAM 領域 6 0 0 c e に格納されている 3 バイトの差球カウンタの 3 バイト目を、1 バイトの A レジスタにセットし（ステップ S 2 3 0 b）、値を確認する（ステップ S 2 3 0 c）。A レジスタの値が 0 であれば（ステップ S 2 3 0 c : Y E S）、使用領域外 RAM 領域 6 0 0 c e に格納されている作動状態ステータスに 0 をセットし（ステップ S 2 3 0 d）、抑制装置作動管理処理を終える。

【 0 4 7 8 】

一方、A レジスタの値が 0 でなければ（ステップ S 2 3 0 c : N O）、主制御 CPU 6 0 0 a は、使用領域外 RAM 領域 6 0 0 c e に格納されている 3 バイトの差球カウンタの下位 2 バイトを、2 バイトの B C レジスタにセットする（ステップ S 2 3 0 e）。

20

【 0 4 7 9 】

次いで、主制御 CPU 6 0 0 a は、使用領域外データ領域 6 0 0 b g に格納されている抑制装置作動判定テーブルアドレスを H L レジスタにセットする（ステップ S 2 3 0 f）。

【 0 4 8 0 】

ところで、この抑制装置作動判定テーブルは、図 4 4 (a) に示すようなテーブルになっている。すなわち、図示左側に位置する「 0、8 9 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 1 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 2 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 3 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 4 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6」は、判定下限値を示しており、差球カウンタがこの判定下限値より小さい値となった場合、作動状態ステータスを 1 段階下げる（- 1 する）ようになっている。そのため、図 4 4 (a) に示す図示最上位の部分は、作動状態ステータス = 0 の状態を示しているが、これ以上、下げる状態が無いいため、そもそも比較しないということで、ダミーデータとして、「 0 」を設けている。

30

【 0 4 8 1 】

また、図示右側に位置する「 9 0 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 1 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 2 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 3 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、9 4 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6、0」は、判定上限値を示しており、差球カウンタがこの判定上限値以上となった場合、作動状態ステータスを 1 段階上げる（+ 1 する）ようになっている。そのため、図 4 4 (a) に示す図示最下位の部分は、作動状態ステータス = 5 の状態を示しているが、これ以上、上げる状態が無いいため、そもそも比較しないということで、ダミーデータとして、「 0 」を設けている。

40

【 0 4 8 2 】

ところで、図 4 4 (a) に示す「 X X X X X MOD 6 5 5 3 6」は、「 X X X X X」を 6 5 5 3 6 で割った余りを意味している。具体的には、「 9 0 0 0 0 MOD 6 5 5 3 6」の場合、 $90000(015F90H) - 65536(010000H) = 5F90H$ ということとなる。そのため、判定値は、下位 2 バイトの値だけを抑制装置作動判定テーブルに格納するようにしている。

【 0 4 8 3 】

50

仮に、3バイトデータを設定しようとする、主制御CPU600aには、3バイトデータを設定するという擬似命令がないため、2バイトデータを設定する「DW」、1バイトデータを設定する「DB」を使用して、3バイトデータを設定することとなる。すなわち、判定値を下位2バイトと3バイト目の1バイトのデータに分けたものを設定しないといけなくなり、データ容量が増えるばかりか、処理負荷が増大することとなる。具体的に示せば、以下のようなテーブルを用意することとなる。

T_C M P T B L :

DW 0 0 0 0 H

DB 0 0 H

DW 5 F 9 0 H ; 9 0 0 0 0 (0 1 5 F 9 0 H) の下位 2 バイト

DB 0 1 H ; 9 0 0 0 0 (0 1 5 F 9 0 H) の 3 バイト目

...

10

【0484】

それゆえ、本実施形態のようにすれば、下位2バイトの値だけを抑制装置作動判定テーブルに格納すれば良いため、データ容量を削減することができるばかりか、処理負荷を軽減させることができる。

【0485】

一方、本実施形態においては、図44(a)に示すように、作動状態ステータスを「1」から「0」(未作動状態)に移行する場合、判定下限値として、90000ではなく89000にしている。これは、判定下限値を90000にすると、差球が90000発を下回ったとしても、遊技状態が大当たりとなり、すぐに差球が90000発を超えたよう場合、液晶表示装置41に表示されている抑制装置(セービング機能)の予告メッセージの表示と非表示が短時間で切り替わってしまうためである。そのため、判定下限値を、90000ではなく89000にすれば、簡易な処理で、差球が90000発より少なくなってから、しばらくして、液晶表示装置41に表示されている抑制装置(セービング機能)の予告メッセージの表示を消去することが可能となる。これにより、抑制装置(セービング機能)の予告メッセージの表示と非表示が短時間で切り替わってしまうような事態を低減させることができる。

20

【0486】

かくして、このような抑制装置作動判定テーブルのアドレスをHLレジスタにセットした後、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ce(図4(a)参照)に格納されている作動状態ステータスの値をAレジスタにセットする(ステップS230g)。

30

【0487】

次いで、主制御CPU600aは、Aレジスタにセットされた値をオフセットとして、図44(a)に示す抑制装置作動判定テーブルから作動状態ステータスに応じた判定下限値を取得する(ステップS230h)。

【0488】

次いで、主制御CPU600aは、取得した値が「0」か否かを確認する(ステップS230i)。「0」であれば(ステップS230i:YES)、主制御CPU600aは、図44(a)に示す図示左最上位の部分の値を取得したことから、比較処理しないと判断し、ステップS230mの処理に移行する。

40

【0489】

一方、「0」でなければ(ステップS230i:NO)、主制御CPU600aは、BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトと、図44(a)に示す抑制装置作動判定テーブルから取得した判定下限値を比較する(ステップS230j)。BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトの値が、抑制装置作動判定テーブルから取得した判定下限値より大きければ(ステップS230j:NO)、ステップS230mの処理に移行する。

【0490】

50

一方、BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトの値が、抑制装置作動判定テーブルから取得した判定下限値より小さければ(ステップS230j: YES)、主制御CPU600aは、作動状態ステータスの値を1減算(-1)する(ステップS230k)。

【0491】

次いで、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、更新した作動状態ステータスに応じた抑制装置作動予告コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を送信し(ステップS230l)、抑制装置作動管理処理を終える。

【0492】

ところで、サブ制御基板80へ、更新した作動状態ステータスに応じた抑制装置作動予告コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を送信するにあたって、図44(b)に示す抑制装置作動予告コマンドテーブルが使用される。

【0493】

この抑制装置作動予告コマンドテーブルは、図44(b)の図示左側に位置する「0000H、0E350H、0E351H、0E353H、0E355H、0E357H」が、1つ下の段階の作動状態ステータスに移行する際に送信されるコマンドである。そして、図44(b)の図示右側に位置する「0E351H、0E353H、0E355H、0E357H、0E359H、0000H」が、1つ上の段階の作動状態ステータスに移行する際に送信されるコマンドである。このコマンドの「0E350H」は、抑制装置未作動状態コマンドを示し、「0E351H」は、抑制装置作動前残り5000発表示コマンドを示し、「0E353H」は、抑制装置作動前残り4000発表示コマンドを示し、「0E355H」は、抑制装置作動前残り3000発表示コマンドを示し、「0E357H」は、抑制装置作動前残り2000発表示コマンドを示し、「0E359H」は、抑制装置作動前残り1000発表示コマンドを示すものである。なお、図示左側最上位に位置する「0000H」及び図示右側最下位に位置する「0000H」は、ダミーデータである。

【0494】

かくして、ステップS230lでは、1つ下の段階の作動状態ステータスに移行することとなるため、図44(b)の図示左側に位置する「0E350H」(作動状態ステータス=0に更新の場合)、「0E351H」(作動状態ステータス=1に更新の場合)、「0E353H」(作動状態ステータス=2に更新の場合)、「0E355H」(作動状態ステータス=3に更新の場合)、「0E357H」(作動状態ステータス=4に更新の場合)の何れかの値が、サブ制御基板80へ、抑制装置作動予告コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)として送信されることとなる。

【0495】

他方、ステップS230mの処理に移行した際、主制御CPU600aは、Aレジスタにセットされた値をオフセットとして、図44(a)に示す抑制装置作動判定テーブルから作動状態ステータスに応じた判定上限値を取得する(ステップS230m)。

【0496】

次いで、主制御CPU600aは、取得した値が「0」か否かを確認する(ステップS230n)。「0」であれば(ステップS230n: YES)、主制御CPU600aは、図44(a)に示す図示右最下位の部分の値を取得したことから、比較処理しないと判断し、抑制装置作動管理処理を終える。

【0497】

一方、「0」でなければ(ステップS230n: NO)、主制御CPU600aは、BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトと、図44(a)に示す抑制装置作動判定テーブルから取得した判定上限値を比較する(ステップS230o)。BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトの値が、抑制装置作動判定テーブルから取得した判定上限値を下回れば(ステップS230o: NO)、抑制装置作動管理処理を終える。

10

20

30

40

50

【0498】

一方、BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトの値が、抑制装置作動判定テーブルから取得した判定上限値以上であれば(ステップS230o: YES)、主制御CPU600aは、作動状態ステータスの値を1加算(+1)する(ステップS230p)。

【0499】

次いで、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、更新した作動状態ステータスに応じた抑制装置作動予告コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を送信し(ステップS230q)、抑制装置作動管理処理を終える。

【0500】

すなわち、ステップS230qでは、1つ上の段階の作動状態ステータスに移行することとなるため、図44(b)の図示右側に位置する「0E351H」(作動状態ステータス=1に更新の場合)、「0E353H」(作動状態ステータス=2に更新の場合)、「0E355H」(作動状態ステータス=3に更新の場合)、「0E357H」(作動状態ステータス=4に更新の場合)、「0E359H」(作動状態ステータス=5に更新の場合)の何れかの値が、サブ制御基板80へ、抑制装置作動予告コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)として送信されることとなる。

【0501】

したがって、このように、図44(a)に示す抑制装置作動判定テーブルに応じた図44(b)に示す抑制装置作動予告コマンドテーブルを用意しておくことにより、作動状態ステータスが切り替わった際に送信されるコマンドを容易に設定することができる。

【0502】

<主制御：使用領域外処理の説明>

かくして、このような抑制装置作動管理処理(ステップS507b)を実行した後、主制御CPU600aは、図40に示すように、抑制装置作動管理処理2(ステップS507c)を実行することとなる。

【0503】

<主制御：抑制装置作動管理処理2の説明>

ここで、抑制装置作動管理処理2について、図43を用いて、詳細に説明すると、図43に示すように、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ceに格納されている抑制装置作動フラグを取得し、値を確認する(ステップS507ca)。抑制装置作動フラグに5AHがセットされていれば(ステップS507ca:=5AH)、主制御CPU600aは、抑制装置(セービング機能)が作動していると判断し、抑制装置作動管理処理2を終える。

【0504】

一方、抑制装置作動フラグに5AHがセットされてなければ(ステップS507ca: 5AH)、主制御CPU600aは、使用領域内RAM領域600caに格納されている遊技状態ステータスの値をAレジスタに取得する(ステップS507cb)。なお、遊技状態ステータスとは、通常状態、時短状態、潜伏確変状態、確変状態、有利遊技等の遊技状態を示すものである。

【0505】

次いで、主制御CPU600aは、Aレジスタの値が「0」であるかを確認し(ステップS507cc)、「0」でなければ(ステップS507cc:NO)、遊技状態が客待ち状態で無いと判断し、抑制装置作動管理処理2を終える。

