

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-14627

(P2020-14627A)

(43) 公開日 令和2年1月30日(2020.1.30)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 708 頁)

(21) 出願番号	特願2018-138900 (P2018-138900)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	平成30年7月24日 (2018. 7. 24)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
		(74) 代理人	100188086
			弁理士 石原 五郎
		(74) 代理人	100174757
			弁理士 岡田 伸一郎
		(72) 発明者	岡村 鉦
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
			株式会社三洋物産内
		F ターム (参考)	2C088 AA02 AA39 AA42

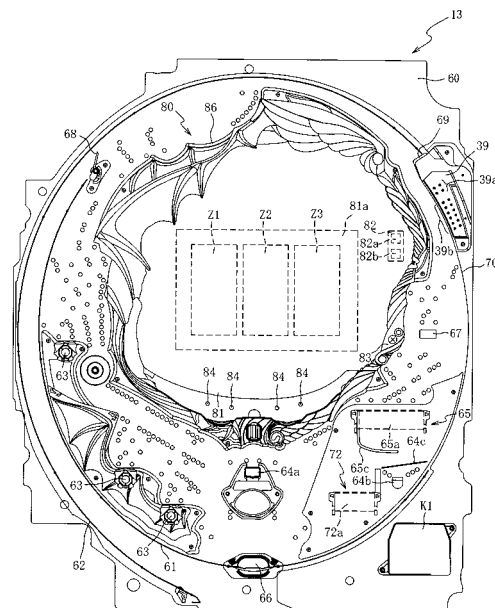
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供すること。

【解決手段】普通電役 6 4 c の下流側（盤面右下方側）に、小当たり遊技に当選した場合に短時間開放される後述する第 2 可変入賞装置 7 2 が配置されている。このため、「超確率変動状態」において、特図 2 の動的表示の結果として小当たり遊技に当選した場合には、右打ち遊技によって発射された一部の球が第 2 始動口 6 4 b に入賞することなく、第 2 可変入賞装置 7 2 の小入賞口 7 2 a へと入賞し得る状態となる。

【選択図】 図 8 4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の始動条件の成立に基づいて判定情報を取得する判定情報取得手段と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段と、
該判定手段によって第 1 遊技結果が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第 1 遊技価値を付与し得る第 1 遊技価値付与手段と、
前記判定手段によって第 2 遊技結果が導出されることに基づいて、遊技者に前記第 1 遊技価値と異なる第 2 遊技価値を付与し得る第 2 遊技価値付与手段と、
前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段と、を備えた遊技機において、
遊技球を発射する発射手段と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段と、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値と、を記憶する当否記憶手段と、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第 1 値または前記第 2 値以外の第 3 値である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記判定情報取得手段は、
前記第 1 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段と、
前記第 2 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段と、を備え、
前記判定手段は、
前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段と、
前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第 1 値の導出確率の変更に伴って、前記第 1 判定手段および前記第 2 判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率に変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記当否記憶手段は、
前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段と、
前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段と、を備え、
前記第 1 当否記憶手段および前記第 2 当否記憶手段は、
少なくとも、前記第 1 値および前記第 3 値を記憶するように構成されている
ことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記抽出役に対応する値は、
前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における前記第 1 値の増加分、設けられている
ことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1）。 10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-109085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、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。 20

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制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】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報を取得する判定情報取得手段と、該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段と、該判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値を付与し得る第1遊技価値付与手段と、前記判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値を付与し得る第2遊技価値付与手段と、前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段と、を備えており、遊技球を発射する発射手段と、該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段と、前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値と、前記第2遊技結果に対応する第2値と、を記憶する当否記憶手段と、を備え、前記判定手段は、前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、前記判定情報取得手段は、前記第1入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段と、前記第2入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第2判定情報を取得する第2情報取得手段と、を備え、前記判定手段は、前記第1情報取得手段により取得された前記第1判定情報を判定する第1判定手段と、前記第2情報取得手段により取得された前記第2判定情報を判定する第2判定手段と、を備え、前記当否記憶手段は、前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第1判定手段および前記第2判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率 30 40 40

【0007】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記当否記憶手段は、前記

第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段と、前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段と、を備え、前記第 1 当否記憶手段および前記第 2 当否記憶手段は、少なくとも、前記第 1 値および前記第 3 値を記憶するように構成されている。

【0008】

請求項 3 記載の遊技機は、請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機において、前記抽出役に対応する値は、前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における前記第 1 値の増加分、設けられている。

【発明の効果】

【0009】

請求項 1 記載の遊技機によれば、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報を取得する判定情報取得手段と、該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段と、該判定手段によって第 1 遊技結果が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第 1 遊技価値を付与し得る第 1 遊技価値付与手段と、前記判定手段によって第 2 遊技結果が導出されることに基づいて、遊技者に前記第 1 遊技価値と異なる第 2 遊技価値を付与し得る第 2 遊技価値付与手段と、前記判定手段による前記第 1 遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段と、を備えており、遊技球を発射する発射手段と、該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段と、前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第 1 遊技結果に対応する第 1 値と、前記第 2 遊技結果に対応する第 2 値と、を記憶する当否記憶手段と、を備え、前記判定手段は、前記判定情報取得手段によって、前記第 1 値または前記第 2 値以外の第 3 値である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、前記判定情報取得手段は、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段と、を備え、前記判定手段は、前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段と、前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段と、を備え、前記当否記憶手段は、前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第 1 値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第 1 値の導出確率の変更に伴って、前記第 1 判定手段および前記第 2 判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が増加するように構成されている。これにより、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【0010】

請求項 2 記載の遊技機によれば、請求項 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記当否記憶手段は、前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段と、前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段と、を備え、前記第 1 当否記憶手段および前記第 2 当否記憶手段は、少なくとも、前記第 1 値および前記第 3 値を記憶するように構成されている。これにより、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【0011】

請求項 3 記載の遊技機によれば、請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記抽出役に対応する値は、前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における前記第 1 値の増加分、設けられている。これにより、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図 1】本発明の第 1 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 3】パチンコ機の背面図である。
- 【図 4】（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（b）は、実際の表示画面を例示した図である。
- 【図 5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 6】主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 7】各種カウンタ、保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
- 【図 8】（a）は、大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（b）は、大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（c）は、保留球数が 2 の場合の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（d）は、保留球数が 2 の場合の外れ用（通常）変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（e）は、保留球数が 2 の場合の外れ用（確変）変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。 10
- 【図 9】賞球数テーブルの一例を模式的に示した図である。
- 【図 10】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 11】主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 13】主制御装置内の M P U により実行される変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 14】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示したフローチャートである。
- 【図 15】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 18】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率管理メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 20】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。
- 【図 21】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率算出処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 23】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
- 【図 24】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
- 【図 25】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
- 【図 26】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示処理を示したフローチャートである。
- 【図 27】（a）は、表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフロ 50

ーチャートであり、(b)は、表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、(c)は、表示制御装置内のMPUにより実行されるV割込処理を示したフローチャートである。

【図28】第2実施形態における主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図29】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される入賞情報保存処理を示すフローチャートである。

【図30】主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。

【図31】第3実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図32】主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

10

【図33】主制御装置内のMPUにより実行される役比処理を示すフローチャートである。

【図34】主制御装置内のMPUにより実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。

【図35】第4実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される役比処理を示すフローチャートである。

【図36】主制御装置内のMPUにより実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。

【図37】第5実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図38】(a)は、ベース表示装置を模式的に示した模式図であり、(b)は、ベース表示装置における表示内容を模式的に示した模式図である。

【図39】(a)は、主制御装置のMPU内のRAMの外作業エリアに格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図であり、(b)は、各ベース値データの構成を模式的に示した模式図である。

【図40】主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図41】主制御装置内のMPUにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。

【図42】主制御装置内のMPUにより実行されるベース値算出処理を示すフローチャートである。

30

【図43】主制御装置内のMPUにより実行されるベース値表示処理の一部を示すフローチャートである。

【図44】主制御装置内のMPUにより実行されるベース値表示処理の残りの一部を示すフローチャートである。

【図45】第6実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図46】(a)は、設定キーがオフ状態にある場合を示した設定キーの正面図であり、(b)は、設定キーがオン状態にある場合を示した設定キーの正面図である。

【図47】パチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のRAM消去スイッチ、設定キー及び扉開放スイッチの各々の状態とを示した図である。

40

【図48】(a)は、設定変更モードにおけるRAM消去スイッチ及び設定キーの役割を示した図であり、(b)は、設定確認モードにおける設定キーの役割を示した図である。

【図49】設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。

【図50】エラー履歴をベース表示装置に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。

【図51】(a)は、第1図柄表示装置のLEDをの配置を模式的に示した模式図であり、(b)は、ラウンド数報知LEDにおいて、最大ラウンド数が2であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が15であることを報知する場合の点灯パターン

50

と、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。

【図 5 2】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 3】主制御装置の M P U 内の R A M の外作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。

【図 5 4】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】主制御装置内の M P U により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】主制御装置内の M P U により実行されるベース表示処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 7 実施形態におけるパチンコ機の主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】第 8 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 1】主制御装置の M P U 内の R A M の内作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。

【図 6 2】設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。

【図 6 3】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 6 5】主制御装置内の M P U により実行される設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】第 9 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 6 8】(a) は、第 9 実施形態における保護カバーの左側正面から見た左前方斜視図であり、(b) は、第 9 実施形態における保護カバーの右側後方から見た右後方斜視図である。

【図 6 9】第 9 実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。

【図 7 0】第 9 実施形態における外枠に対する保護カバー部材の取付方法を説明するための左前方斜視図である。

【図 7 1】第 9 実施形態における外枠及び該外枠に取り付けられた保護カバー部材の正面図である。

【図 7 2】第 9 実施形態における主制御装置の基板ボックスの正面図である。

【図 7 3】図 6 7 の A - A 線におけるパチンコ機の断面図である。

【図 7 4】図 7 3 の B 領域における主制御装置と保護カバー部材との部分拡大断面図である。

【図 7 5】第 9 実施形態における保護カバー部材を取り付けた外枠に対して、内枠及び前面枠を展開して示す左前方斜視図である。

【図 7 6】第 10 実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時の R A M 消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。

【図 7 7】第 10 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 8】第 10 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理

10

20

30

40

50

を示すフローチャートである。

【図 79】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時の R A M 消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。

【図 80】第 1 1 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 81】第 1 1 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 82】第 1 2 実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図 83】第 1 2 実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。

【図 84】第 1 3 実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

10

【図 85】第 1 3 実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 86】第 1 3 実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 87】(a) は、第 1 3 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 88】(a) は、第 1 3 実施形態の特図 1 の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の特図 2 の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 89】第 1 3 実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図 90】(a) は、第 1 3 実施形態の停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 3 実施形態の停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 91】(a) は、第 1 3 実施形態の停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 92】(a) は、第 1 3 実施形態の特図 1 のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の特図 1 の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 93】(a) は、第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」における特図 2 のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」における特図 2 の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 94】(a) は、第 1 3 実施形態の「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図 2 のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図 2 の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 95】(a) は、第 1 3 実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、第 1 3 実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 96】(a) は、第 1 3 実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 3 実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 97】第 1 3 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 98】第 1 3 実施形態の主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 99】第 1 3 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される外部出力処理を示すフローチャートである。

50

【図１００】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図１０１】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図１０２】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図１０３】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１０４】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変更処理を示すフローチャートである。

【図１０５】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１０６】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変更処理を示すフローチャートである。

【図１０７】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図１０８】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図１０９】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図１１０】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図１１１】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図１１２】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図１１３】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図１１４】第１３実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図１１５】第１４実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図１１６】第１４実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図１１７】第１４実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図１１８】（ａ）は、第１４実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１１９】（ａ）は、第１４実施形態の特図１の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の特図２の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４実施形態の特図２の小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１２０】第１４実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１２１】（ａ）は、第１４実施形態の停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１２２】（ａ）は、第１４実施形態の停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図１２３】（ａ）は、第１４実施形態の特図１のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の特図１の大当たり用変動パター

10

20

30

40

50

ンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 2 4】(a)は、第 1 4 実施形態の特図 2 のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第 1 4 実施形態の特図 2 の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 2 5】(a)は、第 1 4 実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第 1 4 実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、第 1 4 実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 2 6】(a)は、第 1 4 実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第 1 4 実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 1 2 7】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される時短減算処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 3 2】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】第 1 4 実施形態の主制御装置内の M P U により実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】(a)は、第 1 5 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第 1 5 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 3 6】(a)は、第 1 6 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第 1 6 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 1 3 7】(a)は、第 1 7 実施形態の特図 1 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第 1 7 実施形態の特図 2 の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 3】

< 第 1 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1 ～図 2 6 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の第 1 実施形態について説明する。図 1 は、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 3 はパチンコ機 1 0 の背面図である。

40

【0 0 1 4】

パチンコ機 1 0 は、図 1 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【0 0 1 5】

50

内枠 12 には、多数の釘や入賞口 63a, 63b, 64a, 64b, 65a 等を有する遊技盤 13 (図 2 参照) が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a (図 5 参照) やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール (図示せず) 等が取り付けられている。

【0016】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視 (図 1 参照) 左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、そのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機 10 には、内枠 12 及び前面枠 14 のいずれかが開錠されて開放された (扉が開放された) ことを検出する扉開放スイッチ 208g (図 6 参照) が設けられている。

10

【0017】

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

20

【0018】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視 (図 1 参照) 右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a へと案内される。また、上皿 17 の上面の正面視左側には、枠ボタン 22 が設けられている。

【0019】

枠ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81 (図 2 参照) で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 22 は、変動演出の一態様である所謂スーパーリーチでの演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

30

【0020】

変動演出とは、第 3 図柄表示装置 81 にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 13 の前面領域に発射された球が特定の入賞口 (後述の第 2 始動口 64b。図 2 参照。) へ入球 (始動入賞) したことを契機として実行され、図柄 (後述の第 3 図柄) が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果 (大当たりか否か) を遊技者に提示する演出である。

【0021】

ステージとは、第 3 図柄表示装置 81 に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 10 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行されるリーチ演出などの、各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

40

【0022】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動表示される高速変動中に、遊技者によって枠ボタン 22 が押下操作された場合に行われ、枠ボタン 22 が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【0023】

50

また、第3図柄表示装置81にて行われる変動演出においてノーマルリーチ演出が開始された場合に、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展されるときは、ノーマルリーチ中にスーパーリーチの演出態様の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成されている。

【0024】

選択画面では、スーパーリーチの演出態様として選択可能な複数の演出態様候補が表示され、演出態様候補のうち1つが選択された状態となっている。その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作されると、選択された演出態様候補が変更される。そして、スーパーリーチへ発展するときに選択されていた演出態様候補に基づいて、スーパーリーチの演出態様が決定され、その演出態様に従ってスーパーリーチが第3図柄表示装置81にて実行される。

10

【0025】

なお、本実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向（例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、スーパーリーチの演出態様が選択されたりしてもよい。