【0506】

一方、「0」であれば(ステップS507cc:YES)、遊技状態が客待ち状態であると判断し、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ceに格納されている使用領域外遊技状態ステータスの値をWレジスタに取得する(ステップS507cd)。

【0507】

10

20

30

40

50

次いで、主制御CPU600aは、使用領域外遊技状態ステータスにAレジスタの値をセットし(ステップS507ce)、AレジスタとWレジスタの値を比較する(ステップS507cf)。そして、AレジスタとWレジスタの値が同一であれば(ステップS507cf:YES)、前回も今回も遊技状態ステータスが0であることから、主制御CPU600aは、遊技状態が客待ち状態から変化していないと判断し、抑制装置作動管理処理2を終える。

【0508】

一方、AレジスタとWレジスタの値が異なっていれば(ステップS507cf:NO)、遊技状態が客待ち状態に変化したと判断し、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ceに格納されている3バイトの差球カウンタの3バイト目を、1バイトのAレジスタにセットし(ステップS507cg)、値を確認する(ステップS507ch)。Aレジスタの値が0であれば(ステップS507ch:YES)、差球カウンタは、明らかに、90000(015F90H)に達していないため、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置未作動状態コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を送信し(ステップS507ci)、抑制装置作動管理処理2を終える。

【0509】

一方、Aレジスタの値が0でなければ(ステップS507ch:NO)、主制御CPU600aは、使用領域外RAM領域600ceに格納されている3バイトの差球カウンタの下位2バイトを、2バイトのBCレジスタにセットする(ステップS507cj)。

【0510】

次いで、主制御CPU600aは、BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトと、判定値(90000を65536で割った余りの値(90000MOD 65536=5F90H))を比較する(ステップS507ck)。BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトの値が、判定値を超えていれば(ステップS507ck:NO)、差球カウンタが90000以上であることから、抑制装置作動管理処理2を終える。

【0511】

一方、BCレジスタにセットされた3バイトの差球カウンタの下位2バイトの値が、判定値より小さければ(ステップS507ck:YES)、差球カウンタが90000未満であることから、主制御CPU600aは、サブ制御基板80へ、抑制装置未作動状態コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を送信し(ステップS507ci)、抑制装置作動管理処理2を終える。

【0512】

したがって、このようにすれば、ホール側(遊技場側)が不利益を被る恐れを低減させることができる。すなわち、主制御CPU600aが、サブ制御基板80へ送信した抑制装置未作動状態コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)を、サブ制御基板80が受信し損ねた場合、差球が90000発を下回って、抑制装置(セービング機能)作動するまで、まだまだ余裕があるにもかかわらず、液晶表示装置41には、抑制装置(セービング機能)の予告メッセージの表示がされ続けることとなる。このような場合、遊技者が、当該遊技機1を避ける恐れがあり、これによって、ホール側(遊技場側)が不利益を被る恐れがある。

【0513】

そこで、本実施形態においては、遊技状態が客待ち状態となった場合に、差球カウンタが90000未満だった場合、フェールセーフとして、液晶表示装置41に抑制装置(セービング機能)の予告メッセージの表示がされているか否かに関わらず、抑制装置未作動状態コマンド(演出制御コマンドDI_CMD)をサブ制御基板80へ送信するようにしている。これにより、ホール側(遊技場側)が不利益を被る恐れを低減させることができる。

【0514】

<主制御：使用領域外処理の説明>

10

20

30

40

50

かくして、このような抑制装置作動管理処理 2（ステップ S 5 0 7 c）を実行した後、主制御 CPU 6 0 0 a は、図 4 0 に示すように、上記第 1 実施形態にて説明したステップ S 5 0 8 ~ ステップ S 5 1 0 の処理を行い、使用領域外処理を終えることとなる。

【 0 5 1 5 】

したがって、主制御基板 6 0 にて処理される主制御 ROM 6 0 0 b（図 3 参照）内に格納されているプログラムの概要を用いて説明したように、抑制装置（セービング機能）の判定値（閾値）との判定処理を行った場合、又、主制御 RAM 6 0 0 c の内容で処理した場合、何れの場合であっても、上記説明した第 1 実施形態と同様、遊技者が獲得する遊技価値数が一定以上になって強制的に遊技を終了することになって、強制終了までの制御及び強制終了後の制御について、他の遊技に関わる制御に影響を及ぼすことなく適切な処理を行うことができる。

10

【 0 5 1 6 】

< 抑制装置（セービング機能）の作動までの画面例の変形例の説明 >

上記説明した第 1 実施形態においては、抑制装置（セービング機能）の作動までの画面例として、図 5 ~ 図 9 に示すような画面例を用いて説明したが、それに限らず、図 4 5 に示すような画面例にすることもできる。

【 0 5 1 7 】

すなわち、図 4 5 に示す画面例は、大当たり遊技中に抑制装置（セービング機能）が作動した場合の画面例を示している。具体的に説明すると、図 4 5（a - 1）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、画面左上隅に、大当たり遊技のラウンドを示す「Round 2」（画像 P 5 0 参照）という表示がされると共に、画面左下側に「やったね！」というセリフを言っているキャラクタが表示（画像 P 5 1 参照）され、さらに、画面中央側に「Total 21255」という遊技者が獲得した出玉が表示（画像 P 5 2 参照）され、そして、画面右下に小さく、遊技者に右打ち（遊技者が発射ハンドル 1 6 を用いて遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右側に遊技球を打つこと）を促す「右打ち」（画像 P 5 3 参照）という文字が表示される。この際、サブ制御基板 8 0（サブ制御 CPU 8 0 0 a）が、「0E359H」を、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）として受信していた場合、抑制装置作動予告を液晶表示装置 4 1 に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストを VDP 8 0 3 に送信する。これにより、VDP 8 0 3 が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置 4 1 に送信することにより、図 4 5（a - 1）に示すように、液晶表示装置 4 1 には、セービング機能作動まで残り 1 0 0 0 ~ 1 発という抑制装置（セービング機能）の予告メッセージ（画像 P 5 4 参照）が半透明の状態に表示されることとなる。なお、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）として、「0E351H」を受信した場合、液晶表示装置 4 1 には、セービング機能作動まで残り 5 0 0 0 ~ 4 0 0 1 発という抑制装置（セービング機能）の予告メッセージが半透明の状態に表示され、「0E353H」を受信した場合、液晶表示装置 4 1 には、セービング機能作動まで残り 4 0 0 0 ~ 3 0 0 1 発という抑制装置（セービング機能）の予告メッセージが半透明の状態に表示され、「0E355H」を受信した場合、液晶表示装置 4 1 には、セービング機能作動まで残り 3 0 0 0 ~ 2 0 0 1 発という抑制装置（セービング機能）の予告メッセージが半透明の状態に表示され、「0E357H」を受信した場合、液晶表示装置 4 1 には、セービング機能作動まで残り 2 0 0 0 ~ 1 0 0 1 発という抑制装置（セービング機能）の予告メッセージが半透明の状態に表示されることとなる。なおまた、抑制装置作動予告コマンド（演出制御コマンド DI_CMD）として、「0E350H」を受信した場合は、液晶表示装置 4 1 には、抑制装置（セービング機能）の予告メッセージが表示されないこととなる。

20

30

40

【 0 5 1 8 】

ところで、抑制装置（セービング機能）が作動する 9 5 0 0 0 発を超える差球となるのは、大当たり遊技、又は、小当たり遊技の可能性が高い。そのため、大当たり遊技中に差球が 9 5 0 0 0 発以上に達した場合は、遊技者の遊技の興趣を低下させず、トラブルの原

50

因を無くすため、直ちに遊技停止とならずに、大当たり遊技終了後に遊技停止となる。

【0519】

この点、大当たり遊技後に、遊技動作が停止してしまうため、大当たり遊技中は、全画面表示でその旨を伝える表示を行った方が遊技者に適切に情報を伝えることができる。すなわち、サブ制御基板80（サブ制御CPU800a）が、図41に示すステップS186cにて送信された抑制装置作動警告コマンド（演出制御コマンドDI_CMD）を受信すると、抑制装置作動警告予告を液晶表示装置41に表示させるような画像（映像）に関するコマンドリストをVDP803に送信する。これにより、VDP803が、当該コマンドリストに基づく画像を表示させるように画像（映像）データを生成し、その生成した画像（映像）データを液晶表示装置41に送信することにより、図45（b-1）に示すように、液晶表示装置41には、全画面表示で、「大当たり中です 遊技を継続してください 当たり終了後にセービング機能が作動します」という表示（画像P55参照）がされることとなる。この際、図45（b-1）に示すように、画像P55に示す表示は半透明にし、遊技者が出玉表示などを視認できるようにしている。ただし、図45（b-1）に示すように、遊技者に右打ち（遊技者が発射ハンドル16を用いて遊技盤4の遊技領域40の右側に遊技球を打つこと）を促す「右打ち」（画像P53参照）という表示は、遊技者にとって重要な表示であるため、画像P55に示す表示よりも、優先度を高くして（すなわち、画像P55よりも手前側にして）表示するようにしている。

10

【0520】

次いで、大当たり遊技が継続し、排出された遊技球を貯留する上受け皿9（図1参照）が満タンになった際、図45（c-1）に示すように、液晶表示装置41には、球抜きボタン14（図1参照）を押して球を下方に抜くよう遊技者に知らせるため、「エラー1：球を抜いてください」という球抜きエラー表示（画像P56参照）がされることとなる。この際、この球抜きエラー表示（画像P56参照）は、遊技者にとって重要な表示であるため、画像P55に示す表示よりも、優先度を高くして（すなわち、画像P55よりも手前側にして）表示するようにしている。

20

【0521】

次いで、図45（a-2）に示すように、液晶表示装置41に、球抜きボタン14（図1参照）を押して球を下方に抜くよう遊技者に知らせるため、「エラー1：球を抜いてください」という球抜きエラー表示（画像P56参照）がされた後、大当たり遊技が終了し、抑制装置（セービング機能）が作動した場合、図45（b-2）に示すように、液晶表示装置41には、「セービング機能作動中 本日は遊技終了です」という表示（画像P57参照）が画面全体に表示される。この際、画像P57に示す表示は、画像P55とは異なり、半透明でない画像が表示される。この場合、大当たり遊技後の右打ち遊技状態であっても、遊技が停止していることから、図45（a-2）に示すように、「右打ち」（画像P53参照）表示する必要がないため、画像P57に示す表示の優先度を一番高くし、最前面に表示しても良いと考えられる。しかしながら、そうしてしまうと、図45（b-2）に示すように、球抜きエラー表示（画像P56参照）が見えなくなってしまう、これによって、遊技者に不利益を与えてしまう。

30

【0522】

そこで、球抜きエラー表示（画像P56参照）が見えるように、図45（c-2）に示すように、画像P57に示す表示の優先度を、大当たり遊技中の画像P55の表示と同様の優先度にするとも考えられるが、そうしてしまうと、見えなくても良い「右打ち」（画像P53参照）表示が見えてしまうこととなる。

40

【0523】

そこで、本実施形態においては、抑制装置（セービング機能）が作動した場合、一部のエラー表示のみ優先度を高くするか、若しくは、一部のエラー表示以外はエラー表示しないようにしている（扉開放エラーは表示しないし、エラー判定もしない）。さらに、最終の出玉表示や、遊技履歴などのQRコード（登録商標）を、抑制装置（セービング機能）作動表示よりも優先度を高くして表示するようにしている。具体例を用いて説明すると、

50

図 4 5 (a - 3) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、全画面表示で、「大当たり中です 遊技を継続してください 当たり終了後にセービング機能が作動します」という半透明の表示 (画像 P 5 5 参照) がされ、遊技者に右打ち (遊技者が発射ハンドル 1 6 を用いて遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右側に遊技球を打つこと) を促す「右打ち」 (画像 P 5 3 参照) という表示が画像 P 5 5 に示す表示よりも、優先度を高くして (すなわち、画像 P 5 5 よりも手前側にして) 表示されている。そしてさらに、液晶表示装置 4 1 には、球抜きエラー表示 (画像 P 5 6 参照) が画像 P 5 5 に示す表示よりも、優先度を高くして (すなわち、画像 P 5 5 よりも手前側にして) 表示されると共に、ガラス扉枠 5 (図 1 参照) が開いていることを知らせる「扉が開いています」という扉開放エラー表示 (画像 P 5 8 参照) が画像 P 5 5 に示す表示よりも、優先度を高くして (すなわち、画像 P 5 5 よりも手前側にして) 表示されている。 10

【 0 5 2 4 】

そしてその後、大当たり遊技が終了し、抑制装置 (セービング機能) が作動した場合、図 4 5 (b - 3) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、「セービング機能作動中 本日は遊技終了です」という不透明の表示 (画像 P 5 7 参照) が画面全体に表示される。この際、扉開放エラー表示 (画像 P 5 8 参照) は、液晶表示装置 4 1 に表示させないか視認できないようにし、球抜きエラー表示 (画像 P 5 6 参照) は、画像 P 5 7 に示す表示よりも、優先度を高くして (すなわち、画像 P 5 7 よりも手前側にして) 液晶表示装置 4 1 に表示させるようにする。そしてさらに、「 T o t a l 2 5 0 0 0 」という最終の出玉表示 (画像 5 9 参照) 、及び、遊技履歴などの Q R コード (登録商標) の表示 (画像 P 6 0 参照) を、画像 P 5 7 に示す表示よりも、優先度を高くして (すなわち、画像 P 5 7 よりも手前側にして) 液晶表示装置 4 1 に表示させるようにする。 20

【 0 5 2 5 】

したがって、このようにすれば、抑制装置 (セービング機能) が作動した場合、一部のエラー表示のみ優先度を高くするか、若しくは、一部のエラー表示以外はエラー表示しないようにすることができる (扉開放エラーは表示しないし、エラー判定もしない) 。さらに、最終の出玉表示や、遊技履歴などの Q R コード (登録商標) を、抑制装置 (セービング機能) 作動表示よりも優先度を高くして表示することができる。これにより、抑制装置 (セービング機能) が作動して遊技停止となっても、遊技者に必要な情報を適切に提供することが可能となるから、遊技者が不利益を被る事態を防ぐことができる。 30

【 0 5 2 6 】

< 大当たり遊技中に、抑制装置 (セービング機能) が作動した場合の音、ランプ等の演出シナリオの説明 >

ところで、上記説明したように、大当たり遊技中に、差球が 9 5 0 0 0 発以上に達した場合、大当たり遊技終了後に遊技停止となるが、大当たり遊技のラウンド終了後のエンディングまでが制御上で、大当たり遊技状態と判定されるため、エンディング終了後に遊技停止となる。

【 0 5 2 7 】

しかしながら、エンディングでは、保留連演出などで可動役物装置 4 3 が動作したり、装飾ランプがレインボー色に点灯したりする場合や、次回当たりまで有利状態が継続するような「〇〇モード継続!」という音声が出力される場合がある。この点、具体例を用いて説明すると、図 4 6 (a - 1) に示すように、大当たり遊技のラウンドが最終ラウンドに突入すると、液晶表示装置 4 1 には、画面左上隅に、大当たり遊技のラウンドを示す「 R o u n d F i n a l 」 (画像 P 5 0 参照) という表示がされると共に、画面左下側に「やったね!」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 5 1 参照) され、さらに、画面中央側に「 T o t a l 2 1 2 5 5 」という遊技者が獲得した出玉が表示 (画像 P 5 2 参照) され、そして、画面右下に小さく、遊技者に右打ち (遊技者が発射ハンドル 1 6 を用いて遊技盤 4 の遊技領域 4 0 の右側に遊技球を打つこと) を促す「右打ち」 (画像 P 5 3 参照) という文字が表示される。この際、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「やったね!!」というセリフの効果音 S E 1 が出力される。 40 50

【 0 5 2 8 】

次いで、大当たり遊技のラウンド終了後のエンディング確変などの R u s h モードが継続されると、図 4 6 (b - 1) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、大当たり遊技のラウンドを示す「 R o u n d F i n a l 」 (画像 P 5 0 参照) に代え、「 R u s h モード継続 !! 」 (画像 P 6 1 参照) という表示がされることとなる。この際、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「 R u s h モード継続 !! 」というセリフの効果音 S E 2 が出力される。

【 0 5 2 9 】

次いで、図 4 6 (c - 1) に示すように、保留連演出が発生すると、液晶表示装置 4 1 の背景に、レインボー色の多重円が表示 (画像 P 6 2 参照) され、さらに、液晶表示装置 4 1 には、画面右下に小さく、「右打ち」 (画像 P 5 3 参照) という文字が表示される。この際、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプがレインボー色に点灯される。さらに、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、可動役物装置 4 3 が画面中央側に移動してくるようになり、可動役物装置 4 3 が制御される。そしてさらに、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「ドカーン !! 」という効果音 S E 3 が出力される。

【 0 5 3 0 】

次いで、図 4 6 (d - 1) に示すように、次の大当たり遊技も獲得すると、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプがレインボー色に点灯されるのはそのまま、液晶表示装置 4 1 には、画面上中央に、「次回当たりゲット ! 」 (画像 P 6 3 参照) という表示がされると共に、画面左下側に「やったね ! 」というセリフを言っているキャラクタが表示 (画像 P 5 1 参照) され、さらに、画面中央側に「 T o t a l 2 1 2 5 5 」という遊技者が獲得した出玉が表示 (画像 P 5 2 参照) され、そして、画面右下に小さく、「右打ち」 (画像 P 5 3 参照) という文字が表示される。この際、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「次回当たりゲット ! 」というセリフの効果音 S E 4 が出力される。

【 0 5 3 1 】

かくして、このように、エンディングでは、保留連演出などで可動役物装置 4 3 が動作したり、装飾ランプがレインボー色に点灯したりする場合や、次回当たりまで有利状態が継続するような「〇〇モード継続 ! 」という音声出力される場合がある。

【 0 5 3 2 】

そのため、図 4 5 を用いて説明したように、大当たり遊技後に、遊技動作が停止する際、図 4 6 (a - 2) に示すように、液晶表示装置 4 1 の全画面に「大当たり中です 遊技を継続してください 当たり終了後にセービング機能が作動します」という半透明の表示 (画像 P 5 5 参照) がされることとなるが、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「やったね !! 」というセリフの効果音 S E 1 が出力されることとなる。

【 0 5 3 3 】

そして、大当たり遊技のラウンド終了後のエンディング確変などの R u s h モードが継続された際、図 4 6 (b - 2) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、画像 P 5 5 の表示がされることとなるが、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「 R u s h モード継続 !! 」というセリフの効果音 S E 2 が出力されることとなる。この際、 R u s h モードが継続されるエンディング表示は、遊技者に視認困難となっているものの、音声が入ってしまっているため、さらに遊技が継続するものと遊技者に誤解を与えかねない。

【 0 5 3 4 】

さらに、保留連演出が発生した際、図 4 6 (c - 2) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、画像 P 5 5 の表示がされることとなるが、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプがレインボー色に点灯される。さらに、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、可動役物装置 4 3 が画面中央側に移動してくるようになり、可動役物装置 4 3 が制御される。そしてさらに、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「ドカーン !! 」という効果音 S E 3 が出力されることとなる。この際、エンディ

ング中に、可動役物装置 4 3 が動作してしまったり、装飾ランプがレインボー色に点灯してしまったりとすると、さらに遊技が継続するものと遊技者に誤解を与えかねない。

【 0 5 3 5 】

そしてさらに、次の大当たり遊技も獲得すると、図 4 6 (d - 2) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、画像 P 5 5 の表示がされることとなるが、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「次回当たりゲット！」というセリフの効果音 S E 4 が出力されることとなる。そのため、次の大当たりも獲得した旨の音声聞こえてしまっているため、さらに遊技が継続するものと遊技者に誤解を与えかねない。

【 0 5 3 6 】

そこで、本実施形態においては、遊技者に誤解を与えないように以下のような処理を行っている。 10

【 0 5 3 7 】

すなわち、サブ制御基板 8 0 (サブ制御 C P U 8 0 0 a) が、図 4 1 に示すステップ S 1 8 6 c にて送信された抑制装置作動警告コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を受信した際、図 4 6 (a - 3) に示すように、液晶表示装置 4 1 の全画面に「大当たり中です 遊技を継続してください 当たり終了後にセービング機能が作動します」という半透明の表示 (画像 P 5 5 参照) をし、スピーカ 1 7 より、「やったね！！」というセリフの効果音 S E 1 (図 4 6 (a - 2) 参照) が出力されないようにする。

【 0 5 3 8 】

そして、大当たり遊技のラウンド終了後のエンディング確変などの R u s h モードが継続された際、図 4 6 (b - 3) に示すように、液晶表示装置 4 1 には、画像 P 5 5 の表示がされる。この際、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、効果音 (S E) などの音声シナリオを削除し、スピーカ 1 7 より、「R u s h モード継続！！」というセリフの効果音 S E 2 (図 4 6 (b - 2) 参照) が出力されないようにする。なお、この際、B G M だけは、スピーカ 1 7 より出力されるようにしても良い。 20

【 0 5 3 9 】

さらに、サブ制御 C P U 8 0 0 a は、保留連演出が発生しないように、保留連に関する演出シナリオを削除する。これにより、図 4 6 (c - 3) に示すように、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプがレインボー色に点灯されないようにする。そして、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、可動役物装置 4 3 が可動しないようにし、そしてさらに、音 L S I 8 0 1 によって、スピーカ 1 7 より、「ドカーン！！」という効果音 S E 3 (図 4 6 (c - 2) 参照) が出力されないようにする。なお、この際、図 4 6 (c - 3) に示すように、液晶表示装置 4 1 の背景にレインボー色の多重円が表示されないこととなる。 30

【 0 5 4 0 】

そしてさらに、保留連に関する演出シナリオが削除されていることから、図 4 6 (d - 3) に示すように、図 4 6 (c - 3) に示す状態が継続されることとなり、この際、スピーカ 1 7 より何の音も出力されないか (無音状態) 、B G M だけが出力される状態になっている。 40

【 0 5 4 1 】

したがって、このようにすれば、遊技者に誤解を与えないようにすることができる。

【 0 5 4 2 】

ここで、更に詳しく、上記説明した大当たり中のシナリオについて図 4 7 を用いて説明することとする。なお、この大当たり中のシナリオは、特別図柄の変動開始時に、サブ制御 C P U 8 0 0 a によって、図 3 0 に示すステップ S 1 0 1 2 にて決定され作成されるものである。

【 0 5 4 3 】

図 4 7 (a) に示すように、通常の大当たりで保留連演出が発生しない場合、オープニングでは、液晶表示装置 4 1 に、オープニング表示がされ、スピーカ 1 7 よりオープニング B G M が出力されると共に、「大当たり！」という効果音 (S E) が出力されることと 50

なる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、オープニング用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0544】