【0026】

前面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、LED等の発光手段を内蔵した電飾部29～33が設けられている。パチンコ機10においては、これら電飾部29～33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29～33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠14の正面視左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。

20

【0027】

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

30

【0028】

窓部14cの下方には、貸球操作部40が配設されている。貸球操作部40には、度数表示部41と、球貸しボタン42と、返却ボタン43とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部40が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部41はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン42は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿17に供給される。返却ボタン43は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

40

【0029】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿17に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部40が不要となるが、この場合には、貸球操作部40の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【0030】

50

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【0031】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット 112a における球の発射間隔は、約 0.6 秒と定められている。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a 及び打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

【0032】

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

【0033】

図 2 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61、62、第 1 普通入賞口 63a、第 2 普通入賞口 63b、第 1 始動口 64a、第 2 始動口 64b、可変入賞装置 65、スルーゲート 67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取り付けられる。第 1 普通入賞口 63a、第 2 普通入賞口 63b、第 1 始動口 64a、第 2 始動口 64b、可変入賞装置 65、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c（図 1 参照）を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 2 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。

【0034】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61、62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【0035】

2 本のレール 61、62 は、球発射ユニット 112a（図 5 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 2 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 2 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中

央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【0036】

遊技領域の正面視右側上部（図 2 の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「LED」と略す。）37a と 7 セグメント表示器 37b とが設けられた第 1 図柄表示装置 37 が配設されている。第 1 図柄表示装置 37 は、後述する主制御装置 110 で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる。

【0037】

複数の LED 37a は、第 1 始動口 64a 及び第 2 始動口 64b のいずれかの始動口への入球（始動入賞）に伴って行われる変動表示を、その LED 37a の点灯状態により示したり、変動表示終了後の停止図柄として、その始動入賞に対して行われる抽選の結果に応じた図柄を点灯状態により示したり、第 1 始動口 64a 又は第 2 始動口 64b に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。7 セグメント表示器 37b は、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、LED 37a は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 10 の各種遊技状態を示唆することができる。

【0038】

なお、本パチンコ機 10 では、第 1 始動口 64a 又は第 2 始動口 64b への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15R 確変大当たり、2R 確変大当たり、15R 通常大当たりが用意されている。

【0039】

LED 37a には、第 1 始動口 64a 又は第 2 始動口 64b への入球に伴って実行される変動終了後の停止図柄として、大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【0040】

ここで、「15R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「2R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 2 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「15R 通常大当たり」は、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に所定の変動回数（例えば、100 変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【0041】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中、確変状態）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中、確変状態）は、後述する第 2 図柄の当たり確率がアップして第 2 始動口 64b へ球が入球し易い遊技の状態を含む。

【0042】

一方で、「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第 2 図柄の当たり確率のみがアップして第 2 始動口 64b へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。

【0043】

なお、第 2 図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて、第 2 始動口 64b に付随する後述の電動役物が開放される時間や、第 2 図柄による 1 回

10

20

30

40

50

の当たりで電動役物が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、時短状態において、第2始動口64bに付随する電動役物が開放される時間を時短状態以外の場合よりも長くしたり、1回の当たりで電動役物が開放される回数を時短状態以外の場合よりも多くしたりしてもよい。また、時短状態において、第2図柄の当たり確率のアップと、電動役物の開放時間の長時間化と、電動役物の開放回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

【0044】

遊技領域の下部左側には、第1普通入賞口63aが配設され、遊技領域の下部右側には、第2普通入賞口63bが配設されている。第1普通入賞口63aへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1普通入賞口スイッチ208c（図6参照）がオンとなり、その第1普通入賞口スイッチ208cのオンに起因して8個の球が賞球として払い出される。また、第2普通入賞口63bへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2普通入賞口スイッチ208d（図6参照）がオンとなり、その第2普通入賞口スイッチ208dのオンに起因して8個の球が賞球として払い出される。なお、第1普通入賞口63aに球が入賞した場合の賞球数と、第2普通入賞口63bに球が入賞した場合の賞球数とは必ずしも同じである必要はなく、例えば前者が6球、後者が8球等と、異なる賞球数であってもよい。

【0045】

遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81と第2図柄表示装置83とが設けられている。第3図柄表示装置81は、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口への入球（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37における変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示（変動演出）を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成されたものである。第2図柄表示装置83は、スルーゲート67の球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置83とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【0046】

第3図柄表示装置81は、例えば8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114（図5参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。

【0047】

各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。パチンコ機10では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示が第3図柄表示装置81にて行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

【0048】

ここで、図4を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図4は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図4（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図4（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

【0049】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（1, 3, 5, 7, 9）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（0, 2, 4, 6, 8）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前

側に表示されるように付加されている。

【0050】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図5参照）による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が有効ラインL1上に揃う変動表示（変動演出）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。大当たり終了後に高確率状態（確変状態）に移行する場合は、奇数番号が付加された主図柄（「高確率図柄」に相当）が有効ラインL1上に揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄（「低確率図柄」に相当）が有効ラインL1上に揃う変動表示が行われる。

【0051】

図4（a）に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下に2分割され、下側の2／3が第3図柄（主図柄）を変動表示（変動演出）する主表示領域Dm、それ以外の上側の1／3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。また、第3図柄表示装置81の表示画面における下底辺側中央部分には、保留球数を表示する保留球数表示領域Dbが設けられている。

【0052】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に図柄列Z3が表示される。

【0053】

各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【0054】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1～Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、毎回の変動演出に際して、左図柄列Z1→右図柄列Z3→中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【0055】

副表示領域Dsは、主表示領域Dmよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に3つの小領域Ds1～Ds3に等区分されている。小領域Ds1～Ds3は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ds1～Ds3のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Dmにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。保留球数表示領域Dbは、第1始動口64a及び第2始動口64bに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【0056】

実際の表示画面では、図4（b）に示すように、主表示領域Dmに第3図柄の主図柄が合計9個表示される。副表示領域Dsにおいては、左の小領域Ds1、右の小領域Ds3に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ds2では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【0057】

一方、第3図柄表示装置81（第1図柄表示装置37）にて変動演出（変動表示）が行

10

20

30

40

50

われている間に球が第1始動口64a又は第2始動口64bへ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留される。その保留球数は第1図柄表示装置37により示されると共に、保留球数表示領域Dbにおいても示される。保留球数表示領域Dbには、保留球数1球につき1つの保留球数図柄（「●」図柄）が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。

【0058】

即ち、保留球数表示領域Dbに1つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が1球であることを示し、4つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が4球であることを示す。また、保留球数表示領域Dbに保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が0球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。

10

【0059】

なお、本実施形態においては、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入球は、合計で最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は合計で4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、保留球数表示領域Dbにおける保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の4つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

20

【0060】

図2に戻って、説明を続ける。第2図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（第2図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10は、第2図柄表示装置83における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第2始動口64bに設けられた電動役物が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【0061】

球のスルーゲート67の通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37により表示されると共に第2図柄保留ランプ84においても点灯表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。そして、第2図柄保留ランプ84の点灯された数により、保留数を表示する。

30

【0062】

なお、第2図柄の変動表示は、本実施形態のように、第2図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプ84の点灯に代えて、第2図柄の変動表示を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、第2始動口64bと同様に、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

40

【0063】

可変表示装置ユニット80の下方には第1始動口64aが配設され、その第1始動口64aの下方には第2始動口64bが配設されている。第1始動口64aは、上向きに球が入球可能な開口部が設けられている。第1始動口64aの開口部は常に開放されており、球が入球可能な状態となっている。第1始動口64aへ球が入球すると遊技盤13の裏面に設けられる第1始動口スイッチ208a（図6参照）がオンとなり、その第1始動口スイッチ208aのオンに起因して主制御装置110（図5参照）で大当たりの抽選がな

50

され、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示されると共に、第3図柄表示装置81にて第3図柄の変動演出が実行される。第1始動口64aは、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【0064】

一方、第2始動口64bには、その第2始動口64bへ球が入球する開口部を覆う2枚の羽根を有する電動役物が設けられている。電動役物は、2枚の羽根を開閉することによって、第2始動口64bを開放状態（拡大状態）または閉鎖状態（縮小状態）とする。通常時において、第2始動口64bは、電動役物の羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第2始動口64bへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

10

【0065】

そして、第2図柄表示装置83における変動表示が「○」の図柄で停止すると、第2始動口64bの電動役物が所定時間だけ作動される。電動役物が作動されている間、電動役物の羽根が上方に起立した状態から、略V字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、第2始動口64bが開放状態となる。第2始動口64bが開放状態になると、球が第2始動口64bへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、第2図柄表示装置83における変動表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第2始動口64bが開放状態となった場合に、第2始動口64bへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【0066】

20

第2始動口64bへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2始動口スイッチ208b（図示せず）がオンとなり、その第2始動口スイッチ208bのオンに起因して主制御装置110（図5参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示されると共に、第3図柄表示装置81にて第3図柄の変動演出が実行される。第2始動口64bは、球が入球すると2個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【0067】

第2始動口64bの下方には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）65aが設けられている。パチンコ機10においては、主制御装置110での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置37のLED37aを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口65aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。

30

【0068】

この大入賞口65aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口65aが所定時間開放される。この大入賞口65aの開閉動作は、最高で例えば15回（15ラウンド）繰り返し可能にされている。

40

【0069】

可変入賞装置65は、具体的には、大入賞口65aを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【0070】

大入賞口65aへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ208e（図6参照）がオンとなり、その大入賞口スイッチ208eがオンとなった回数を

50

カウントすることで、大入賞口 6 5 a に入賞した球の数がカウントされ、大入賞口 6 5 a の閉鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチ 2 0 8 e のオンに起因して、1 2 個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口 6 5 a の開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口 6 5 a に入賞し易い状態となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。

【0 0 7 1】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 3 7 において大当たりに対応した L E D 3 7 a が点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、その特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

10

【0 0 7 2】

可変表示装置ユニット 8 0 の左方および右方には、それぞれ、スルーゲート 6 7 が設けられている。スルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート 6 7 を通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で、第 2 図柄（普通図柄ともいう）の当たり抽選が行われる。

【0 0 7 3】

スルーゲート 6 7 を通過した球に対して行われた第 2 図柄（普通図柄）の抽選の結果、当たりと判定された場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 における第 2 図柄の変動表示を経て「○」の図柄が停止表示された後に、第 2 始動口 6 4 b の電動役物が作動する。これにより、第 2 始動口 6 4 b へ球が入球することを困難としている電動役物の羽根が略垂直に起立した状態から略 V 字形（逆ハの字形）に可動して、所定時間だけ球が第 2 始動口 6 4 b へ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。

20

【0 0 7 4】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1, K 2 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 参照）を通じて視認することができる。

【0 0 7 5】

更に、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 6 3 a, 6 3 b, 6 4 a, 6 4 b, 6 5 a にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口 6 3 a, 6 3 b, 6 4 a, 6 4 b, 6 5 a に入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ 2 0 8 f（図 6 参照）を通過後、パチンコ機 1 0 が設置された島設備（図示せず）に排出される。

30

【0 0 7 6】

ここで、パチンコ機 1 0 の遊技領域へ発射された球は、必ずいずれかの入賞口 6 3 a, 6 3 b, 6 4 a, 6 4 b, 6 5 a 又はアウト口 6 6 に入る。よって、これらの入賞口 6 3 a, 6 3 b, 6 4 a, 6 4 b, 6 5 a 及びアウト口 6 6 に入った球は、球排出路へ案内され、必ずアウトスイッチ 2 0 8 f を通過することになる。よって、アウトスイッチ 2 0 8 f により検出された球の数をカウントすることにより、遊技領域に発射された球の数（遊技に使用された球の数）を把握できる。また、アウトスイッチ 2 0 8 f は、実際に遊技領域を通過して、いずれかの入賞口 6 3 a, 6 3 b, 6 4 a, 6 4 b, 6 5 a 又はアウト口 6 6 に入った球を検出する。つまり、遊技領域に発射されたが、遊技領域のどこかにひっかかり、結果として遊技に使用されなかった球は検出されない。よって、アウトスイッチ 2 0 8 f により検出された球の数をカウントすることにより、このような結果として遊技に使用されなかった球が遊技領域に発射された球として計数されることを抑制できる。

40

【0 0 7 7】

50

遊技盤 13 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【0078】

図 3 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

【0079】

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

【0080】

また、主基板には、遊技機の役物比率等の性能を検査する検査装置 300 が接続可能な検査端子 207a（図 5 参照）が設けられている。検査端子 207a は、通常は裏パックユニット 94 の裏パック 92 に覆われており、裏パック 92 を開放することによって現れる。ただし、裏パック 92 に検査端子 207a 用の開口部を設け、その開口部から検査端子 207a が露出されるように構成してもよい。検査装置 300 に接続されたケーブルのコネクタが検査端子 207a へ挿入されると、その検査装置 300 によってパチンコ機 10 の役物比率といった遊技性能が検査できるようになっている。

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

払出ユニット 93 は、裏パックユニット 94 の最上部に位置して上方に開口したタンク 130 と、タンク 130 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 131 と、タンクレール 131 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 132 と、ケースレール 132 の最下流部に設けられ、払出モータ 216（図 5 参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 133 とを備えている。タンク 130 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 133 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 131 には、当該タンクレール 131 に振動を付加するためのパイプレータ 134 が取り付けられている。

【0084】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 5 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消(正常状態への復帰)するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【0085】

次に、図 5 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 5 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【0086】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【0087】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示(変動演出)の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。このパチンコ機 1 0 の主要な処理は、M P U 2 0 1 により実行され、R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファが設けられている。

20

【0088】

M P U 2 0 1 の N M I 端子(ノンマスクابل割込端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理(図 1 5 参照)が即座に実行される。

【0089】

M P U 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、第 1 図柄表示装置 3 7、第 2 図柄表示装置 8 3、第 2 図柄保留ランプ 8 4、大入賞口 6 5 a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド 2 0 9 が接続され、M P U 2 0 1 は、入出力ポート 2 0 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

30

【0090】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

40

【0091】

また、入出力ポート 2 0 5 には、各入賞口に入球した球や、各入賞口及びアウト口を通して球排出路へ案内された球を検出するための各種スイッチを含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、電源装置 1 1 5 に設けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 が接続され、M P U 2 0 1 は各種スイッチ 2 0 8 から出力される信号や、R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 S G 2 に基づいて各種処理を実行する。

【0092】

主制御装置 1 1 0 には、パチンコ機 1 0 における役物比率に関する情報を管理する役物

50

比率管理チップ207が設けられている。役物比率管理チップ207は、バス206を介してMPU201と接続され、MPU201より役物比率の管理に必要な情報を受け取り、受け取った情報を加工して記憶することにより、パチンコ機10の役物比率に関する情報を管理するマイクロチップ（集積回路）である。