次いで、大当たり遊技のラウンドが始まると、大当たり遊技のラウンドが終了するまで（図示では、Round 1 ~ Round 10）、液晶表示装置 4 1 に、ラウンドムービー表示がされ、スピーカ 1 7 よりラウンド用 BGM が出力されると共に、大入賞口（図示せず）に遊技球が入賞した際、アタッカー入賞の効果音（SE）が出力されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0545】

次いで、大当たり遊技のラウンドが終了し、エンディングとなると、液晶表示装置 4 1 に、エンディング表示がされ、スピーカ 1 7 よりエンディング BGM が出力されると共に、「〇〇モード突入 or 継続」の効果音（SE）が出力されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、エンディング用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0546】

図 4 7（b）に示すように、保留連演出に当選した場合、オープニングでは、液晶表示装置 4 1 に、オープニング表示がされ、スピーカ 1 7 よりオープニング BGM が出力されると共に、「大当たり！」という効果音（SE）が出力されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、オープニング用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0547】

次いで、大当たり遊技のラウンドが始まると、大当たり遊技のラウンドが終了するまで（図示では、Round 1 ~ Round 10）、液晶表示装置 4 1 に、ラウンドムービー表示がされ、スピーカ 1 7 よりラウンド用 BGM が出力されると共に、大入賞口（図示せず）に遊技球が入賞した際、アタッカー入賞の効果音（SE）が出力されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0548】

次いで、大当たり遊技のラウンドが終了し、エンディングが開始されると、液晶表示装置 4 1 に、エンディング表示がされ（図 4 6（b-1）参照）、スピーカ 1 7 よりエンディング BGM が出力されると共に、「〇〇モード」の効果音（SE）が出力（図 4 6（b-1）参照）されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、エンディング用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0549】

次いで、エンディング中に、保留連演出が発生すると、液晶表示装置 4 1 に、保留連画像が表示され（図 4 6（c-1）参照）、スピーカ 1 7 より保留連用 BGM が出力されると共に、「ドカーン」の効果音（SE）が出力（図 4 6（c-1）参照）されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、保留連用レインボー色のランプ演出が実行され（図 4 6（c-1）参照）、可動役物装置 4 3 は、保留連用の動作が行われることとなる（図 4 6（c-1）参照）。

【0550】

次いで、保留連演出が終了すると、液晶表示装置 4 1 に、エンディング表示がされ（図 4 6（d-1）参照）、スピーカ 1 7 よりエンディング BGM が出力されると共に、「次回当たりゲット」の効果音（SE）が出力（図 4 6（d-1）参照）されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、保留連用レインボー色のランプ演出が実行され（図 4 6（d-1）参照）、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【0551】

10

20

30

40

50

図 4 7 (c) に示すように、保留連演出に当選したが、抑制装置 (セービング機能) が作動する場合、オープニングでは、液晶表示装置 4 1 に、オープニング表示がされ、スピーカ 1 7 よりオープニング B G M が出力されると共に、「大当たり！」という効果音 (S E) が出力されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、オープニング用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

【 0 5 5 2 】

次いで、大当たり遊技のラウンドが始まると、液晶表示装置 4 1 に、ラウンドムービー表示がされ、スピーカ 1 7 よりラウンド用 B G M が出力されると共に、大入賞口 (図示せず) に遊技球が入賞した際、アタッカー入賞の効果音 (S E) が出力されることとなる。そして、前面枠 3 及び遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出が実行され、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

10

【 0 5 5 3 】

次いで、大当たり遊技のラウンド中に、サブ制御基板 8 0 (サブ制御 C P U 8 0 0 a) が、図 4 1 に示すステップ S 1 8 6 c にて送信された抑制装置作動警告コマンド (演出制御コマンド D I _ C M D) を受信すると、液晶表示装置 4 1 には、前面側にセービング機能作動表示 (図 4 5 (b - 1) に示す画像 P 5 5 参照) がされると共に、背面側にラウンドムービーが表示される。そして、この際、スピーカ 1 7 より「大当たり終了後にセービング機能が作動します」という効果音 (S E) が出力され、その間、B G M はミュートされる。さらに、遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出に代え、装飾ランプを消灯させるか、セービング用のランプ演出が実行される。そしてさらに、前面枠 3 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出に代え、セービング機能作動用のランプ演出が実行される。なお、この際、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

20

【 0 5 5 4 】

次いで、大当たり遊技の最終ラウンドとなると、液晶表示装置 4 1 には、前面側にセービング機能作動表示がされると共に、背面側にラウンドムービーが表示される (図 4 6 (a - 3) 参照)。そして、この際、スピーカ 1 7 よりラウンド用 B G M が出力されると共に、大入賞口 (図示せず) に遊技球が入賞した際、アタッカー入賞の効果音 (S E) が出力される。さらに、遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出に代え、装飾ランプを消灯させるか、セービング用のランプ演出が実行される。そしてさらに、前面枠 3 に搭載されている装飾ランプは、ラウンド用のランプ演出に代え、セービング機能作動用のランプ演出が実行される。なお、この際、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

30

【 0 5 5 5 】

次いで、大当たり遊技のラウンドが終了し、エンディングが開始されると、液晶表示装置 4 1 に、前面側にセービング機能作動表示がされると共に、背面側にエンディングが表示され (図 4 6 (b - 3) 参照)、スピーカ 1 7 よりエンディング B G M が出力されるか、サブ制御 C P U 8 0 0 a にて B G M シナリオが削除され、何も出力されない状態となる。この際、サブ制御 C P U 8 0 0 a にて S E シナリオが削除されているから、図 4 7 (b) にて説明したような「モード」という効果音 (S E) は出力されないこととなる (図 4 6 (b - 3) 参照)。そして、遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、エンディング用のランプ演出に代え、装飾ランプを消灯させるか、セービング用のランプ演出が実行される。そしてさらに、前面枠 3 に搭載されている装飾ランプは、エンディング用のランプ演出に代え、セービング機能作動用のランプ演出が実行される。なお、この際、可動役物装置 4 3 は可動しないようになっている。

40

【 0 5 5 6 】

次いで、図 4 7 (b) では、保留連演出が発生しているが、その保留連演出が発生させないよう、液晶表示装置 4 1 に、前面側にセービング機能作動表示がされると共に、背面側に保留連画像に代えエンディングが表示 (図 4 6 (c - 3) 参照) される。そして、ス

50

ピーカ 17 よりエンディング BGM が出力されるか、サブ制御 CPU 800a にて BGM シナリオが削除され、何も出力されない状態となる。この際、サブ制御 CPU 800a にて SE シナリオが削除されているから、図 47 (b) にて説明したような「ドカーン」という効果音 (SE) は出力されないこととなる (図 46 (c - 3) 参照)。そして、遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、保留連用レインボー色のランプ演出に代え、装飾ランプを消灯させるか、セービング用のランプ演出が実行される (図 46 (c - 3) 参照)。そしてさらに、前面枠 3 に搭載されている装飾ランプは、保留連用レインボー色のランプ演出に代え、セービング機能作動用のランプ演出が実行される (図 46 (c - 3) 参照)。なお、この際、可動役物装置 43 は可動しないようになっている。

【0557】

10

次いで、この状態のまま、液晶表示装置 41 に、前面側にセービング機能作動表示がされると共に、背面側に保留連画像に代えエンディングが表示 (図 46 (d - 3) 参照) される。そして、スピーカ 17 よりエンディング BGM が出力されるか、サブ制御 CPU 800a にて BGM シナリオが削除され、何も出力されない状態となる。この際、サブ制御 CPU 800a にて SE シナリオが削除されているから、図 47 (b) にて説明したような「次回当たりゲット」という効果音 (SE) は出力されないこととなる (図 46 (d - 3) 参照)。そして、遊技盤 4 に搭載されている装飾ランプは、保留連用レインボー色のランプ演出に代え、装飾ランプを消灯させるか、セービング用のランプ演出が実行される (図 46 (d - 3) 参照)。そしてさらに、前面枠 3 に搭載されている装飾ランプは、保留連用レインボー色のランプ演出に代え、セービング機能作動用のランプ演出が実行される (図 46 (d - 3) 参照)。なお、この際、可動役物装置 43 は可動しないようになっている。

20

【0558】

かくして、このような大当たり中のシナリオに基づいて処理することにより、遊技者に誤解を与えないような処理を実行することができる。

【0559】

ところで、上記説明した図 45 (a - 1) にて、液晶表示装置 41 に、セービング機能作動まで残り 1000 ~ 1 発という抑制装置 (セービング機能) の予告メッセージ (画像 P54 参照) を表示する例を示したが、そのような表示方法に限らず、図 48 (a) に示すように、液晶表示装置 41 の画面中央などの目立つ所に、一度表示し (画像 P70 参照)、その後、サイズを小さくして、画面右上隅に表示 (画像 P71 参照) させるようにしても良い。したがって、このようにすれば、遊技者に、抑制装置 (セービング機能) 作動までの残りの球数をしっかりと確認させることができると共に、遊技の邪魔にならないように表示させることができる。

30

【0560】

以上縷々説明したように、第 2 実施形態は、上記の点が第 1 実施形態と異なる点である。それ以外は、同一の構成であるため、第 1 実施形態の構成を適宜選択して、又は、適宜組み合わせる実施することが可能である。

【0561】

また、第 1 実施形態 ~ 第 2 実施形態においては、音 LSI 801 と、VDP 803 と、を別々に構成する例を示したが、ワンチップとして一体化させても良い。

40

【0562】

また、第 1 実施形態 ~ 第 2 実施形態においては、サブワンチップマイコン 800 内にサブ制御 CPU 800a を設ける例を示したが、それに限らず、VDP 803 内にサブ制御 CPU 800a を設けるようにしても良い。

【符号の説明】

【0563】

- 1 パチンコ遊技機
- 40 遊技領域
- 41 液晶表示装置 (表示手段)

50

- 4 4

特別図柄 1 始動口（入賞口）
- 4 4 a

特別図柄 1 始動口スイッチ（入賞数検出手段）
- 4 5 a

特別図柄 2 始動口（入賞口）
- 4 5 a 1

特別図柄 2 始動口スイッチ（入賞数検出手段）
- 4 6 c

大入賞口スイッチ（入賞数検出手段）
- 4 9 a

右上一般入賞口（入賞口）
- 4 9 b

左上一般入賞口（入賞口）
- 4 9 c

左中一般入賞口（入賞口）
- 4 9 d

左下一般入賞口（入賞口）
- 4 9 a 1

右上一般入賞口スイッチ（入賞数検出手段）
- 4 9 b 1

左上一般入賞口スイッチ（入賞数検出手段）
- 4 9 c 1

左中一般入賞口スイッチ（入賞数検出手段）
- 4 9 d 1

左下一般入賞口スイッチ（入賞数検出手段）
- 5 0

アウト口
- 5 0 a

アウト口スイッチ（アウト数検出手段）
- 6 0 0 a

主制御 C P U（主制御手段、コマンド送信手段）
- 8 0 0 a

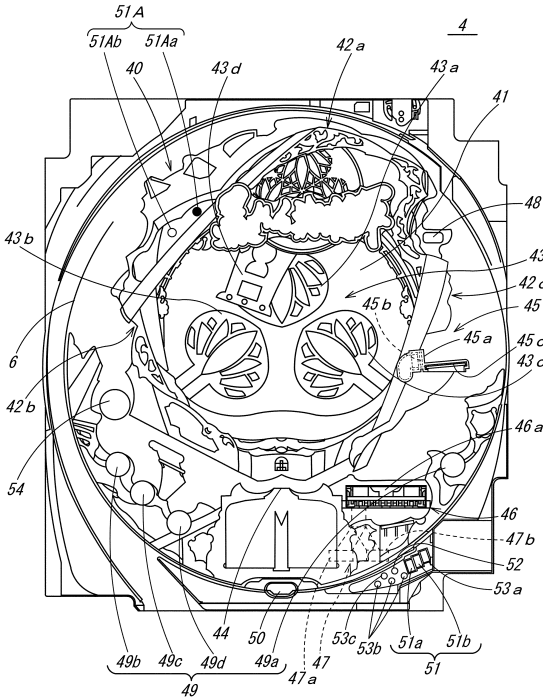
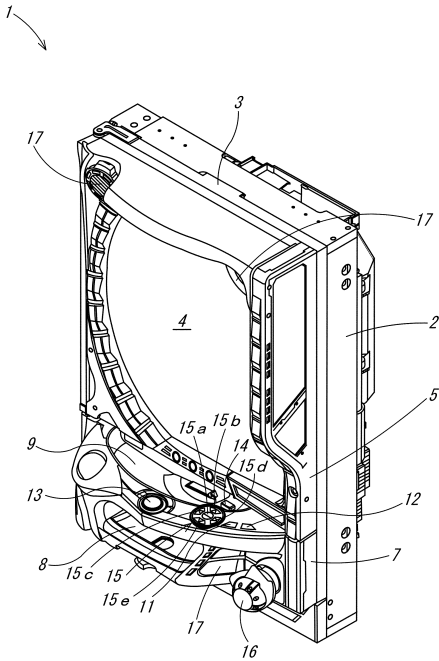
サブ制御 C P U（サブ制御手段）

10

【図面】
【図 1】

【図 2】

20

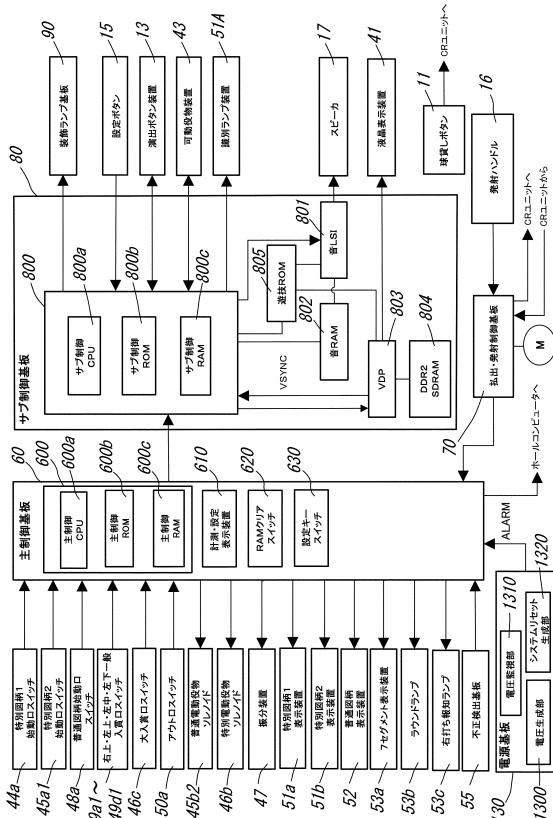


30

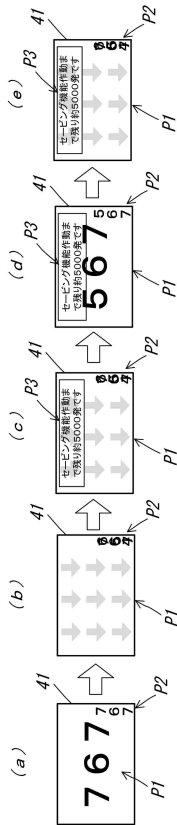
40

50

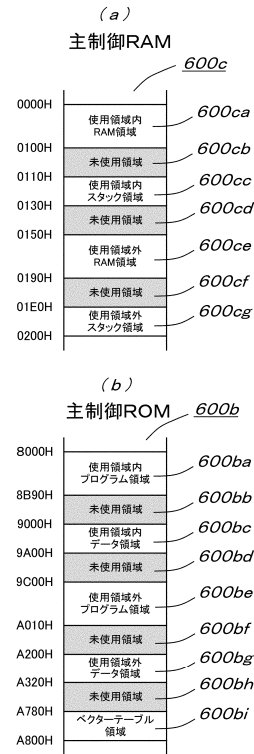
【図 3】



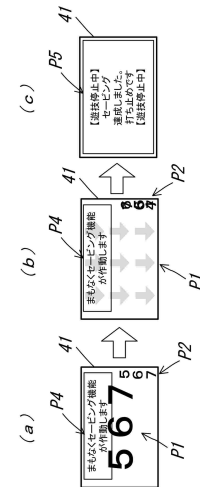
【図 5】



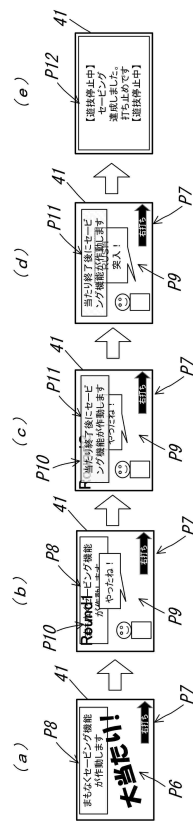
【図 4】



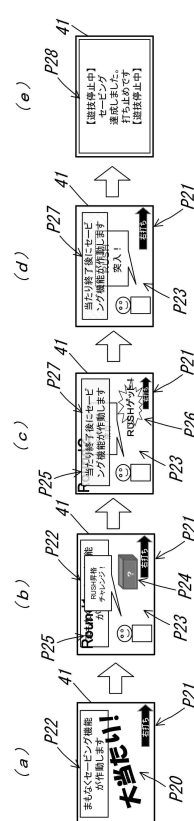
【図 6】



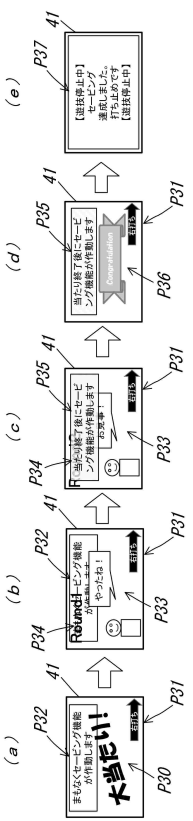
【 図 7 】



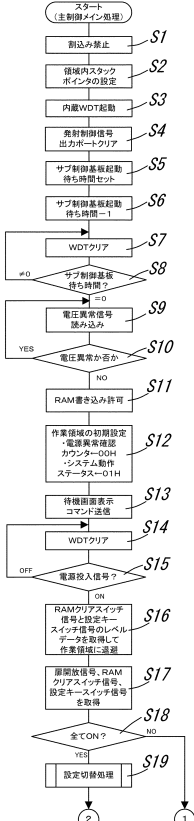
【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 0 】



10

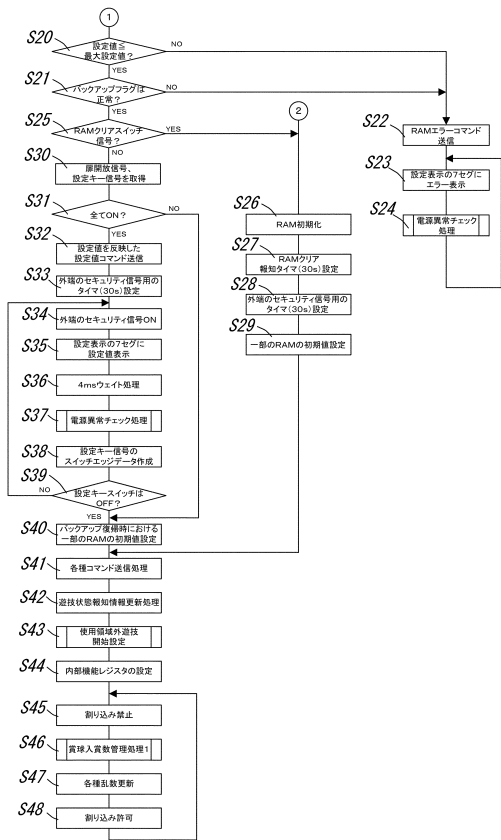
20

30

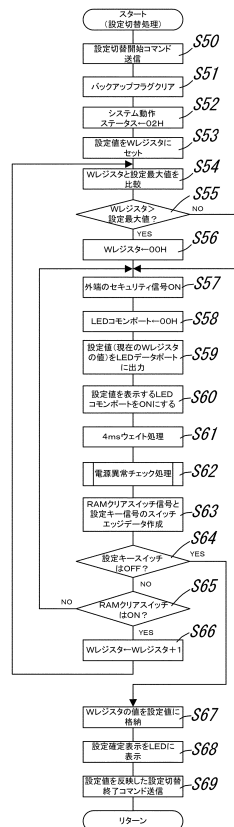
40

50

【図 1 1】



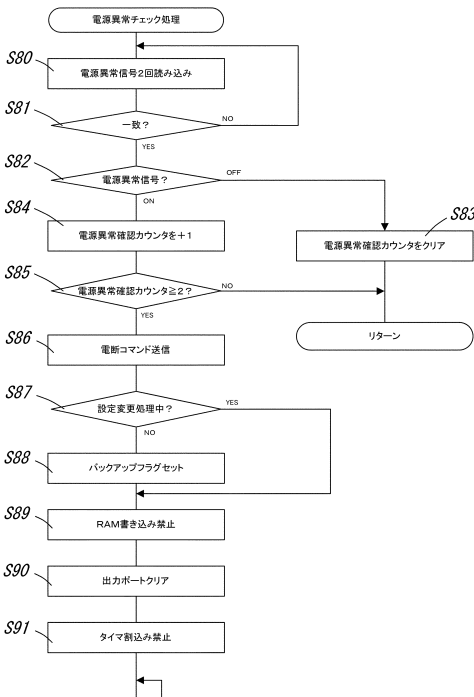
【図 1 2】



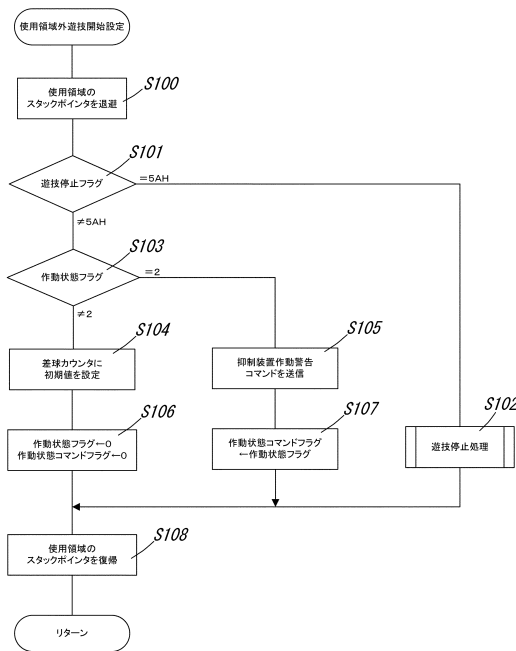
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