【0093】

役物比率管理チップ207には、検査端子207aが接続されている。検査端子207aは、遊技機の役物比率等の性能を検査する外部の検査装置300と接続可能に構成されており、検査端子207aにケーブル及びコネクタを介して検査装置300が接続されると、役物比率管理チップ207にて管理される役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が、検査装置300へ送信される。検査装置300は、検査端子207aを介して受け取った役物比率に関する情報に基づき、パチンコ機10の役物比率が正常な範囲のものであるか否かを判断することができる。

10

【0094】

ここで、図6を参照して、主制御装置110の詳細な構成について説明する。図6は、主制御装置110の電氣的構成を示すブロック図である。

【0095】

入出力ポート205には、上述した通り、入力側としてRAM消去スイッチ回路253が接続され、出力側としてソレノイド209、第1図柄表示装置37、第2図柄表示装置38、第2図柄保留ランプ84、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113が接続される他、入力側として接続される各種スイッチ208として、第1始動口64aに入賞した球を検出するための第1始動口スイッチ208a、第2始動口64bに入賞した球を検出するための第2始動口スイッチ208b、第1普通入賞口63aに入賞した球を検出するための第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口63bに入賞した球を検出するための第2普通入賞口スイッチ208d、大入賞口65aに入賞した球を検出するための大入賞口スイッチ208e、各入賞口63a、63b、64a、64b、65aに入賞した球及びアウト口66に入球した球であって球排出路へと案内された球を検出するアウトスイッチ208f、及び、内枠12及び前面枠14の少なくともいずれかが施錠され開放されたことを検出する扉開放スイッチ208gが接続されている。

20

【0096】

入出力ポート205は、第1始動口スイッチ208aの出力が入力される始1ポート205aと、第2始動口スイッチ208bの出力が入力される始2ポート205bと、第1普通入賞口スイッチ208cの出力が入力される普1ポート205cと、第2普通入賞口スイッチ208dの出力が入力される普2ポート205dと、大入賞口スイッチ208eの出力が入力される大入賞口ポート205eと、アウトスイッチ208fの出力が接続されるアウトポート205fと、扉開放スイッチ208gの出力が接続される扉開放ポート205gとが設けられている。

30

【0097】

MPU201は、2ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図10参照）の中で、各種スイッチの状態を確認するスイッチ読み込み処理（図11参照）を実行する。そのスイッチ読み込み処理の中で、MPU201は、始1ポート205a、始2ポート205b、普1ポート205c、普2ポート205d、大入賞口ポート205e及びアウトポート205fを参照し、入賞のあった入賞口の有無及び球排出路へ案内された球の有無を判断して、0.5秒の間に各入賞口の入賞した球の数、及び、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技領域へ発射された球の数）をカウントする。そして、そのカウントした各球の数と、その時の遊技状態（大当たり中であるか、内枠12又は前面枠14（所謂、扉）が開放中であるか、エラー状態にあるか等）とを0.5秒毎に役物比率管理チップ207へ設定する。役物比率管理チップ207は、この各球の数に基づいて役物比率を算出し、管理する。なお、内枠12又は前面枠14が開放中であるか否かは、MPU201が扉開放ポート205gを参照し、扉開放スイッチ208gの出力を確認することにより判断される。

40

【0098】

50

MPU201のROM202は、大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、停止パターンテーブル202c、変動パターンテーブル202d、賞球数テーブル202e、トリガ情報データ202fを少なくとも格納している。RAM203に格納された各種カウンタと、ROM202に格納された各種テーブル202a～203dとによって、主制御装置110は、パチンコ機10の主要な処理を実行する。また、賞球数テーブル202e及びトリガ情報データ202fは、役物比率管理チップ207において役物比率を管理するために用いられるデータであり、主制御装置110の電源が投入された場合に役物比率管理チップ207に送信される。

【0099】

ここで、図7を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の変動表示（変動演出）の設定、第2図柄表示装置83の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図8を参照して、主制御装置110のROM202に格納された各種テーブル202a～202dについても説明する。

【0100】

大当たり抽選や第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の変動表示（変動演出）の設定には、大当たりの抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の選択に使用する第1当たり種別カウンタC2と、停止パターン選択カウンタC3と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1とが用いられる。

【0101】

また、第2図柄表示装置83の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

【0102】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図10参照）の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図17参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM203には、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）からなる保留球格納エリア203bが設けられており、これらの各エリアには、第1始動口64a及び第2始動口64bへの入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。

【0103】

各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～899）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～899の値を取り得るカウンタの場合は899）に達した後0に戻る構成となっている。また、第1当たり乱数カウンタC1の更新が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれ、その初期値から第1当たり乱数カウンタC1の更新が行われる。

【0104】

第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～899の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～899の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図10参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図17参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0105】

10

20

30

40

50

第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかに入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第1当たり乱数カウンタC1の値がRAM203の保留球格納エリア203bに設けられた保留第1～第4エリアのいずれかの保留エリアの第1当たり乱数カウンタ格納エリア203b1に格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される大当たり乱数テーブル202aによって設定されており、保留エリアに格納されている第1当たり乱数カウンタC1の値が、大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【0106】

ここで、図8(a)を参照して、大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図8(a)は、大当たり乱数テーブル202aの一例を模式的に示した模式図である。大当たり乱数テーブル202aは、パチンコ機10の遊技状態が低確率状態（確変中ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、パチンコ機10の遊技状態が、低確率状態より大当たりとなる確率の高い高確率状態（確変中）の場合に使用される高確率状態用の2種類に分けられる。そして、低確率状態用と高確率状態用のそれぞれに含まれる大当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【0107】

本実施形態のパチンコ機10における第1当たり乱数カウンタC1は、0～899の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。この第1当たり乱数カウンタC1では、低確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は3で、その値「7, 307, 582」が、大当たり乱数テーブル202aに格納されている。

【0108】

一方で、高確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は30で、その値「28, 58, 85, 122, 144, 178, 213, 238, 276, 298, 322, 354, 390, 420, 448, 486, 506, 534, 567, 596, 618, 656, 681, 716, 750, 772, 809, 836, 866, 892」が、大当たり乱数テーブル202aに格納されている。

【0109】

なお、本実施形態では、大当たり乱数テーブル202aに格納されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定している。ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値が存在すれば、その値が外部から予測されやすくなるので、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。これに対して、本実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。

【0110】

図7に戻って、説明を続ける。第1当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後に0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第1当たり種別カウンタC2の値が、RAM203の保留球格納エリア203bに設けられた保留第1～第4エリアのうち第1当たり乱数カウンタC1が格納される保留エリアと同じ保留エリアの第1当たり種別カウンタ格納エリア203b2に格納される。

【0111】

ここで、保留球格納エリア 203b 内の 1 の保留エリアに格納された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、保留球格納エリア 203b 内の 1 の保留エリアに格納された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターン及び停止種別は、同じ保留エリアに格納された第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【0112】

本実施形態のパチンコ機 10 における第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値は、0～99 の範囲のループカウンタとして構成されている。この第 1 当たり種別カウンタ C 2 と ROM 202 に格納された大当たり種別テーブル 202b とに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図 8（b）を参照して、大当たり種別テーブル 202b について説明する。図 8（b）は、大当たり種別テーブル 202b の一例を模式的に示した図である。図 8（b）に示すように、大当たり種別テーブル 202b は、大当たり種別と第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とを対応付けたテーブルである。

【0113】

大当たり種別としては、上述したように、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する「15R 確変大当たり」、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行すると共に、100 変動回数の間は時短状態となる「15R 通常大当たり」、最大ラウンド数が 2 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する「2R 確変大当たり」がある。

【0114】

大当たり種別テーブル 202b では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が対応付けられている。図 8（b）の例では、15R 確変大当たりに対して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「0～39」が対応付けられ、15R 通常大当たりに対して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「40～79」が対応付けられ、2R 確変大当たりに対して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「80～99」が対応付けられている。

【0115】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ保留エリアに格納された第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル 202b から決定される。例えば、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「20」であれば、大当たり種別として「15R 確変大当たり」が決定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「60」であれば、大当たり種別として「15R 通常大当たり」が決定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「90」であれば、大当たり種別として「2R 確変大当たり」が決定される。

【0116】

このように、本実施形態では、大当たりとなる場合に 40% の確率で 15R 確変大当たりが選択され、40% の確率で 15R 通常大当たりが選択され、20% の確率で 2R 確変大当たりが選択される。なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブルにて、各大当たり種別に対して対応付けられる第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が規定される。

【0117】

なお、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて変更されるものであってもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブルを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値の数を変更すればよい。

【0118】

また、大当たり種別が選択される確率は、入球した始動口によって変更されるものであってもよい。即ち、第1始動口64aへの入球を契機として保留球格納エリア203bに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数である場合に選択される各大当たり種別の確率として、例えば「15R確変大当たり」を40%、「15R通常大当たり」を40%、「2R確変大当たり」を20%とし、第2始動口64bへの入球を契機として保留球格納エリア203bに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数である場合に選択される各大当たり種別の確率として、例えば「15R確変大当たり」を55%、「15R通常大当たり」を40%、「2R確変大当たり」を5%としてもよい。

【0119】

この場合、第1始動口64aに対応する大当たり種別テーブルと、第2始動口64bに対応する大当たり種別テーブルとを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第1当たり種別カウンタC2の値の数を変更すればよい。そして、保留球格納エリア203bの保留第1～第4エリアには、各エリアに格納された各種カウンタの値が、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示すフラグもあわせて格納しておき、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第1当たり種別カウンタC2に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。または、保留第1～第4エリアのそれぞれに対応する形でフラグを別途設け、そのフラグにより、対応するエリアに格納される各種カウンタの値が、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示し、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第1当たり種別カウンタC2に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。

【0120】

図7に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。本実施形態では、停止パターン選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置81で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」との3つの停止（演出）パターンが選択される。

【0121】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の停止パターン選択カウンタC3の値が、RAM203の保留球格納エリア203bに設けられた保留第1～第4エリアのうち第1当たり乱数カウンタC1が格納される保留エリアと同じ保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203b3に格納される。

【0122】

停止パターン選択カウンタC3に対応して、停止種別の選択される乱数値の範囲が異なる複数の停止パターンテーブル202cがROM202に設けられている。停止パターンテーブル202cが複数用意されているのは、現在のパチンコ機10の状態が高確率状態であるか低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

【0123】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が0～89と広い停止パターンテーブル202cが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。この停止パターンテーブル202cは、「前後外れリーチ」が98、99と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も90～97と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。

【0124】

また、低確率状態であれば、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が0～79と狭い停止パターンテーブル202cが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。この停止パターンテーブル202cは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が80～97と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保でき、第3図柄表示装置81による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者の停止パターンテーブル202cにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は98, 99に設定される。

10

【0125】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図10参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図17参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の変動種別カウンタCS1の値が、RAM203の保留球格納エリア203bに設けられた保留第1～第4エリアのうち第1当たり乱数カウンタC1が格納される保留エリアと同じ保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203b4に格納される。

20

【0126】

変動種別カウンタCS1は、変動パターンの決定に用いられる。即ち、MPU201は、一の保留エリアに格納された各種カウンタに基づいて変動演出を行う場合に、その保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203b4に格納された変動種別カウンタCS1と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202dとによって、変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

30

【0127】

ここで、図8(c)～(e)を参照して、変動パターンテーブル202dの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル202dとして、大当たり時に用いられる大当たり用変動パターンテーブル202d1と、外れ時に用いられる外れ用変動パターンテーブル202d2, 202d3とが用意されている。また、外れ用変動パターンテーブル202d2, 202d3として、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態であるか、もしくは、時短状態を除く通常時の低確率状態かに応じて、外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3及び外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2が用意されている。

【0128】

更に、各変動パターンテーブル202d1～202d3は、それぞれ、保留球数が0の場合（即ち、保留球がない場合）に参照されるテーブルと、保留球数が1の場合に参照されるテーブルと、保留球数が2の場合に参照されるテーブルと、保留球数が3の場合に参照されるテーブルと、保留球数が4の場合に参照されるテーブルとがそれぞれ別個に設けられている。

40

【0129】

なお、本実施形態のように、必ずしも保留球数毎に変動パターンテーブルを用意する必要はなく、単に保留球数を条件として参照されるテーブルが変更されるように、各変動パターンテーブル202d1～202d3が用意されていてもよい。例えば、各変動パターンテーブル202d1～202d3が、それぞれ、保留球数が3未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が3以上の場合に参照されるテーブルとに分けて用意されてもよい

50

。また、各変動パターンテーブル202d1～202d3において、参照すべきテーブルを決定するための保留球数の条件が異なってもよい。例えば、大当たり用変動パターンテーブル202d1は、保留球数が3未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が3以上の場合に参照されるテーブルとが用意され、外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2は、保留球数毎に異なるテーブルが用意され、外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3は、保留球数によらず1つのテーブルが用意されてもよい。

【0130】

図8(c)は、ROM202に記憶される大当たり用変動パターンテーブル202d1のうち、保留球数が2の場合に参照される大当たり用変動パターンテーブル202d1の一例を模式的に示した図である。

10

【0131】

大当たり用変動パターンテーブル202d1は、いずれの保留球数に対応するものであっても、大当たり種別に基づいてグループ（群）に区分けされている。具体的には、大当たり種別として15R確変大当たり及び15R通常大当たりが決定された場合に参照される15R大当たり共通と、2R確変大当たりが決定された場合に参照される2R確変大当たり専用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

【0132】

第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）であった場合に、同じ保留エリアに格納された第1当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別に応じて、変動パターンを決定する大当たり用変動パターンテーブル202d1の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル202d1のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

20

【0133】

15R大当たり共通には、変動時間が30秒の変動Aと、変動時間が60秒の変動Bと、変動時間が90秒の変動Cとの3つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0134】

変動Aは、変動時間の短いリーチの後に第3図柄が揃う所謂ノーマルリーチが第3図柄表示装置81にて実行される変動パターンである。変動Bは、ノーマルリーチより変動時間の長いリーチの後に第3図柄が揃う所謂スーパリーチが第3図柄表示装置81にて実行される変動パターンである。スーパリーチには、例えばノーマルリーチから発展するリーチの他、単にリーチの時間が長いロングリーチ等が含まれる。変動Cは、スーパリーチよりも更に変動時間の長いリーチの後に第3図柄が揃う所謂スペシャルリーチが第3図柄表示装置81にて実行される変動パターンである。スペシャルリーチには、例えばスーパリーチ後に更に発展するリーチの他、ノーマルリーチからの発展先がスーパリーチとは異なる特殊なリーチ等が含まれる。

30

【0135】

図8(c)に示す例では、保留球数が2の場合における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、15R大当たり共通のテーブルにおいて、変動Aに対して0～10、変動Bに対して11～99、変動Cに対して100～198となっている。15R大当たり共通のテーブルは、それが選択されるのが15R確変大当たり又は15R通常大当たりの場合であるので、遊技者に期待感を持たせるために、スペシャルリーチが実行される変動Cが選択され易くなっている。ただし、ノーマルリーチが実行される変動Aやスーパリーチが実行される変動Bも選択されるように構成することで、どのリーチからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【0136】