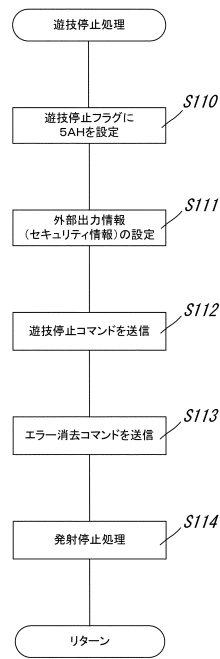


30

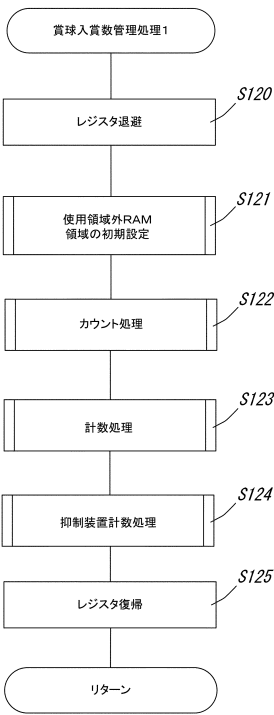
40

50

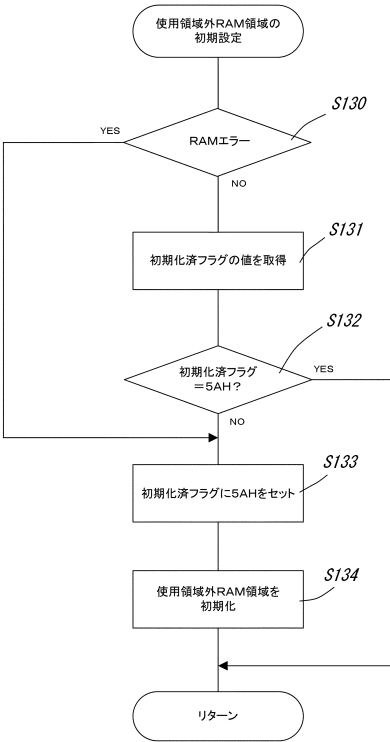
【図 1 5】



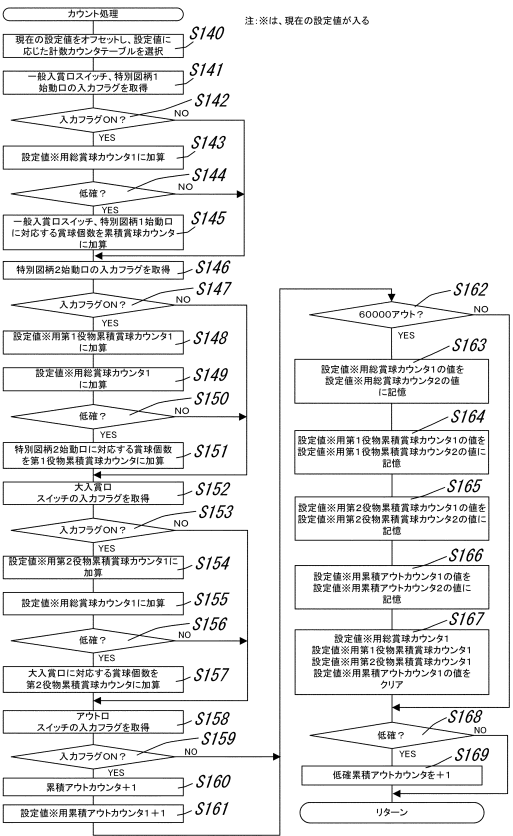
【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】