なお、本パチンコ機10では、各リーチにおいて演出内容が異なるものが多数用意され

50

ており、例えば、スーパーリーチには、背面画像（第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像）を速く変化させて表示するリーチや、あるキャラクタを突然表示するリーチ等があり、そのほか変動開始前の予告演出が付加されるもの、再変動で大当たりとなる演出が付加されるものなど、演出内容が異なる複数のリーチが含まれている。主制御装置110では、15R確変大当たり又は15R通常大当たりとなる場合に、変動パターンとして変動A、変動B、変動Cのみを決定し、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114において、各変動A～Cに対応する詳細な変動パターンを決定する。その詳細な変動パターンに従って、第3図柄表示装置81にて変動演出が実行される。

【0137】

10

2R確変大当たり専用には、変動時間が59秒の「2R変動」の変動パターンのみが選択可能に用意されている。大当たり用変動パターンテーブル202d1では、いずれの保留球数に対応するものであっても、2R確変大当たり専用のグループにおいて、図7(c)に示す通り、変動種別カウンタCS1が取り得る全ての値(0～198)に対して2R変動が対応付けられている。つまり、大当たり変動種別が2R確変大当たりとなる場合は、変動パターンとして必ず2R変動が選択される。

【0138】

主制御装置110にて2R変動が選択されると、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114にて2R変動に対応する詳細な変動パターンが決定される。よって、主制御装置110において、大当たり種別として2R確変大当たりが決定されると、第3図柄表示装置81には、2R変動に対応する詳細な変動パターンによって変動演出が実行される。本パチンコ機10では、2R変動に対応する詳細な変動パターンとして、例えば、第3図柄表示装置81の小領域Ds1、Ds3に「ニワトリ」又は「女の子」等のキャラクタを表示しつつ、最終的に第3図柄が特定の図柄で停止する変動パターンや、特定のランプの点灯や点滅等に伴って、最終的に第3図柄が特定の図柄で停止する変動パターン等が含まれる。

20

【0139】

なお、大当たり時の変動パターンは、変動種別カウンタCS1のみを使用して決定するものとしたが、他の複数の変動種別カウンタを使用して決定するように構成しても良い。例えば、大当たりやリーチ演出の開始を予告する予告演出を変動開始前や変動演出中に付加するか否かが、他の変動種別カウンタにより決定されても良いし、リーチが成立した場合に、最後に停止する第3図柄を何図柄ずらして停止させる(例えば、1図柄ずれた前後外れ等)かを他の変動種別カウンタにより決定されてもよい。

30

【0140】

また、大当たり用変動パターンテーブル202d1において、2R確変大当たり専用のグループを設けたが、本パチンコ機10では、2R確変大当たりとなった場合に、「2R変動」の変動パターンのみが選択されるので、2R確変大当たり専用のグループを設けず、大当たり用変動パターンテーブル202d1では15R確変大当たり又は15R通常大当たりとなった場合の変動種別カウンタCS1と変動パターンとの対応付けのみが規定されてもよい。この場合、大当たり種別として2R確変大当たりとなった場合は、大当たり用変動パターンテーブル202d1を参照せず、変動パターンとして2R変動を決定するようにしてもよい。

40

【0141】

また、本パチンコ機10では、2R確変大当たりとなった場合に「2R変動」のみが選択されるが、2R確変大当たりとなった場合に複数の変動パターンの中から1つ変動パターンが選択されるようにしてもよい。この場合は、15R大当たり共通のグループのように、2R確変大当たり専用のグループにおいても、2R確変大当たりとなった場合に選択される変動パターンに対して変動種別カウンタCS1を対応付け、ある保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定されてもよい。

50

【0142】

図8(d)は、ROM202に記憶される外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2のうち、保留球数が2の場合に参照される外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2の一例を模式的に示した図である。

【0143】

図8(d)に示すように、外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2は、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照される完全外れ専用、及び、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照されるリーチ共通と、外れ時の停止種別に基づいてグループ(群)に区分けされており、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

10

【0144】

ある保留エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)ではない、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にあるときは、その第1当たり乱数カウンタC1と同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値に対応する停止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンが、外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2から決定される。

【0145】

完全外れ専用には、変動時間が7秒の変動Dと、変動時間が10秒の変動Eとの2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。変動パターンとして変動D又は変動Eが選択された場合、第3図柄表示装置81では、第3図柄の高速変動が開始された後リーチが成立しないまま停止表示される変動演出が実行される。図8(d)に示す通り、外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2において、保留球数が2の場合における完全外れ専用の各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Dが0~98、変動Eが99~198となっている。

20

【0146】

また、リーチ共通には、上述した3つの変動A~C、即ち、変動時間が30秒でノーマルリーチを第3図柄表示装置81にて実行する変動Aと、変動時間が60秒でスーパーリーチを第3図柄表示装置81にて実行する変動Bと、変動時間が90秒でスペシャルリーチを第3図柄表示装置81にて実行する変動Cとの3つの変動パターンが選択可能に用意されている。外れ用(通常)変動パターンテーブル202d2において、保留球数が2の場合におけるリーチ共通の各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Aが0~98、変動Bが99~190、変動Cが191~198となっている。

30

【0147】

図8(e)は、ROM202に記憶される外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3のうち、保留球数が2の場合に参照される外れ用(確変)変動パターンテーブル202d3の一例を模式的に示した図である。

【0148】

図8(e)に示すように、外れ用(通常)変動パターンテーブル202d3は、外れ用(通常)変動パターンテーブルと同様に、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照され、変動D及び変動Eが変動パターンとして選択され得る完全外れ専用と、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照され、変動A~Cが変動パターンとして選択され得るリーチ共通とに、外れ時の停止種別に基づいてグループ(群)に区分けされており、その区分けされたグループにおいて、それぞれ選択され得る変動パターンに対し変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

40

【0149】

ある保留エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとならない値、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値に対応する

50

停止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンが、外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3から決定される。

【0150】

図8（e）に示す通り、外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3において、保留球数が2の場合の完全外れ専用における各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Dが0～190、変動Eが191～198となっている。また、保留球数が2の場合のリーチ共通における各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、変動Aが0～98、変動Bが99～190、変動Cが191～198となっている。つまり、リーチ共通における各変動と変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、外れ用（通常）変動パターンテーブル202d2と外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3とで同じとなっている。

10

【0151】

一方、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、第2始動口64bに球が入球し易い状態となっており、変動時間の長い完全外れ（変動E）が多く実行されると、次の変動表示の開始まで時間がかかり、遊技者に待ちの状態を与え不快に感じさせる可能性がある。また、ホールとしても稼働率が低下して好ましくない。

【0152】

そこで、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときに完全外れとなる場合は、それ以外の遊技状態（時短状態を除く通常状態）にあるときよりも変動時間の短い完全外れ（変動D）が選択され易いように、外れ用（通常）変動パターンテーブル202d2と外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3とを構成している。これにより、次の変動表示の開始を早期に行うことで、遊技者に不快感を与える可能性を低下できる。また、稼働率が極端に低下することも抑制できる。

20

【0153】

なお、外れ時の変動パターンは、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。また、外れ種別の選択を、外れ用（通常）変動パターンテーブルと外れ用（確変）変動パターンテーブルとに分けるように構成したが、遊技状態が通常中であっても、保留球が複数（例えば、最大4個であれば3個以上）の場合は、早期に変動表示を終了しても良いので、外れ用（確変）変動パターンテーブルを参照して選択するものとしても良い。

30

【0154】

また、変動種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に選択される変動A～Cと変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、遊技状態にかかわらず同じであるので、外れ用（通常）変動パターンテーブル202d2と外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3とにはリーチ共通のグループを含めずに、これらの変動パターンテーブル202d2、202d3を停止種別が完全外れの場合にのみ参照されるようにし、遊技状態がどのような状態にあっても停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に参照される変動パターンテーブルを別途用意してもよい。

【0155】

なお、本パチンコ機10では、変動種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に選択される変動A～Cと変動種別カウンタCS1の値との対応付けは、遊技状態にかかわらず同じであるとしたが、遊技状態に応じて異なるものとしてもよい。

40

【0156】

更に、図8（d）及び図8（e）に示す各外れ用の変動パターンテーブル202d2、202d3で、変動D及び変動Eを単に「完全外れ変動」とし、その「完全外れ変動」が選択された場合に、他のテーブルを参照して、変動Dと変動Eとを所定の確率で選択するように構成しても良い。勿論、この場合も、保留球数に対応したテーブルをそれぞれ用意しても良い。

【0157】

図7に戻り、第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～250の範囲内で順に1ずつ

50

加算され、最大値（つまり250）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。

【0158】

第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図14参照）毎に更新され、球が左右何れかのスルーゲート67を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は149あり、その範囲は「5～153」となっている。即ち、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「5～153」の範囲にある場合に当たりと判定され、第2図柄表示装置83に停止図柄（第2図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第2始動口64bの電動役物が作動し、第2始動口64bが所定時間だけ開放される。

10

【0159】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝0～250）、タイマ割込処理（図10参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図17参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0160】

このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81における変動表示（変動演出）の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

20

【0161】

図6に戻り、説明を続ける。ROM202の賞球数テーブル202eは、各入賞口63a、63b、64a、64b、65aに対し、球が入球（入賞）した場合に払い出される賞球の数を規定したテーブルである。ここで、図9を参照して、賞球数テーブル202eの詳細について説明する。図9は、賞球数テーブル202eの内容を模式的に示した模式図である。

【0162】

図9に示す通り、賞球数テーブル202eでは、「始動口種別」として、第1始動口64a、第2始動口64b、第1普通入賞口63a、第2普通入賞口63b、大入賞口65aが規定され、各々の入賞口に対し、その入賞口に対応する「賞球数」が規定される。具体的には、賞球数テーブル202eにおいて、第1始動口64aに対して賞球数3が対応付けられ、第2始動口64bに対して賞球数2が対応付けられ、第1普通入賞口63aに対して賞球数8が対応付けられ、第2普通入賞口63bに対して賞球数8が対応付けられ、大入賞口65aに対して賞球数12が対応付けられている。

30

【0163】

なお、賞球数テーブル202eは、パチンコ機10に設けられた全ての入賞口に対して、各入賞口に対応する賞球数を規定するものである。よって、パチンコ機10において、上記各入賞口63a、63b、64a、64b、65a以外にも入賞口を設けている場合は、その入賞口に対応する賞球数も含めて、賞球数テーブル202eが規定される。

40

【0164】

また、本パチンコ機10では、第1普通入賞口63aと第2普通入賞口63bとで、賞球数が同一数である。よって、賞球数テーブル202eにおいて、第1普通入賞口63a及び第2普通入賞口63bを合わせて「始動口種別」を「普通入賞口」と規定し、その「普通入賞口」に対応付けて賞球数8を規定してもよい。また、仮に第1始動口64a及び第2始動口64bの賞球数が「3」と同一である場合は、賞球数テーブル202eにおいて、第1始動口64a及び第2始動口64bとを合わせて「始動口種別」を「始動口」と規定し、その「始動口」に対応付けて賞球数3を規定してもよい。

【0165】

賞球数テーブル202eは、主制御装置110へ電源が投入された場合に実行されるM

50

P U 2 0 1 の初期化処理の中で、役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信され、役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率を算出する場合に使用される。

【 0 1 6 6 】

トリガ情報データ 2 0 2 f は、役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率を算出するタイミング（トリガ）を規定するデータである。詳細については後述するが、役物比率管理チップ 2 0 7 は、トリガ情報データ 2 0 2 f で示されるタイミング（トリガ）で、役物比率を算出する。

【 0 1 6 7 】

役物比率管理チップ 2 0 7 では、役物比率を算出するタイミング（トリガ）として、3 つのタイミング（トリガ）に対応している。1 つ目は、球の発射数であり、役物比率管理チップ 2 0 7 は、発射された球数が所定球数となる毎に、役物比率を算出する。2 つ目は、時刻であり、役物比率管理チップ 2 0 7 は、予め定められた時刻となった場合に役物比率を算出する。3 つ目は、遊技時間であり、役物比率管理チップ 2 0 7 は、遊技者による遊技時間が所定時間経過した場合に役物比率を算出する。

【 0 1 6 8 】

トリガ情報データ 2 0 2 f では、役物比率管理チップ 2 0 7 における役物比率の算出タイミング（トリガ）として、「発射数」、「時刻」、「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

【 0 1 6 9 】

トリガ情報データ 2 0 2 f は、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ 2 0 2 f に、「発射数」を示す情報と「所定球数」として 5 0 0 球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が 5 0 0 球となる毎に、役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率が算出される。

【 0 1 7 0 】

トリガ情報データ 2 0 2 f は、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ 2 0 2 f に、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として 1 2 時、1 7 時、1 9 時、2 2 時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が 1 2 時、1 7 時、1 9 時、2 2 時となったタイミングで、役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率が算出される。

【 0 1 7 1 】

トリガ情報データ 2 0 2 f は、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ 2 0 2 f に、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として 2 時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が 2 時間経過する毎に役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率が算出される。

【 0 1 7 2 】

トリガ情報データ 2 0 2 f は、賞球数テーブル 2 0 2 e と共に、主制御装置 1 1 0 へ電源が投入された場合に実行される M P U 2 0 1 の初期化処理の中で、役物比率管理チップ 2 0 7 へ送信され、役物比率管理チップ 2 0 7 において役物比率を算出するトリガを判断する場合に使用される。

【 0 1 7 3 】

R A M 2 0 3 は、図 7 に図示したカウンタ用バッファの他、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ及びカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、全てバックアップされる。

10

20

30

40

50

【0174】

電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）には、停電監視回路252から出力される停電信号SG1が、MPU201のNMI端子に入力される。この入力により、実行されるNMI割込処理（図15参照）によって、電源断の発生情報が設定される。そして、MPU201のメイン処理（図17）において、電源断の発生情報があると判断されると、その時のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。

【0175】

一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図20参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図19参照）において実行される。

【0176】

RAM203は、更に、保留球数カウンタ203a、保留球格納エリア203b、保留球実行エリア203c、始1カウンタ203d、始2カウンタ203e、普1カウンタ203f、普2カウンタ203g、大入賞口カウンタ203h、アウトカウンタ203iを少なくとも有している。

【0177】

保留球数カウンタ203aは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図14参照）の中で検出される第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口への入球（始動入賞）に基づいて、第1図柄表示装置37で行われる変動表示（第3図柄表示装置81で行われる変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図16のS616）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1加算される（図12のS202、S203参照）。一方、保留球数カウンタ203aは、変動演出が実行される毎に1減算される（図13のS305参照）。

【0178】

この保留球数カウンタ203aの値（即ち、保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図12のS205参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて保留球数カウンタ203aが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【0179】

音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された変動演出の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110へアクセスすることなく変動演出の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される変動演出の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の変動演出の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【0180】

なお、音声ランプ制御装置113は、その内部で管理する保留球数が変化する度に、表示制御装置114に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置114は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第3図柄表示装置81の保留球数表示領域Dbに保留球数図柄を表示する。

【0181】

また、本実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1加算された保留球数カウンタ203aの値だけでなく、その保留球数カウンタ203aの加算の契機となった上記

10

20

30

40

50

始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ（図6参照）より取得される第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値も含める。

【0182】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置110にてカウンタ用バッファより取得した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に伝えられる。

【0183】

音声ランプ制御装置113では、保留球数コマンドにより伝えられた第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

【0184】

保留球格納エリア203bは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図7参照）より取得した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図10参照）の中で、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、保留球格納エリア203bに格納する。保留球格納エリア203bは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）を有している（図7参照）。

【0185】

保留球実行エリア203cは、大当たり抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の変動表示（変動演出）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【0186】

MPU201は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の変動表示（変動演出）の設定等の処理を実行するために、上述した保留球格納エリア203bに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203cへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【0187】

ここで、再び図7を参照して、保留球格納エリア203b及び保留球実行エリア203cの詳細について説明する。保留球格納エリア203b及び保留球実行エリア203cは、大当たり抽選や第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の変動表示（変動演出）の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【0188】

大当たり抽選や第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の変動表示（変動演出）の設定には、大当たり抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する第1当たり種別図柄カウンタC2と、外れ時の停止種別の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。保留球格納エリア203bは、球が第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかへ入賞（始動入賞）した場合にMPU201によってカウンタ用バッファから取得される上記カウンタC1～C3、CS1の各値をそれぞれ記憶する。

【0189】

保留球格納エリア 203b は、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、第1当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する第1当たり乱数カウンタ格納エリア 203b1 と、第1当たり種別カウンタ C2 の値を格納する第1当たり種別カウンタ格納エリア 203b2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203b3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203b4 とが設けられている。

【0190】

なお、本実施形態では、第1当たり乱数カウンタ格納エリア 203b1 と、第1当たり種別カウンタ格納エリア 203b2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203b3 と、変動種別カウンタ格納エリア 203b4 とを1つの保留球格納エリア 203b の中に設けているが、保留球格納エリアを複数設け、4つの各エリア 203b1, 203b2, 203b3, 203b4 をいずれかの保留球格納エリアに設けるようにしてもよい。

【0191】

上述した通り、保留球格納エリア 203b には、球が第2始動口 64b へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1～C3, CS1 の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い始動入賞に対応するデータが記憶

【0192】

一方、保留球実行エリア 203c は、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 203c には、保留球格納エリア 203b と同様に、第1当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する第1当たり乱数カウンタ格納エリア 203c1 と、第1当たり種別カウンタ C2 の値を格納する第1当たり種別カウンタ格納エリア 203c2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203c3、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203c4 とが設けられている。

【0193】

MPU201 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、保留球格納エリア 203b の保留第1エリアに記憶されているデータ（各カウンタ C1～C3, CS1 の各値）を、この保留球実行エリア 203c の各エリア 203c1～203c4 にそれぞれシフトする。そして、保留球実行エリア 203c にシフトされたデータを、変動開始処理（図17参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第1図柄表示装置 37 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された変動パターン及び停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【0194】

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

【0195】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、保留第1エリアの第1当たり乱数カウンタ格納エリア 203b1 の乱数値を、保留球実行エリア 203c の第1当たり乱数カウンタ格納エリア 203c1 へシフトする。同様に、第1当たり種別カウンタ格納エリア 203b2 の乱数値を、第1当たり種別カウンタ格納エリア 203c2 へシフトし、停止パターン選択カウン

タ格納エリア203b3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203c3へシフトし、変動種別カウンタ格納エリア203b4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203c4へシフトする。

【0196】

そして、保留球実行エリア203cへのデータのシフトが終了すると、保留第1エリアが空き状態となるため、保留球格納エリア203bの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、本実施の形態では、保留球格納エリア203bにおいて、データが記憶（保留）されている保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【0197】

ここで、保留球格納エリア203b内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、保留球格納エリア203bの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203cへシフトされ、保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、保留第2エリアのデータを、保留第1エリアへシフトし、保留第3エリアのデータを、保留第2エリアへシフトし、保留第4エリアのデータを、保留第3エリアへシフトする。

【0198】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、保留第2エリアのデータのみを、保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、データが記憶（保留）されていない保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0199】

なお、データの有無に関わらず、保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0200】

図6に戻り、説明を続ける。始1カウンタ203dは、第1始動口64aに入賞した球の数を計数するためのカウンタ、始2カウンタ203eは、第2始動口64bに入賞した球の数を計数するカウンタ、普1カウンタ203fは、第1普通入賞口63aに入賞した球の数を計数するカウンタ、普2カウンタ203gは、第2普通入賞口63bに入賞した球の数を計数するカウンタ、大入賞口カウンタ203hは、大入賞口65aに入賞した球の数を計数するためのカウンタ、アウトカウンタ203iは、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するためのカウンタである。これらのカウンタ203d～203iは、いずれも電源投入後のRAM203の初期設定処理（図16のS616）によって、初期値としてゼロが設定される。

【0201】

また、MPU201は、2ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図10参照）の中で実行されるスイッチ読み込み処理（図11参照）において、始1ポート205a、始2ポート205b、普1ポート205c、普2ポート205d、大入賞口ポート205e及びアウトポート205fを参照し、第1始動口スイッチ208a、第2始動口スイッチ208b、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d、大入賞口スイッチ208e及びアウトスイッチ208fのそれぞれにおいて、球が検出されたか否かを判断する。そして、いずれかの入賞口に入賞があった（対応するスイッチにおいて球が検出された）場合は、その入賞があった入賞口に対応するカウンタが1カウントアップさ

10

20

30

40

50

れ、また、アウトスイッチ 208 f において球が検出された場合は、アウトカウンタ 203 i が 1 カウントアップされる。

【0202】

カウンタ 203 d ~ 203 i における球の数の計数は、0.5 秒間継続して行われる。そして、0.5 秒が経過すると、カウンタ 203 d ~ 203 h の値が入賞情報とし、アウトカウンタ 203 i の値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ 207 に設定される。役物比率管理チップ 207 への各カウンタ 203 d ~ 203 i の値の設定が完了すると、これらのカウンタ 203 d ~ 203 i の値はゼロに初期化され、再び、次の 0.5 秒間における各入賞口に入賞した球の数が入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）が計数される。

10

【0203】

このように、本パチンコ機 10 では、MPU 201 にて、0.5 秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ 207 に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ 207 では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれの値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する。

20

【0204】

このように、MPU 201 にて実際に検出された入賞口への入賞の球の数等が、MPU 201 より役物比率管理チップ 207 へ入力されるので、役物比率管理チップ 207 では、実際の遊技において入賞と認められた球の数を正確に把握できる。

【0205】

また、仮に、MPU 201 にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）の計数を行わず、役物比率管理チップ 207 のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ 207 でも短い間隔（例えば、2 ミリ秒間隔）で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。

30

【0206】

これに対し、本パチンコ機 10 では、MPU 201 の計数によって、0.5 秒間隔で役物比率管理チップ 207 にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ 207 では 0.5 秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行すればよい。よって、役物比率管理チップ 207 における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。

【0207】

一方で、MPU 201 は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、例えば 2 ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと 2 ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機 10 において、球発射ユニット 112 a（図 5 参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約 0.6 秒であるため、0.5 秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は 0 球か 1 球であり、多くても数球であるため、RAM 203 に設けられたカウンタ 203 d ~ 203 i に必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処

40

50

理によりRAM 203の容量増大化を抑制できる。従って、MPU 201において、0.5秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

【0208】

役物比率管理チップ207には、CPU 261と、バッファ262と、第1読書メモリ263と、第2読書メモリ264と、設定レジスタ265と、リアルタイムクロック（以下「RTC」という）266とが設けられており、これらはバス206を介して互いに接続されている。また、バス206は、MPU 201及び検査端子207aにも接続されている。

10

【0209】

また、役物比率管理チップ207には、大容量のコンデンサ267が接続されている。主制御装置110に電力が供給されている間、コンデンサ267が充電されるようになっており、停電などにより主制御装置110への電力供給が停止されると、役物比率管理チップ207は、コンデンサ267に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する。なお、コンデンサ267に代えて、充放電可能な二次電池が役物比率管理チップ207に接続されてもよい。

【0210】

CPU 261は、役物比率管理チップ207の動作を制御する演算装置であり、役物比率管理チップ207内に設けられた図示しないROMに記憶される制御プログラムを実行することにより、パチンコ機10における役物比率の管理等を役物比率管理チップ207にて行う。役物比率管理チップ207における役物比率の管理等をCPU 261にて行うことにより、ソフトウェアを変更することで、役物比率管理チップ207の機能変更や仕様変更に対応できる。

20

【0211】

RTC 266は、現在の時刻を出力するものである。RTC 266には、充放電可能な二次電池（図示せず）が内蔵されており、その二次電池を電源として、RTC 266は常に現在の時刻を刻みながら、その時刻を出力する。RTC 266にて出力される時刻は、トリガ設定エリア265bにより設定された役物比率を算出するタイミング（トリガ）が「時刻」である場合にCPU 261により参照され、RTC 266にて示される時刻がトリガ設定エリア265bに設定された「予め定められた時刻」と一致するか超えた場合に、役物比率を算出する処理が実行される。また、詳細は後述するが、第1読書メモリ263に大当たり中データ263g、開放中データ263h、エラー中データ263i、時間外データ263jに対して、それぞれ大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報又は時間外情報が追加される場合に、その時の時刻がRTC 266より読み出され、その読み出された時刻が各情報とあわせて各データに追加される。

30

【0212】

バッファ262は、MPU 201により設定された各種情報を一時的に記憶するためのメモリであり、データを読み書き可能な揮発性のメモリであるSRAM（Static Random Access Memory）によって構成される。バッファ262には、始1バッファ262a、始2バッファ262b、普1バッファ262c、普2バッファ262d、大入賞口バッファ262e、アウトバッファ262f、大当たり中バッファ262g、開放中バッファ262h、エラー中バッファ262i等が少なくとも設けられている。

40

【0213】

始1バッファ262aには、0.5秒間隔でMPU 201により設定される始1カウンタ203dの値が格納される。始2バッファ262bには、0.5秒間隔でMPU 201により設定される始2カウンタ203eの値が格納される。普1バッファ262cには、0.5秒間隔でMPU 201により設定される普1カウンタ203fの値が格納される。普2バッファ262dには、0.5秒間隔でMPU 201により設定される普2カウンタ

50

203 gの値が格納される。大入賞口バッファ262 eには、0.5秒間隔でMPU201により設定される大入賞口カウンタ203 hの値が格納される。アウトバッファ262 fには、0.5秒間隔でMPU201により設定されるアウトカウンタ203 iの値が格納される。

【0214】

大当たり中バッファ262 gには、0.5秒間隔でMPU201により設定される遊技状態が大当たり中であった場合に、その情報（大当たり情報）が格納される。開放中バッファ262 hには、0.5秒間隔でMPU201により設定される遊技状態が内枠12又は前面枠14の開放中であった場合に、その情報（扉開放中情報）が格納される。エラー中バッファ262 iには、0.5秒間隔でMPU201により設定される遊技状態がエラー中であった場合に、その情報（エラー中情報）が格納される。

10

【0215】

役物比率管理チップ207では、バッファ262に設けられた各種バッファに対してMPU201による設定（書き込み）が行われ、MPU201から割込信号を受信すると、CPU261は、後述する設定情報受信処理（図19参照）を実行する。設定情報受信処理は、バッファ262に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第1読書メモリ263に格納すると共に、パチンコ機10の遊技状態に関する情報も第1読書メモリ263に格納する。

【0216】

20

設定レジスタ265は、役物比率管理チップ207の動作に必要な設定値を設定するためのレジスタである。設定レジスタ265には、賞球数データ設定エリア265 aと、トリガ設定エリア265 bとが少なくとも設けられている。

【0217】

賞球数データ設定エリア265 aには、MPU201のROM202に格納された賞球数テーブル202 e（図9参照）が設定される。トリガ設定エリア265 bは、MPU201のROM202に格納されたトリガ情報データ202 fが設定される。主制御装置110に電源が投入されると、賞球数テーブル202 e及びトリガ情報データ202 fが役物比率管理チップ207へ送信される。そして、CPU261により、賞球数テーブル202 eが賞球数データ設定エリア265 aに設定され、トリガ情報データ202 fがトリガ設定エリア265 bに設定される。

30

【0218】

賞球数データ設定エリア265 aに設定された賞球数テーブル202 eは、役物比率を算出する場合にCPU261によって参照される。ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報はROM202に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ROM202に格納された賞球数テーブル202 eを役物比率管理チップ207へ送信し、役物比率管理チップ207の賞球数データ設定エリア265 aに設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ207のROMに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ207の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はROM202を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ207を用いても、役物比率を正確に算出できる。

40

【0219】

トリガ設定エリア265 bに設定されたトリガ情報データ202 fもCPU261により参照され、トリガ情報データ202 fにて示された役物比率を算出するタイミング（トリガ）となったか否か判定され、該タイミングとなったと判定された場合に、役物比率を算出する処理を実行する。ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ207において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ207にて該タイミングを固定してしまうのではなく

50

、パチンコ機 10 における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機 10 のように、パチンコ機 10 における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ 202f を ROM 202 に格納しておき、電源が供給される毎に、ROM 202 にトリガ情報データ 202f を役物比率管理チップ 207 へ送信することで、役物比率管理チップ 207 では、パチンコ機 10 における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第 2 読書メモリ 264 へ記録させておくことができる。

【0220】

なお、主制御装置 110 に電源が投入されたときに MPU 201 により実行される立ち上げ処理（所謂ブート処理）の中で送信される賞球数テーブル 202e 及びトリガ情報データ 202f だけが、賞球数データ設定エリア 265a 及びトリガ設定エリア 265b へ設定されるように構成されている。立ち上げ処理は、所謂ブート処理であって、ユーザにてプログラムされない非ユーザプログラムである。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア 265a 及びトリガ設定エリア 265b に対して設定されることを抑制できる。

【0221】

第 1 読書メモリ 263 は、役物比率の算出タイミングとなるまで、MPU 201 によりバッファ 262 に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納するためのメモリである。第 1 読書メモリ 263 は、データを読み書き可能で揮発性のメモリ、例えば SRAM によって構成される。なお、より大容量のデータを読み書き可能な揮発性のメモリである DRAM (Dynamic Random Access Memory) によって第 1 読書メモリ 263 を構成してもよい。

【0222】

第 1 読書メモリ 263 には、始 1 カウンタ 263a、始 2 カウンタ 263b、普 1 カウンタ 263c、普 2 カウンタ 263d、大入賞口カウンタ 263e、アウトカウンタ 263f、大当たり中データ 263g、開放中データ 263h、エラー中データ 263i、時間外データ 263j が少なくとも格納される。第 1 読書メモリ 263 に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、主制御装置 110 に電源がオンされた場合に MPU 201 より送信される初期化信号に基づいて、CPU 261 により全て 0 に初期化される（図 18 の S710 参照）。