10

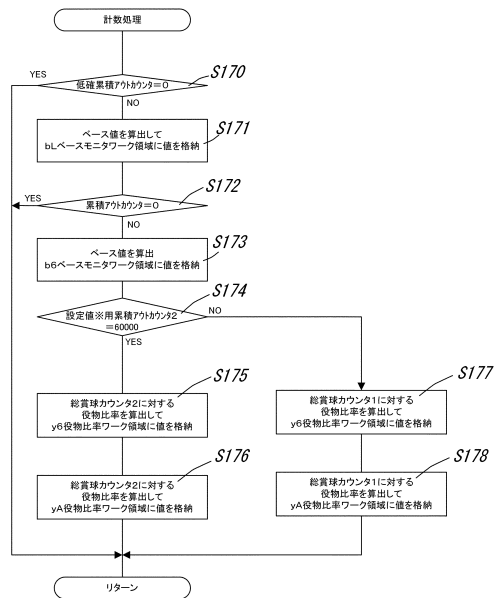
20

30

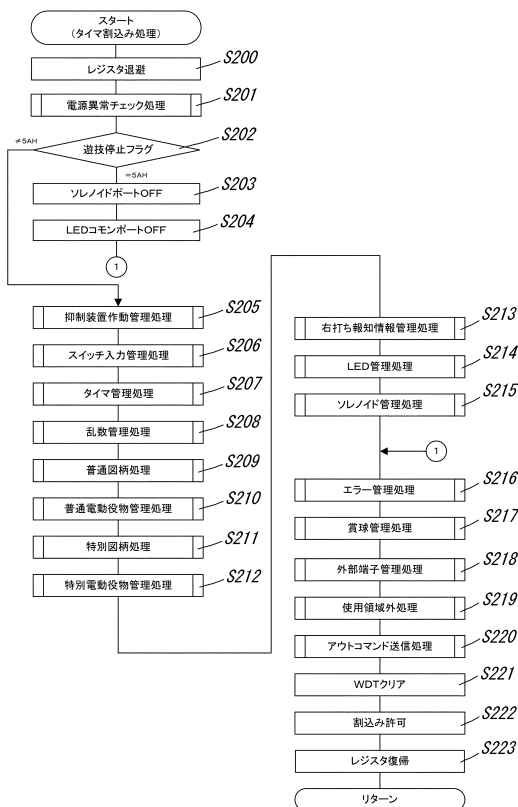
40

50

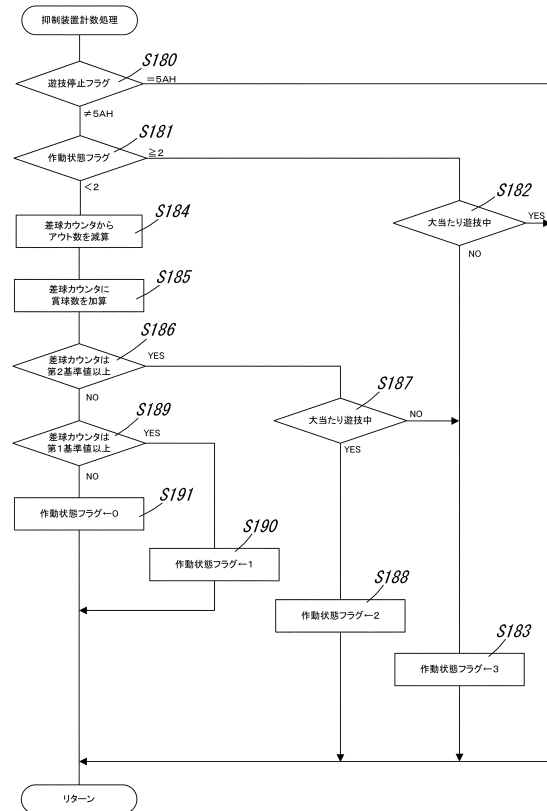
【図 19】



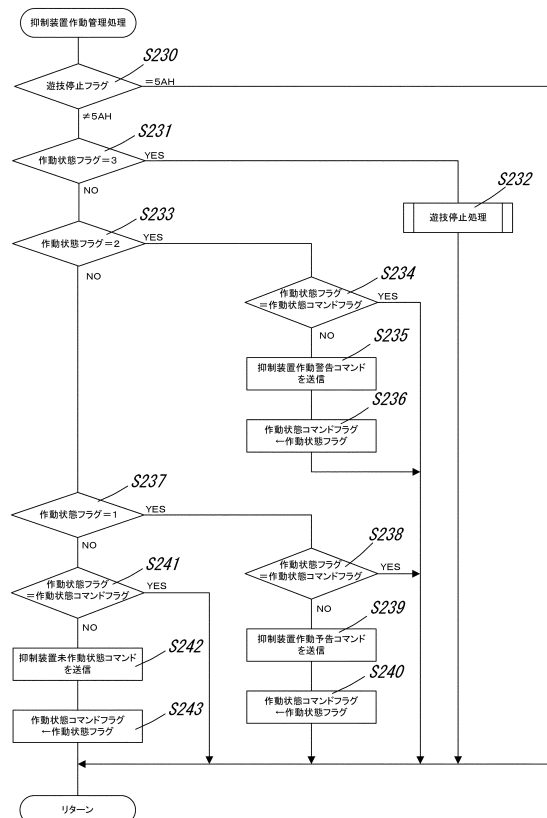
【図 21】



【図 20】



【図 22】



10

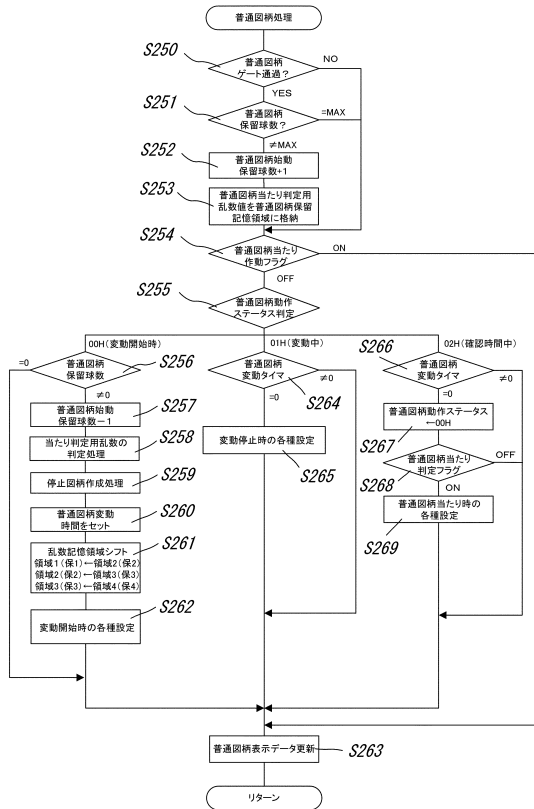
20

30

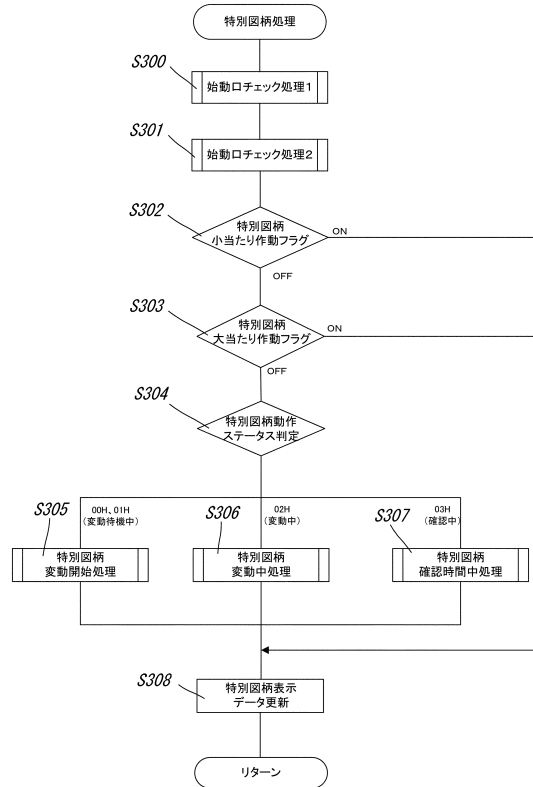
40

50

【図 2 3】



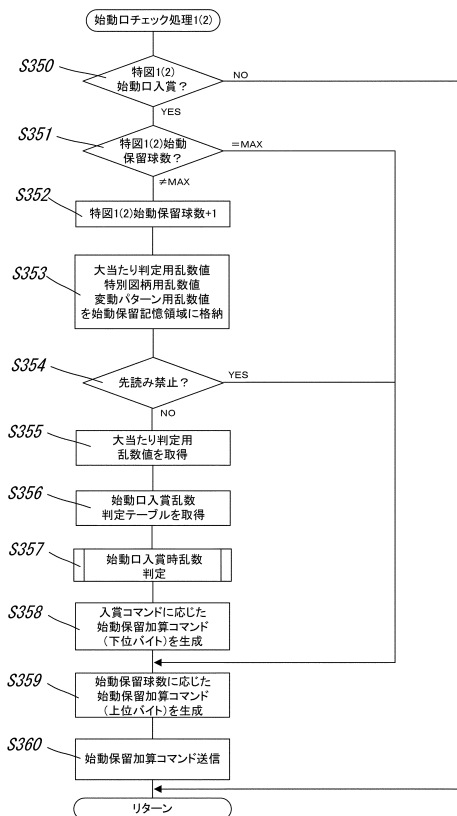
【図 2 4】



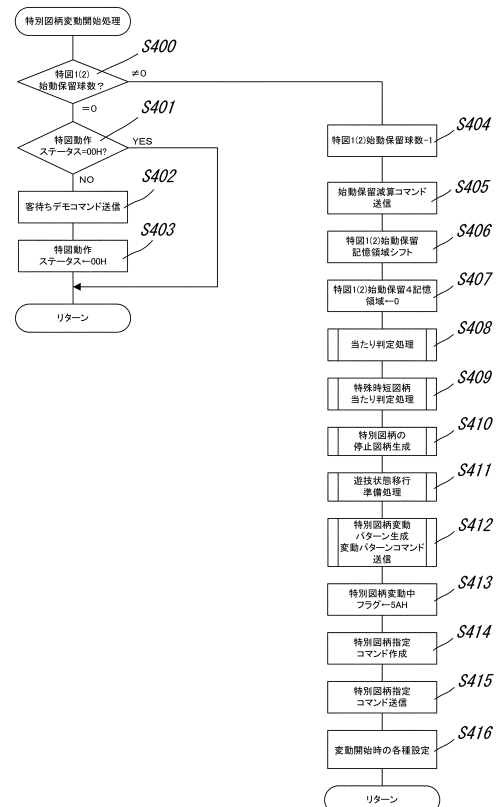
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

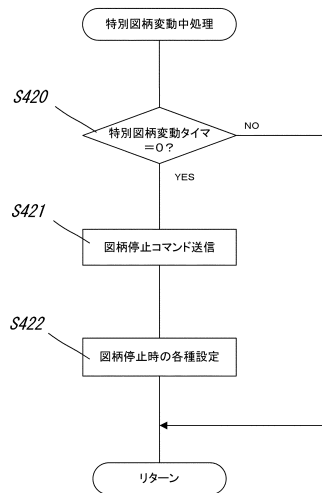


30

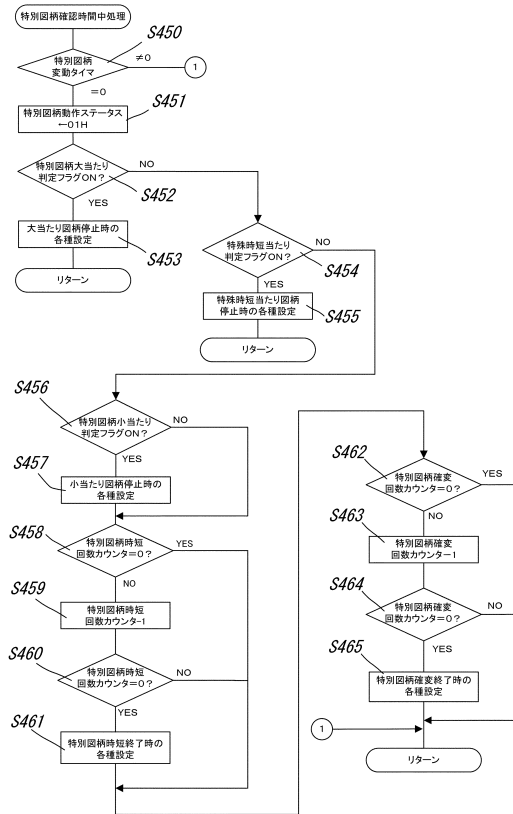
40

50

【図 27】



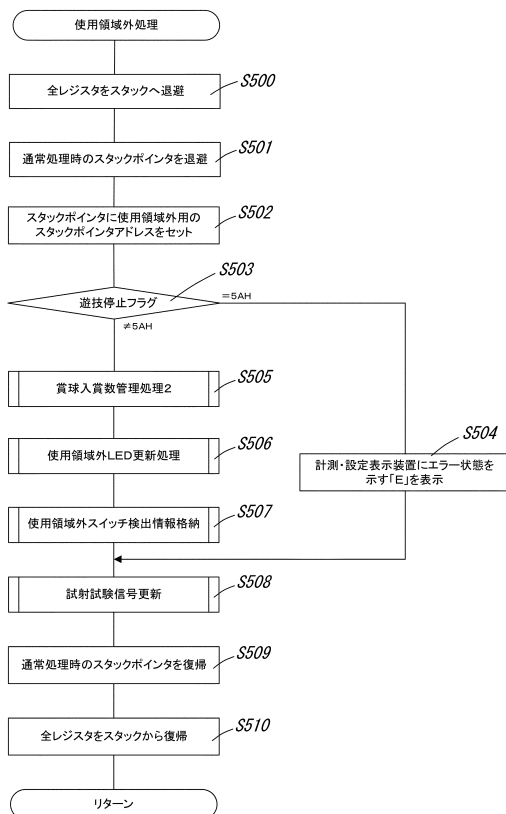
【図 28】



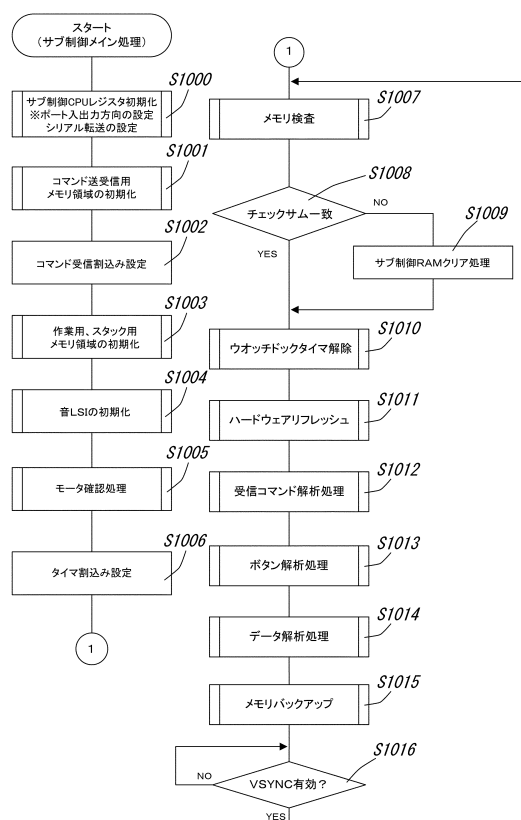
10

20

【図 29】



【図 30】

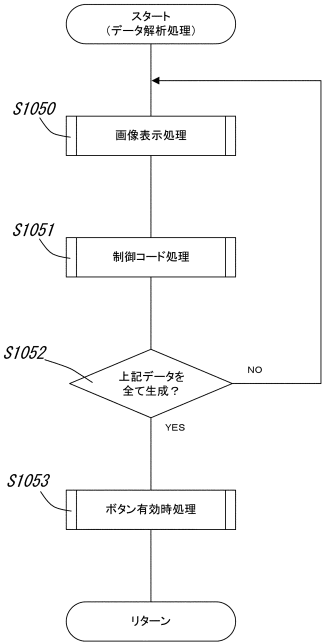


30

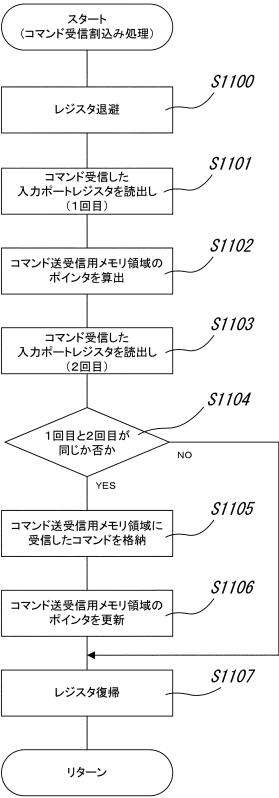
40

50

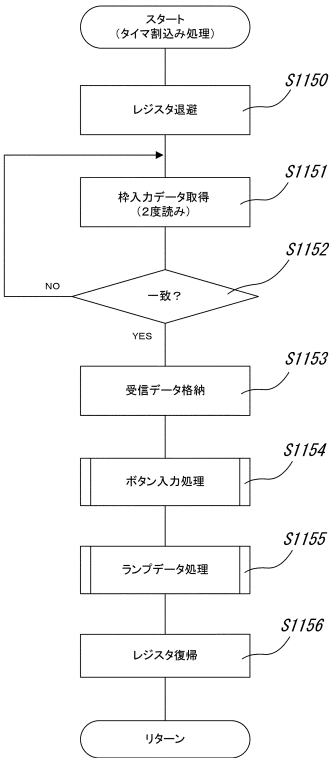
【 図 3 1 】



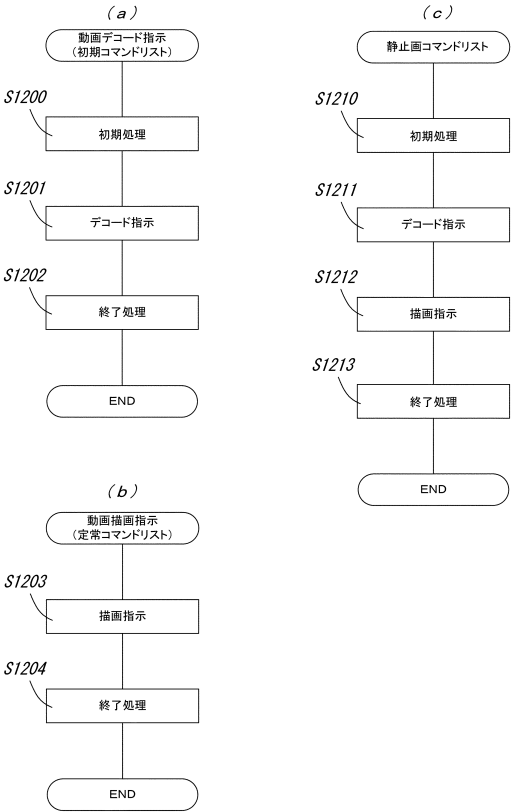
【 図 3 2 】



【 図 3 3 】



【 図 3 4 】



10

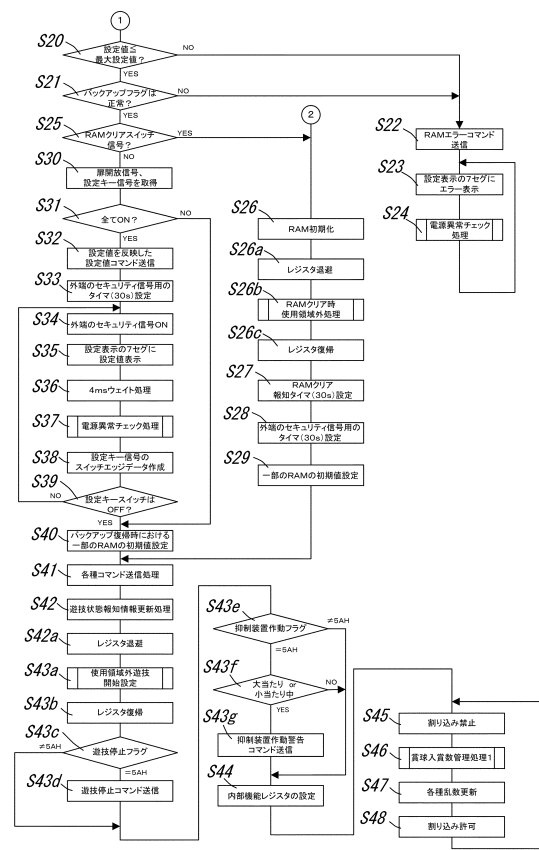
20

30

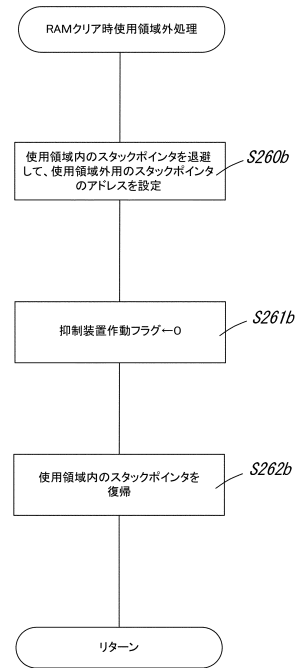
40

50

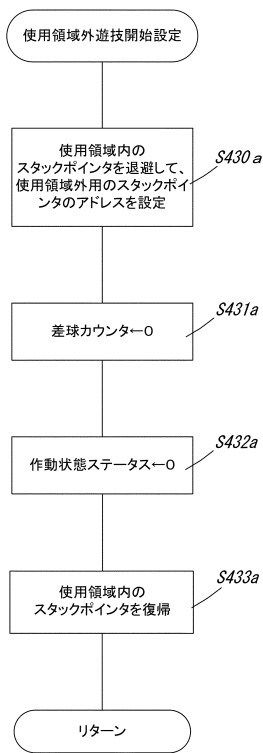
【図 3 5】



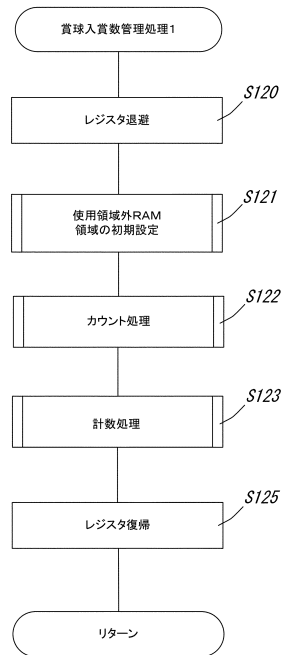
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



10

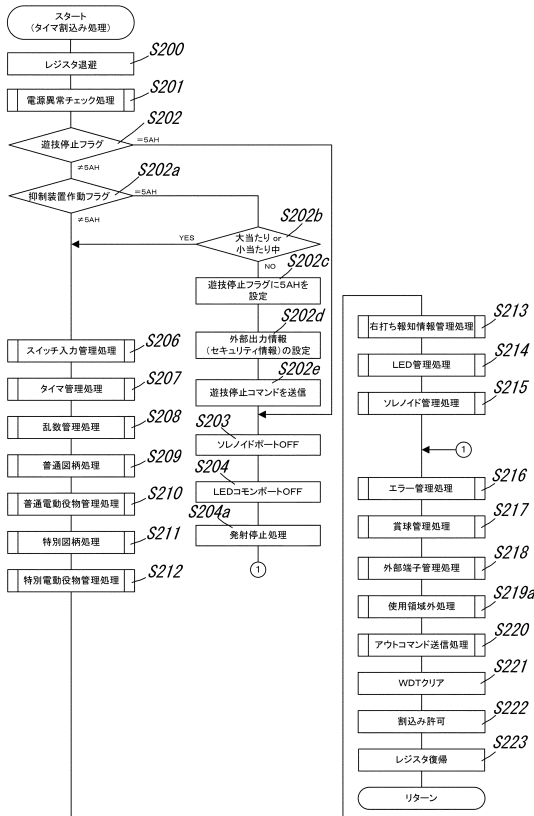
20

30

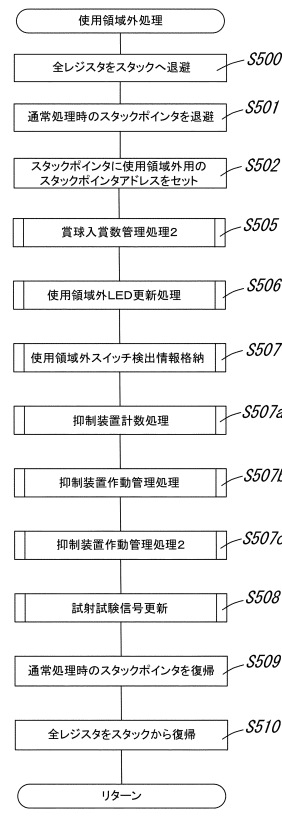
40

50

【図 39】



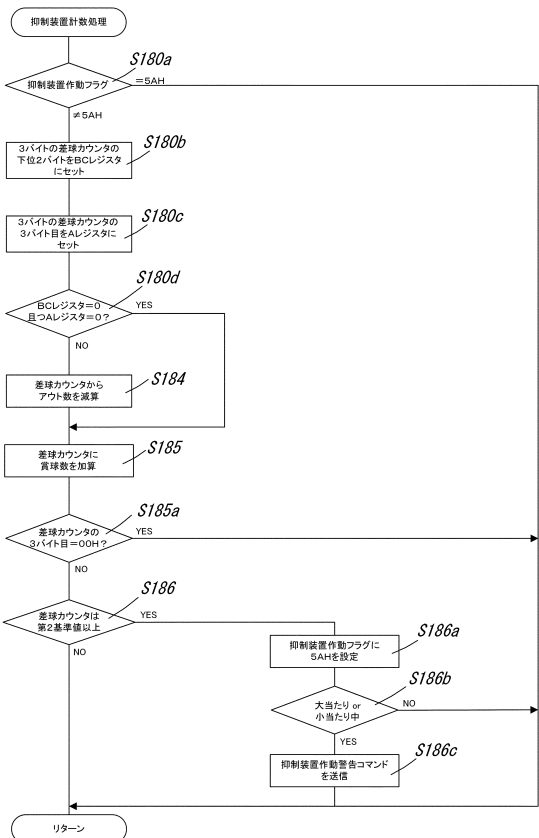
【図 40】



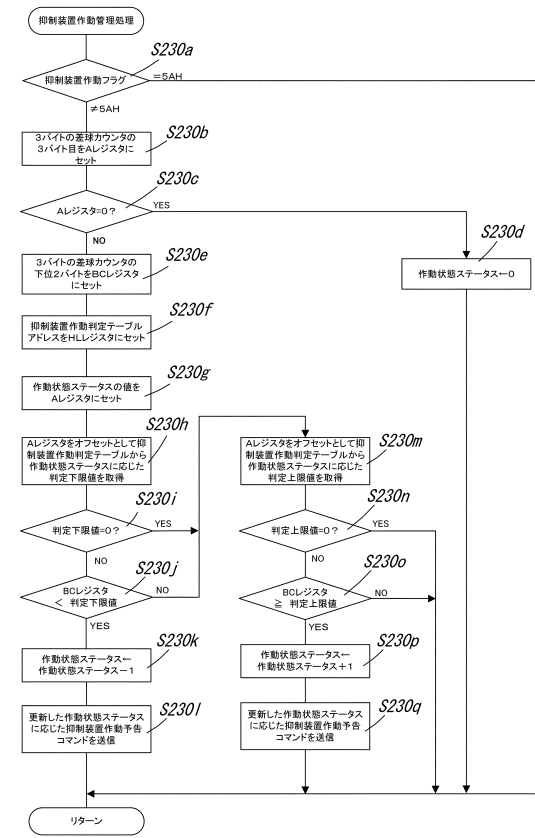
10

20

【図 41】



【図 42】

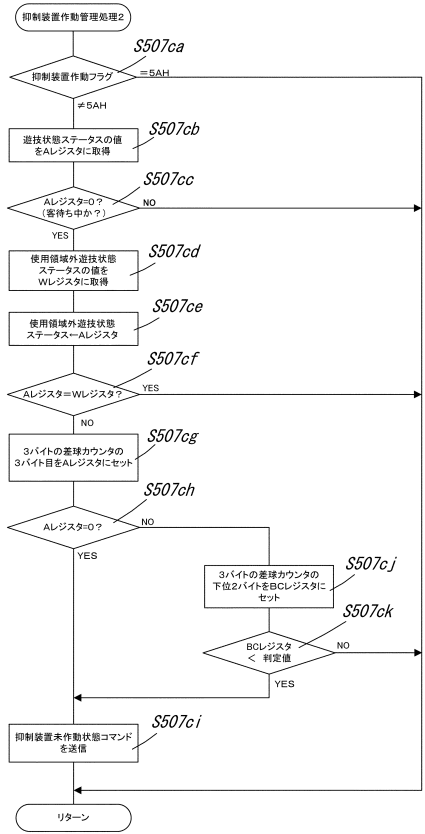


30

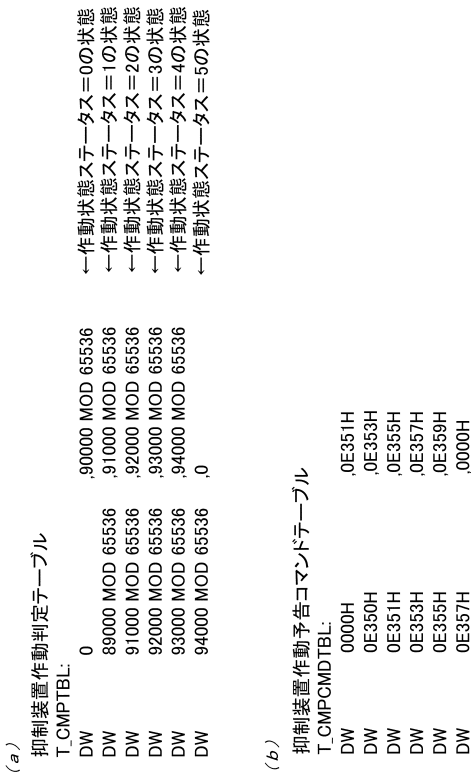
40

50

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



【 図 4 7 】

→大当たり時のシナリオ ⇒ 変動開始時に作成
(a) 通常大当たり(保留連演出がない場合)

液晶	オーディオ	Round1	...	Round10	エンディング
音(PCM)	オーディオ表示	サウンドムービー		サウンドムービー	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示
音(Stereo)	オーディオ用BGM	サウンド用BGM		サウンド用BGM	エンディング表示

フロントページの続き

大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式会社藤商事内
(72)発明者 竹田 龍生
大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式会社藤商事内
F ターム (参考) 2C088 AA11 AA31 AA42 BA12 BA15 BA43 BC07 CA05 CA15 EA10
EB78
2C333 AA11 CA31 CA33 CA49 CA79 DA04 GA01 GA04