【0223】

また、第 1 読書メモリ 263 に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、役物比率を算出するタイミングとなった場合に CPU 261 により実行される役物比率算出処理によって参照され、必要な処理が実行された後、再び CPU 261 によって全て 0 に初期化される（図 21 の S744）。これにより、第 1 読書メモリ 263 では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、MPU 201 によりバッファ 262 に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【0224】

始 1 カウンタ 263a は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第 1 始動口 64a に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。MPU 201 によって始 1 バッファ 262a に、0.5 秒間第 1 始動口 64a に入賞した球の数を示す始 1 カウンタ 203d の値が設定されると、CPU 261 によって、その始 1 バッファ 262a に設定された値（つまり、0.5 秒間第 1 始動口 64a に入賞した球の数）が始 1 カウンタ 263a に加算される。

【0225】

始 2 カウンタ 263b は、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第 2 始動口 64b に入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。MPU 201 によって始 2 バッファ 262b に、0.5 秒間第 1 始動口 64a に入賞した球の数を示す始 2 カウンタ 203e の値が設定されると、CPU 261 によって、その始 2 バッファ 262b に設

10

20

30

40

50

定された値（つまり、0.5秒間第2始動口64bに入賞した球の数）が始2カウンタ263bに加算される。

【0226】

普1カウンタ263cは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第1普通入賞口63aに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。MPU201によって普1バッファ262cに、0.5秒間第1普通入賞口63aに入賞した球の数を示す普1カウンタ203fの値が設定されると、CPU261によって、その普1バッファ262cに設定された値（つまり、0.5秒間第1普通入賞口63aに入賞した球の数）が普1カウンタ263cに加算される。

【0227】

普2カウンタ263dは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第2普通入賞口63bに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。MPU201によって普2バッファ262dに、0.5秒間第2普通入賞口63bに入賞した球の数を示す普2カウンタ203gの値が設定されると、CPU261によって、その普2バッファ262dに設定された値（つまり、0.5秒間第2普通入賞口63bに入賞した球の数）が普2カウンタ263dに加算される。

【0228】

大入賞口カウンタ263eは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに大入賞口65aに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。MPU201によって大入賞口バッファ262eに、0.5秒間大入賞口65aに入賞した球の数を示す大入賞口カウンタ203hの値が設定されると、CPU261によって、その大入賞口バッファ262eに設定された値（つまり、0.5秒間大入賞口65aに入賞した球の数）が大入賞口カウンタ263eに加算される。

【0229】

アウトカウンタ263fは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに球排出路へ誘導された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を累積して計数するためのカウンタである。MPU201によってアウトバッファ262fに、0.5秒間球排出路へ誘導された球の数を示すアウトカウンタ203iの値が設定されると、CPU261によって、そのアウトバッファ262fに設定された値（つまり、0.5秒間球排出路へ誘導された球の数）がアウトカウンタ263fに加算される。トリガ設定エリア265bに設定された役物比率を算出するトリガが「発射数」である場合、このアウトカウンタ263fが参照され、アウトカウンタ263fで示される球の数（発射数）が、トリガ設定エリア265bに設定された「所定球数」以上となった場合に、CPU261により役物比率を算出処理が実行される。

【0230】

大当たり中データ263gは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機10の遊技状態が大当たりとなった場合に、パチンコ機10が大当たりとなったことを示す大当たり情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。MPU201によって、大当たり中バッファ262gに、パチンコ機10の遊技状態として大当たり中であることを示す大当たり情報が設定されると、CPU261によって、その大当たり情報が、RTC266により示される現在時刻と合わせて、大当たり中データ263gに追加される。

【0231】

開放中データ263hは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機10の遊技状態が、内枠12又は前面枠14（扉）の開放中となった場合に、パチンコ機10が扉開放状態となったことを示す扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。MPU201によって、開放中バッファ262hに、パチンコ機10の遊技状態として、内枠12又は前面枠14が開放中であることを示す扉開放中情報が設定されると、CPU261によって、その扉開放中情報が、RTC266により示される現在時刻と合わせて、開放中データ263hに追加される。

【0232】

エラー中データ263iは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機10の遊技状態がエラー中となった場合に、パチンコ機10がエラー中となったことを示すエラー中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。MPU201によって、エラー中バッファ262iに、パチンコ機10の遊技状態としてエラー中であることを示すエラー中情報が設定されると、CPU261によって、そのエラー中情報が、RTC266により示される現在時刻と合わせて、エラー中データ263iに追加される。

【0233】

時間外データ263jは、MPU201によるバッファ262への設定（書き込み）が、通常は営業時間外である深夜時間帯（例えば、深夜0時～早朝6時の間）に行われた場合に、パチンコ機10において深夜に何らかの動作が行われたことを示す時間外情報を、そのときの時刻と合わせて規定したデータである。MPU201によってバッファ262への設定（書き込み）が行われた場合に、そのときの時刻がCPU261によってRTC266から読み出され、その時刻が深夜時間帯であると判断された場合に、時間外情報が、RTC266により示される現在時刻と合わせて、時間外データ263jに追加される。

【0234】

第2読書メモリ264は、データを読み書き可能な不揮発性のメモリ、例えば、フラッシュメモリで構成される。この第2読書メモリ264は、電源が断されている間も記憶されたデータが保持されていればよく、フラッシュメモリ以外でも、強誘電体メモリ（FeRAM: Ferroelectric Random Access Memory）や、磁気抵抗RAM（MRAM: Magnetoresistive Random Access Memory）、抵抗変化型メモリ（ReRAM: Resistive Random Access Memory）などで構成されてもよい。また、第2読書メモリ264をDRAMで構成しつつ、当該DRAMに、電源が断されている間もバックアップ電圧を電源装置115より供給し続けることで、電源が断されている間もデータを保持するようにしてもよい。

【0235】

第2読書メモリ264には、役物比率データ264aと、連続役物比率データ264bと、発射球数データ264cと、遊技状態データ264dとが少なくとも記憶される。

【0236】

役物比率データ264aは、役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に算出された役物比率を表すデータを、その算出した時刻と合わせて記録したデータである。連続役物比率データ264bは、同タイミング（トリガ）で算出された連続役物比率を表すデータを、その算出した時刻と合わせて記録したデータである。

【0237】

ここで、役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、役物が作動する第2始動口64b及び大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率を示したものであり、70%以下と定められている。また、連続役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、連続して役物が作動する大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率を示したものであり、60%以下と定められている。

【0238】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を10時間行った場合における上記の比率をいうが、ここでは、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、CPU261により、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第2始動口64b及び大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球

）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ264aに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ264bに記録される。

【0239】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ267に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ264a又は連続役物比率データ264bに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

10

【0240】

第1読書メモリ263に格納された始1カウンタ263aにより示される第1始動口64aに入賞した球の数と、始2カウンタ263bにより示される第2始動口64bに入賞した球の数と、普1カウンタ263cにより示される第1普通入賞口63aに入賞した球の数と、普2カウンタ263dにより示される第2普通入賞口63bに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ263eにより示される大入賞口65aに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202e（図9参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数が算出できる。そして、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数が算出できる。

20

【0241】

これにより、その遊技者に払い出された球の総数に対する、第2始動口64bへの入賞に伴って払い出された球の数と大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球の数との合計の比率を算出することで、役物比率が算出できる。また、遊技者に払い出された球の総数に対する、大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球の数の比率を算出することで、連続役物比率が算出できる。

【0242】

30

発射球数データ264cは、第1読書メモリ263のアウトカウンタ263fにて計数された遊技領域へ発射された球の総数を、役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録したデータである。電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技領域へ発射された球の総数は、アウトカウンタ263fにより示される。役物比率を算出するタイミングとなった場合に、そのときのアウトカウンタ263fの値が、RTC266により示されるその時の時刻とあわせて、発射球数データ264cに記録される。

【0243】

遊技状態データ264dは、第1読書メモリ263の大当たり中データ263g、開放中データ263h、エラー中データ263i及び時間外データ263j記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を、各々の情報に対応付けられた時刻と合わせて記録したデータである。役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第1読書メモリ263の大当たり中データ263g、開放中データ263h、エラー中データ263i及び時間外データ263j記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた時刻とが、CPU261によって、遊技状態データ264dに記録される。

40

【0244】

このとき、例えば、大当たり情報が1秒未満ずつの間隔で大当たり中データ263gに記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味する

50

ので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ264dに記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、各々の情報が1秒未満ずつの間隔で各データ263h~jに記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ264dに記録する。これにより、遊技状態データ264dに必要な記憶容量を小さく抑えることができる。

【0245】

遊技状態データ264dに、大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を記録する場合は、CPU261は、各情報を古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ264dへ記録する。そして、検査装置300へ遊技状態データ264dに記録された情報を出力する場合に、CPU261は、記録された順に情報を出力する。これにより、各情報は、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置300は、その出力された順に情報を解析することにより、時刻の経過に伴う遊技状態の変化を容易に解析できる。

10

【0246】

ただし、CPU261は、必ずしも各情報を古い時刻の情報から並べて遊技状態データ264dに格納しなくてもよい。この場合、検査装置300へ遊技状態データ264dに記録された情報を出力する場合に、CPU261が古い時刻の情報から順に遊技状態データ264dより読み出して検査装置300へ送信してもよいし、CPU261は、記録された順に各情報を検査装置300へ出力しておき、検査装置300にて、受信した各情報を古い時刻の情報から並べ直すようにしてもよい。

20

【0247】

なお、第1読書メモリ263の大当たり中データ263g、開放中データ263h、エラー中データ263i及び時間外データ263j記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を、各々対応付けられた時刻と合わせて、全て遊技状態データ264dに記録してもよい。遊技状態データ264dに必要な記憶容量は大きくなるが、これを検査装置300へ出力することにより、遊技状態の細かな変化を見ながら、パチンコ機10の動作状態を解析できる。

【0248】

ここで、役物比率データ264a、連続役物比率データ264b及び発射球数データ264cに記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、1024）に限定される。また、遊技状態データ264dに記録できる大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、16384）に限定される。役物比率データ264a、連続役物比率データ264b、発射球数データ264c又は遊技状態データ264dに、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。例えば、役物比率データ264a、連続役物比率データ264b、発射球数データ264c及び遊技状態データ264dをそれぞれリングバッファのように構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを第2読書メモリ264内又は第2読書メモリ264とは別に設けられた不揮発性メモリ内に別途用意して、情報の書き込みを行う毎に書き込みを行う位置を1ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第2読書メモリ264の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機10の状態を含めて、検査装置300に解析を行わせることができる。なお、リングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを第2読書メモリ264内に用意することにより、電源が途中で断された場合であっても、電源が供給された後に、これまでに格納された情報の続きから、新たな情報を追加して記録することができる。

30

40

【0249】

検査端子207aに検査装置300が接続されると、CPU261に対して割込みが発

50

生し、CPU 261によって、第2読書メモリ264に記録された役物比率データ264aと、連続役物比率データ264bと、発射球数データ264cと、遊技状態データ264dとが、順に検査装置300へ送信される。各データ264a～dを検査装置300へ送信する場合、CPU 261は、各々のデータ264a～dにおいて記録された各情報（各情報に対応付けられた記録された時刻情報を含む）を、記録された順番に読み出して、検査装置300へ送信する。検査端子207aに検査装置300を接続するだけで、割込みが発生し、第2読書メモリ264に記録された各情報を検査装置300へ送信する処理が実行されるので、その送信を素早く実行し、完了させることができる。よって、検査装置300によって、パチンコ機10より受信した情報から役物比率や連続役物比率を解析して、これら役物比率や連続役物比率から不正行為を素早く容易に発見できる。

10

【0250】

具体的には、これから検査装置300へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしていない場合は、CPU 261は、そのデータに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置300へ送信する。一方、検査装置300へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、1ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置300へ送信する。これにより、検査装置300には、古い時刻の情報から順に情報が出力されることになる。

20

【0251】

第2読書メモリ264は、不揮発性のメモリによって構成されているため、途中で電源が断された場合であっても、第2読書メモリ264にはパチンコ機10における役物比率等に関する情報が記録され続ける。よって、検査装置300は、電源が断される前の情報も含めて役物比率等に関する情報を受信でき、解析することができる。

【0252】

ここで、不正行為者の中には、第2始動口64bの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第2始動口64bへ球を誘導したりすることで、第2始動口64bへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがある。また、大入賞口65aの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口65aへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがある。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

30

【0253】

これに対し、本パチンコ機10では、主制御装置110に役物比率管理チップ207を設け、役物比率管理チップ207において、主制御装置110のMPU 201から各入賞口への入賞情報を得ることにより、パチンコ機10における役物比率及び連続役物比率を所定のタイミングで算出し、記録し続ける。そして、検査装置300が検査端子207aに接続されると、役物比率管理チップ207に記録された役物比率及び連続役物比率が検査装置300に出力される。これにより、検査装置300において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

40

【0254】

また、本パチンコ機10では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ207において記録され、検査装置300へ出力される。よって、検査装置300による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【0255】

50

また、役物比率管理チップ207は、主制御装置110に設けられ、MPU201、ROM202等と共に、1つの基板ボックス100のなかに収納されている。これにより、不正行為者が役物比率管理チップ207に入力される入賞情報等を改変することが困難である。また、役物比率管理チップ207にて記録された役物比率及び連続役物比率を改ざんしたり、消去したりすることも困難である。よって、役物比率管理チップ207により算出され、出力される役物比率及び連続役物比率に対し、高い信頼性を保たせることができる。

【0256】

また、役物比率管理チップ207は、第1読書メモリ263と第2読書メモリ264とを設け、第1読書メモリ263にて入賞口毎に入賞した球の数をカウントし、第1読書メモリ263にてカウントされた入賞口毎の入賞した球の数に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第2読書メモリ264へ記録する。ここで、第2読書メモリ264は不揮発性のメモリで構成されるが、一般的に不揮発性のメモリは、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込みに時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりする。本実施形態は、揮発性のメモリで構成される第1読書メモリ263と不揮発性のメモリで構成される第2読書メモリ264とを分けることで、まずは、第1読書メモリ263を用いて、入賞口毎に入賞した球の数をカウントして記憶させる処理を高速に行うことで、各入賞口に入賞した球を取りこぼしなくカウントできる。そして、後に、第1読書メモリ263に記憶された入賞口毎に入賞した球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出して第2読書メモリ264へ記録する処理を所定のタイミング（トリガ）毎に実行することで、第2読書メモリ264への書き込み回数を少なくできるので、不揮発性メモリで構成することによる上記問題点が顕在化することを抑制できる。

【0257】

図5に戻り、説明を続ける。払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

【0258】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、全てバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図15参照）が即座に実行される。

【0259】

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

【0260】

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

駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約 0. 6 秒間隔で、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

【0 2 6 1】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ～ 3 3、表示ランプ 3 4 など） 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

10

【0 2 6 2】

演算装置である MPU 2 2 1 は、その MPU 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される RAM 2 2 3 とを有している。

【0 2 6 3】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。

【0 2 6 4】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出態様を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御し、また、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。

20

【0 2 6 5】

ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。

【0 2 6 6】

スーパーリーチの演出態様を変更する等、ステージの変更以外の目的で枠ボタン 2 2 が操作された場合は、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン操作コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 では、枠ボタン操作コマンドを受信することで、枠ボタン 2 2 の操作に応じた画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。

30

【0 2 6 7】

RAM 2 2 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、オン状態で変動演出を開始すべきことを示す変動開始フラグ（図示せず）などを有している。

【0 2 6 8】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 2 5 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

40

【0 2 6 9】

変動開始フラグは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 2 5 の S 1 0 0 5 参照）。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 2 6 の S 1 1 0 2 参照）。

【0 2 7 0】

50

表示制御装置 114 は、第 3 図柄表示装置 (LCD) 81 の画面表示を制御する装置であり、第 3 図柄の変動表示 (変動演出) や大当たり時の大当たり演出といった種々の画面表示を、音声ランプ制御装置 113 (主制御装置 110) から送信されるコマンドに従って制御するものである。

【0271】

表示制御装置 114 は、MPU 231 と、ROM (プログラム ROM) 232 と、ワーク RAM 233 と、ビデオ RAM 234 と、キャラクタ ROM 235 と、画像コントローラ 236 と、入力ポート 237 と、出力ポート 238 と、バスライン 239, 240 とを有している。入力ポート 237 の入力側には音声ランプ制御装置 113 の出力側が接続され、入力ポート 237 の出力側には、MPU 231、ROM 232、ワーク RAM 233、画像コントローラ 236 が接続されている。画像コントローラ 236 には、ビデオ RAM 234、キャラクタ ROM 235 が接続されると共に、バスライン 240 を介して出力ポート 238 が接続されている。出力ポート 238 の出力側には、第 3 図柄表示装置 81 が接続されている。なお、パチンコ機 10 は、大当たりの抽選確率や 1 回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 81 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 114 は共通部品化されコスト低減が図られている。

【0272】

表示制御装置 114 の MPU 231 は、音声ランプ制御装置 113 から出力された表示用変動パターンコマンドやその他の各種コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を制御する。ROM 232 は、MPU 231 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリである。ワーク RAM 233 は、MPU 231 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【0273】

キャラクタ ROM 235 は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される図柄 (背景図柄や第 3 図柄) などの演出用のデータ (キャラクタ情報) を圧縮された形式で記憶したメモリである。ビデオ RAM 234 は、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像を生成するためにキャラクタ ROM 235 から読み出された複数のキャラクタ情報を解凍した形式で記憶する領域 (図示せず) と、その解凍した複数のキャラクタ情報の少なくとも一部を用いて生成した 1 フレーム分の表示データを、その表示がなされるまで一時的に記憶するフレームバッファ領域 (図示せず) とを有するメモリである。

【0274】

画像コントローラ 236 は、MPU 231、ビデオ RAM 234、出力ポート 238 のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きを介在すると共に、ビデオ RAM 234 のフレームバッファ領域に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して第 3 図柄表示装置 81 に表示させるものである。

【0275】

電源装置 115 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 251 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 252 と、RAM 消去スイッチ 122 (図 3 参照) が設けられた RAM 消去スイッチ回路 253 とを有している。電源部 251 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 110 ~ 114 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 251 は、外部より供給される交流 24 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 208 などの各種スイッチや、ソレノイド 209 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 12 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 12 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 110 ~ 114 等に対して必要な電圧を供給する。

【0276】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU

201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理（図18参照）を正常に実行し完了することができる。

10

【0277】

RAM消去スイッチ回路253は、RAM消去スイッチ122（図3参照）が押下された場合に、主制御装置110へ、バックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号SG2を出力するための回路である。主制御装置110は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置111においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置111に対して送信する。

【0278】

次に、図10から図17のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

20

【0279】

図10は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。MPU201がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

30

【0280】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S101）。タイマ割込処理やメイン処理では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等へ送信すべきコマンド等を生成し、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶する。S101の外部出力処理では、このコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。

【0281】

例えば、始動入賞処理（図12参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。また、変動処理（図13参照）や変動処理の一処理である変動開始処理（図14）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置113に送信する。その他、後述のS111の処理において球の発射を行う場合に設定された球発射信号を、発射制御装置112に送信する。

40

【0282】

次に、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S102）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置65の大入賞口（大開放口）65aを開放又は閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する（S103）。即ち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口65aを開放し、大入賞口65aの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口65aに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これらいずれかの条件が成立すると大入賞口65aを閉鎖する。この大入賞口65aの開放と閉鎖

50

とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【0283】

次に、第2図柄表示装置83による第2図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（S105）。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置83にて第2図柄の変動表示が実施される。そして、第2当たり乱数カウンタC4の値により第2図柄の抽選が実施され、第2図柄の当たり状態になると、第2始動口64bに付随する電動役物を所定時間開放する。

【0284】

次いで、スイッチ読み込み処理を実行する（S106）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のS101の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。スイッチ読み込み処理（S106）の詳細については、図11を参照して後述する。

【0285】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S107）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では899）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では250）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【0286】

更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び第2当たり乱数カウンタC4の更新を実行する（S108）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び第2当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、899, 99, 99, 198, 250）に達した際、それぞれ0にクリアする。また、第1当たり乱数カウンタC1又は第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該第1当たり乱数カウンタC1又は第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を第1当たり乱数カウンタC1又は第2当たり乱数カウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【0287】

次に、第1図柄表示装置37による表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する変動処理を実行し（S109）、次いで、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S110）。なお、変動処理の詳細は図13を参照して後述し、始動入賞処理の詳細は図12を参照して後述する。

【0288】

始動入賞処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（S111）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（S112）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場

10

20

30

40

50

合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の S 1 0 1 の処理によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【0 2 8 9】

また、その他の処理 (S 1 1 2) においては、パチンコ機 1 0 がエラー状態にあるか否かを判断する処理が含まれる。例えば、S 1 1 1 の処理において球発射信号の情報を設定しているにもかかわらず、球排出路へ案内された球 (即ち、遊技領域へ発射された球) がアウトスイッチ 2 0 8 f により所定時間以上検出されなかった場合は、球詰まりの可能性があるとエラー状態にあると判断する。また、S 1 0 2 の処理において払出異常信号が読み込まれた場合は、球の払い出しがエラー状態にあると判断する。更に、パチンコ機 1 0 に大きな振動が与えられた場合や、パチンコ機 1 0 に磁石が近づけられたと判断された場合も、遊技に不正行為が行われた可能性があるとしてエラー状態にあると判断する。

【0 2 9 0】

なお、パチンコ機 1 0 に大きな振動が与えられたか否かの判断は、パチンコ機 1 0 に振動を感知する振動感知センサを設け、振動感知センサの出力が主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 へ入力されるように構成しておき、S 1 1 2 の処理の中で、振動感知センサの出力を読み込むことにより行われる。また、パチンコ機 1 0 に磁石が近づけられたか否かの判断は、パチンコ機 1 0 に磁気の変化を感知する磁気感知センサを設け、磁気感知センサの出力が主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 へ入力されるように構成しておき、S 1 1 2 の処理の中で、磁気感知センサの出力を読み込むことにより行われる。

【0 2 9 1】

S 1 1 2 の処理において、エラー状態にあると判断された場合は、そのエラー種別に関する情報を含むエラーコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の S 1 0 1 の処理によって、エラーコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。そして、エラー種別に応じた警告音を音声出力装置 2 2 6 より出力させ、また、表示ランプ 3 4 を点灯・点滅させ、また、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラー種別に応じた画像を表示させることができる。

【0 2 9 2】

次に、図 1 1 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理であるスイッチ読み込み処理 (S 1 0 6) を説明する。図 1 1 は、このスイッチ読み込み処理 (S 1 0 6) を示すフローチャートである。

【0 2 9 3】

スイッチ読み込み処理では、まず、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a、第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b、第 1 普通入賞口スイッチ 2 0 8 c、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d、大入賞口スイッチ 2 0 8 e 及びアウトスイッチ 2 0 8 f の各スイッチの出力を、入出力ポート 2 0 5 の始 1 ポート 2 0 5 a、始 2 ポート 2 0 5 b、普 1 ポート 2 0 5 c、普 2 ポート 2 0 5 d、大入賞口ポート 2 0 5 e 及びアウトポート 2 0 5 f を参照することで読み込み、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、第 1 普通入賞口 6 3 a、第 2 普通入賞口 6 3 b、大入賞口 6 5 a への入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報 (入賞検知情報) を保存する (S 1 5 1)。1 球の入賞及び球排出路へ案内された 1 球の判定は、各スイッチ 2 0 8 a ~ 2 0 8 f の出力に基づいて、3 回のタイマ割込処理に亘って行われる。

【0 2 9 4】

次いで、入賞検知情報に基づいて、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始動口 6 4 b、第 1 普通入賞口 6 3 a、第 2 普通入賞口 6 3 b、大入賞口 6 5 a のうち、S 1 5 1 の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数 (即ち、賞球数テーブル 2 0 2 e により規定された数) の賞球が払い出されるように、獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファ

に設定する（S152）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のS101の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

【0295】

そして、入賞検知情報に基づいて、第1始動口64a、第2始動口64b、第1普通入賞口63a、第2普通入賞口63b、大入賞口65aのうち、S151の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、始1カウンタ203d、始2カウンタ203e、普1カウンタ203f、普2カウンタ203g、大入賞口カウンタ203hのうち、入賞のあった入賞口に対応するカウンタを1カウントアップすると共に、球排出路へ案内された球があったと判定された場合は、アウトカウンタ203iを1カウントアップする（S153）。

10

【0296】

次に、前回役物比率管理チップ207へ入賞情報（各カウンタ203d～iの値及びパチンコ機10の遊技状態に関する情報）を設定してから、0.5秒経過したか否かを判断する（S154）。その結果、0.5秒経過していなければ（S154：No）、そのままスイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理に戻る。

【0297】

一方、0.5秒経過していると判断される場合は（S154：Yes）、S155～S157の処理が実行される。まず、S155の処理では、始1カウンタ203d、始2カウンタ203e、普1カウンタ203f、普2カウンタ203g、大入賞口カウンタ203hの値を入賞情報とし、アウトカウンタ203iの値をアウト情報として、その時のパチンコ機10の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ207に設定する（S155）。

20

【0298】

これにより、始1カウンタ203dの値が役物比率管理チップ207の始1バッファ262aに設定され、始2カウンタ203eの値が役物比率管理チップ207の始2バッファ262bに設定され、普1カウンタ203fの値が役物比率管理チップ207の普1バッファ262cに設定され、普2カウンタ203gの値が役物比率管理チップ207の普2バッファ262dに設定され、大入賞口カウンタ203hの値が役物比率管理チップ207の大入賞口バッファ262eに設定され、アウトカウンタ203iの値が役物比率管理チップ207のアウトバッファ262fに設定される。

30

【0299】

このように、カウンタ203d～203iにおける球の数の計数は、0.5秒間継続して行われ、0.5秒が経過すると、カウンタ203d～203hの値が入賞情報とし、アウトカウンタ203iの値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ207に設定される。即ち、本パチンコ機10では、MPU201にて、0.5秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ207に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ207では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれの値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する。

40

【0300】

仮に、MPU201にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）の計数を行わず、役物比率管理チップ207のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ207でも短い間隔（例えば、2ミリ秒間隔）で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。

【0301】

50

これに対し、本パチンコ機 10 では、MPU 201 の計数によって、0.5 秒間隔で役物比率管理チップ 207 にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ 207 では 0.5 秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行すればよい。よって、役物比率管理チップ 207 における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。

【0302】

一方で、MPU 201 は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、タイマ割込処理が実行される 2 ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと 2 ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機 10 において、球発射ユニット 112a（図 5 参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約 0.6 秒であるため、0.5 秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は 0 球か 1 球であり、多くても数球であるため、RAM 203 に設けられたカウンタ 203d ~ 203i に必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理により RAM 203 の容量増大化を抑制できる。従って、MPU 201 において、0.5 秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

【0303】

S155 の処理により設定される遊技状態としては、例えば、大当たり中と、内枠 12 又は前面枠 14 の開放中と、エラー中とが含まれる。内枠 12 又は前面枠 14 が開放中であるか否かは、MPU 201 が扉開放ポート 205g を参照し、扉開放スイッチ 208g の出力を確認することにより判断される。

【0304】

また、遊技状態がエラー中であるか否かは、タイマ割込処理の S112 の処理により判断された結果に基づく。S155 の処理では、S112 の処理においてエラー状態にあると判断された場合に、遊技状態としてエラー中であることを示す情報を役物比率管理チップ 207 に設定する。

【0305】

S155 の処理により設定された遊技状態に大当たり中が含まれる場合は、大当たり中バッファ 262g に大当たり情報が格納され、その遊技状態に内枠 12 又は前面枠 14 の開放中が含まれる場合は、開放中バッファ 262h に扉開放中情報が格納され、その遊技状態にエラー中が含まれる場合は、エラー中バッファ 262i にエラー中情報が格納される。そして、役物比率管理チップ 207 において、これらの情報が最終的に第 2 読書メモリ 264 の遊技状態データ 264d に記録されることになる。検査装置 300 が検査端子 207a に接続された場合には、その遊技状態に関する情報が役物比率に関する情報とあわせて検査装置 300 へ送信される。よって、検査装置 300 は、パチンコ機 10 の役物比率の解析を行うなかで、役物比率に不可解な傾向が認められる場合は、遊技状態を示す情報を参照することで、その原因を探ることができる。

【0306】

S155 の処理の後、役物比率管理チップ 207 に割込信号を送信する（S156）。役物比率管理チップ 207 は、この割込信号に基づいて、後述する設定情報受信処理（図 19 参照）を実行し、バッファ 262 に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第 1 読書メモリ 263 に格納すると共に、パチンコ機 10 の遊技状態に関する情報も第 1 読書メモリ 263 に格納する。

【0307】

S156の処理の後、各入賞口に対応する始1カウンタ203d、始2カウンタ203e、普1カウンタ203f、普2カウンタ203g、大入賞口カウンタ203hと、アウトスイッチ208fに対応するアウトカウンタ203iを0の初期化して（S157）、スイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理へ戻る。S157の処理により、これらのカウンタ203d～203iが0に初期化されると、再び、次の0.5秒間における各入賞口に入賞した球の数がカウンタ203d～203hによって入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）がアウトカウンタ203iによって計数される。

【0308】

10

なお、S154の処理では、主制御装置110に電源が供給されてから初めて本処理が実行される場合には、前回役物比率管理チップ207へ入賞情報（各カウンタ203d～iの値及びパチンコ機10の遊技状態に関する情報）を設定してから、0.5秒経過したもの（S154：Yes）と見なして、S155の処理へ移行する。これにより、電源が断される前に検出された各入賞口へ入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数であって、電源断時点で役物比率管理チップ207に設定されなかった、RAM203の各カウンタ203d～203iの値が、電源断中も保持されていることを条件に、電源が供給された直後に、役物比率管理チップ207へ設定できる。よって、役物比率管理チップ207において、電源断に伴う入賞情報やアウト情報の記録漏れを抑制することができる。

【0309】

20

次に、図12のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である始動入賞処理（S110）を説明する。図12は、この始動入賞処理（S110）を示すフローチャートである。始動入賞処理は、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれかの始動口への入球（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合は、各カウンタC1～C3、CS1の値を保留球格納エリア203bに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタC1～C3、CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。

【0310】

30

MPU201は、この始動入賞処理を実行すると、まず、球が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S201）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図11参照）のS151の処理により、第1始動口64aへの入賞を検出する第1始動口スイッチ208aと、第2始動口64bへの入賞を検出する第2始動口スイッチ208bとの出力信号とに基づいて判断された、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞の有無の結果を利用する。

【0311】

40

球が第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S201：Yes）、保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている変動演出の保留球数N）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判別する（S202）。そして、第1始動口64a及び第2始動口64bのいずれの始動口へも入賞がないか（S201：No）、或いは、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞があっても保留球数 $N < 4$ でなければ（S202：No）、タイマ割込処理へ戻る。

【0312】

一方、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞があり（S201：Yes）、且つ、保留球数 $N < 4$ であれば（S202：Yes）、保留球数カウンタ203aの値（保留球数N）を1加算する（S203）。そして、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ（図7参照）から読み出し、RAM203の保留球格納エリア203bに設けられた保留第1～第4エリアのうち、保留球数カウンタ203aで示される

50

値に対応するエリアの第1当たり乱数カウンタ格納エリア203b1、第1当たり種別カウンタ格納エリア203b2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203b3及び変動種別カウンタ格納エリア203b4に各々保留(格納)する(S204)。

【0313】

具体的には、S203の処理による加算後の保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1の値が保留される。また、加算後の保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1の値が保留される。

10

【0314】

次に、S203の処理による加算後の保留球数カウンタ203aの値(保留球数N)と、S204の処理により保留球格納エリア203bに格納(保留)した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する(S205)。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のS101の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。

【0315】

音声ランプ制御装置113では、保留球数コマンドを受信することにより、保留球数Nに対応した保留球数図柄を保留球数表示領域Db(図4参照)に表示させるべく表示制御装置114に指示する。また、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1～C3、CS1の値を用いて、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

20

【0316】

なお、S205の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3、CS1の値は、S204の処理によりカウンタ用バッファから読み出した値そのものを用いてもよいし、S204の処理において保留球格納エリア203bに格納(保留)された値を読み出したものを用いてもよい。

30

【0317】

S205の処理を終えると、タイマ割込処理に戻る。

【0318】

次に、図13を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である変動処理(S109)について説明する。図13は、この変動処理(S109)を示すフローチャートである。変動処理(S109)は、第1図柄表示装置37における変動表示や第3図柄表示装置81にて行う変動演出を制御するものである。

【0319】

この変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する(S301)。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び第1図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば(S301:Yes)、そのまま本処理を終了する。

40

【0320】

大当たり中でなければ(S301:No)、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であるか否かを判別し(S302)、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中でなければ(S302:No)、次いで、第1図柄表示装置37における変動表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S303)。その結果、変動停止後、所定時間経過していなければ(S303:No)、そのまま本処理を終了する。これにより、変動演出にお

50

ける停止図柄が所定時間だけ第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【0321】

一方、S303の処理の結果、変動停止後、所定時間経過していれば（S303：Yes）、保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている変動表示の保留球数N）が0よりも大きいか否かを判別する（S304）。その結果、保留球数カウンタ203aの値（保留球数N）が0でなければ（S304：Yes）、変動演出の実行開始タイミングであると判断し、まず、保留球数カウンタ203aの値（保留球数N）を1減算する（S305）。これは、変動開始処理（S307）によって、保留されていた変動演出のうち1の変動演出の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

10

【0322】

次いで、保留球格納エリア203bに格納されたデータをシフト処理する（S306）。このデータシフト処理は、保留球格納エリア203bの保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203cへ向けて順にシフトさせる処理であって、保留第1エリア→保留球実行エリア203c、保留第2エリア→保留第1エリア、保留第3エリア→保留第2エリア、保留第4エリア→保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【0323】

S306のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア203cに格納された各種カウンタの値に基づいて、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し（S307）、タイマ割込処理に戻る。なお、変動開始処理については、図14を参照して後述する。

20

【0324】

S304の処理において、保留球数カウンタ203aの値（保留球数N）が0であると判別されると（S304：No）、第3図柄表示装置81においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（S308）。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、保留球数カウンタ203aの値（保留球数N）の値が0より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

30

【0325】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S308：No）、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して（S309）、タイマ割込処理に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（S309：Yes）、そのままタイマ割込処理に戻る。S309の処理で設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図14のS101）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、デモコマンドを受信すると、第3図柄表示装置81にデモ演出を表示するように表示制御装置114に指示する。

【0326】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が1つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動表示が開始されない場合は、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示される。

40

【0327】

なお、S308の処理においてデモ中ではない（S308：No）と判断された場合に、更に、変動停止後、前記所定時間よりも長い第2の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第2の所定時間が経過したことをもってS309の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

50

【0328】

S302の処理において、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であると判別されると(S302:Yes)、変動時間が経過したか否かを判別する(S310)。第1図柄表示装置37の変動中の表示時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており(変動パターンコマンドに応じて決められており)、この変動時間が経過していなければ(S310:No)、第1図柄表示装置37の表示を更新して(S311)、タイマ割込処理に戻る。

【0329】

本実施形態では、第1図柄表示装置37のLED37aの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる表示態様が設定される。

【0330】

なお、変動処理は2ミリ秒毎に実行されるが、その変動処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、変動処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが200に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4秒毎にLEDの点灯色の変更を行っている。なお、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。

【0331】

一方、第1図柄表示装置37の変動時間が経過していれば(S310:Yes)、第1図柄表示装置37に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する(S312)。停止図柄は、図14を参照して後述する変動開始処理(S307)によって予め設定される。変動開始処理では、S306の処理によって保留球実行エリア203cに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて当たりか否かが決定され、当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値により、当たり後に15R確変当たり(最大ラウンド数が15ラウンドの当たり後に高確率状態へ移行する確変当たり)となる図柄か、2R確変当たり(最大ラウンド数が2ラウンドの当たり後に高確率状態へ移行する確変当たり)となる図柄か、15R通常当たり(最大ラウンド数が15ラウンドの当たりの後に低確率状態へ移行する当たり)となる図柄かが決定される。

【0332】

本実施形態では、当たり後に15R確変当たりになる場合には青色のLEDを点灯させ、2R確変当たりになる場合には赤色のLEDを点灯させ、15R通常当たりになる場合には赤色のLEDと青色のLEDとを点灯させる。また、外れである場合には赤色のLEDと緑色のLEDとを点灯させる。なお、各LEDは、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【0333】

S312の処理で停止図柄に対応した第1図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における変動演出の停止図柄を、第1図柄表示装置37におけるLEDの点灯と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して(S313)、タイマ割込処理に戻る。音声ランプ制御装置113は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置114に対して、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動表示を停止して、停止図柄を確定表示するように指示を行う。

【0334】

次に、図14を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動処理の一処理である変動開始処理(S307)について説明する。図14は、変動開始処理(S307)を示したフローチャートである。この変動開始処理(S307)は、保留球格納エリアの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づき、「当たり」又は「外れ」の抽選(当たり抽選)を行うと共に、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装

置 8 1 で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）等を決定する。

【0335】

変動開始処理では、まず、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と大当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 8（a）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S 4 0 1）。

【0336】

大当たりか否かは第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々モードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が通常低確率状態にある場合には、「7, 3 0 7, 5 8 2」が大当たり乱数値として規定される。また、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態にある場合には「2 8, 5 8, 8 5, 1 2 2, 1 4 4, 1 7 8, 2 1 3, 2 3 8, 2 7 6, 2 9 8, 3 2 2, 3 5 4, 3 9 0, 4 2 0, 4 4 8, 4 8 6, 5 0 6, 5 3 4, 5 6 7, 5 9 6, 6 1 8, 6 5 6, 6 8 1, 7 1 6, 7 5 0, 7 7 2, 8 0 9, 8 3 6, 8 6 6, 8 9 2」が大当たり乱数値として規定される。

【0337】

S 4 0 1 の処理では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 4 0 1 の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S 4 0 1 : Yes）、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別テーブル 2 0 2 b（図 8（b）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 4 0 2）。

【0338】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 5 ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する 1 5 R 確変大当たりか、最大ラウンド数が 1 5 ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行する 1 5 R 通常大当たりか、最大ラウンド数が 2 ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する 2 R 確変大当たりか、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様（LED 3 7 a の点灯状態）が設定される。

【0339】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり種別に対応した各種大当たり図柄を停止表示させるべく、大当たり種別（1 5 R 確変大当たり、2 R 確変大当たり、1 5 R 通常大当たり）をそのまま停止種別として設定することにより、第 3 図柄表示装置 8 1 における大当たり時の表示態様を設定する。

【0340】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 4 0 3）、S 4 0 6 の処理へ移行する。具体的には、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様で停止表示されるまでの変動時間が決定される。大当たり時の変動パターンの決定では、まず、保留球数カウンタ 2 0 3 a にて示されるその時の保留球数に応じて、使用する大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1（図 8（c）参照）を選択する。そして、S 4 0 2 の処理において大当たり種別として 1 5 R 確変大当たり又は 1 5 R 通常大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 の「1 5 R 大当たり共通」のグループにおいて、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動 A、変動 B、変動 C のうちいずれかが選択される。

【0341】

また、S 4 0 2 の処理において大当たり種別として 2 R 確変大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d 1 の「2 R 確変大当たり専用」のグループにおいて、保留球実行エリア 2 0 3 c に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。本実施形態では、この場合、2 R 変動の

みが選択される。なお、変動パターン（変動 A、変動 B、変動 C、2 R 変動）と変動時間との関係は、テーブル等により予め規定されている。

【0342】

一方、S401の処理で大当たりではないと判別された場合には（S401：No）、外れ時の表示態様を設定する（S404）。S404の処理では、第1図柄表示装置37の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203cに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる停止種別として、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれかを設定する。本実施形態では、上述したように、パチンコ機10の遊技状態が高確率状態であるか、低確率状態であるかに応じて、各停止種別に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるようにテーブルが設定されている。

10

【0343】

次に、外れ時の変動パターンを決定し（S405）、S406の処理へ移行する。具体的には、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、外れ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。このとき、パチンコ機10の遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にある場合は、保留球数カウンタ203aにて示されるその時の保留球数に対応した外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2（図8（d）参照）が選択される。また、パチンコ機10の遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にある場合は、保留球数カウンタ203aにて示されるその時の保留球数に対応した外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3（図8（e）参照）が選択される。

20

【0344】

そして、S404の処理において停止種別として完全外れが設定された場合は、選択した外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2又は外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3の「完全外れ専用」のグループにおいて、保留球実行エリア203cに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動D又は変動Eが選択される。

【0345】

また、S402の処理において停止種別として前後外れリーチ、前後外れ以外リーチが設定された場合は、選択した外れ（通常）用変動パターンテーブル202d2又は外れ（確変）用変動パターンテーブル202d3の「リーチ共通」のグループにおいて、保留球実行エリア203cに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動A、変動B、変動Cが選択される。そして、予めテーブル等により規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

30

【0346】

S406の処理では、S403及びS405の処理によって決定された変動パターンに基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンを表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する（S406）。また、S402又はS404の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S415）、変動処理へ戻る。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図14）のS101の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置114へ送信する。

40

【0347】

図15は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶される。即ち、停電の発生等により

50

パチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 5 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

【 0 3 4 8 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

10

【 0 3 4 9 】

次に、図 1 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 1 6 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 6 0 1)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 (音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 (本実施形態では 1 秒) を実行する (S 6 0 2)。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する (S 6 0 3)。

【 0 3 5 0 】

20

その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 (図 3 参照) がオンされているか否かを判別し (S 6 0 4)、オンされていれば (S 6 0 4 : Y e s)、処理を S 6 1 4 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ (S 6 0 4 : N o)、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (S 6 0 5)、記憶されていなければ (S 6 0 5 : N o)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 6 1 4 へ移行する。

【 0 3 5 1 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S 6 0 5 : Y e s)、R A M 判定値を算出し (S 6 0 6)、算出した R A M 判定値が正常でなければ (S 6 0 7 : N o)、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 6 1 4 へ移行する。

30

【 0 3 5 2 】

なお、図 1 7 の S 7 0 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 0 3 5 3 】

S 6 1 4 の処理では、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する (S 6 1 4)。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 0 3 のスタックエリア以外のエリア (作業領域) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 6 1 5、S 6 1 6) を実行する。

40

【 0 3 5 4 】

上述したように、本パチンコ機 10 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 6 1 5、S 6 1 6) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確

50

認された場合も同様に、RAM 203の初期化処理（S 615，S 616）を実行する。RAMの初期化処理（S 615，S 616）では、RAM 203の使用領域を0クリアし（S 615）、その後、RAM 203に初期値を設定する（S 616）。RAM 203の初期化処理の実行後は、S 610の処理へ移行する。

【0355】

一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず（S 604：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S 605：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 607：Yes）、RAM 203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 608）。そして、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S 609）、S 610の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

10

【0356】

S 610の処理では、初期化信号を役物比率管理チップ207へ送信する（S 610）。これにより、役物比率管理チップ207では、初期化信号を受信することにより、バッファ262及び第1読書メモリ263を全て0に初期化する等の初期設定処理を実行し（図18のS 711）、役物比率管理チップ207が役物比率の管理が行えるように初期化する。

【0357】

次いで、賞球数テーブル202eの情報を役物比率管理チップ207へ送信する（S 611）。これにより、役物比率管理チップ207において、賞球数テーブル202eが賞球数データ設定エリア265aに設定され、賞球数テーブル202eにより示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機10の役物比率及び連続役物比率が計算される。

20

【0358】

ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報はROM 202に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ROM 202に格納された賞球数テーブル202eを役物比率管理チップ207へ送信し、役物比率管理チップ207の賞球数データ設定エリア265aに設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ207のROMに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ207の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はROM 202を変更するだけでよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ207を用いても、役物比率を正確に算出できる。

30

【0359】

次いで、トリガ情報データ202fの情報を役物比率管理チップ207へ送信する（S 612）。これにより、役物比率管理チップ207において、トリガ情報データ202fがトリガ設定エリア265bに設定され、トリガ情報データ202fにより示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に、パチンコ機10の役物比率及び連続役物比率が計算される。

40

【0360】

ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ207において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ207にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機10における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機10のように、パチンコ機10における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ202fをROM 202に格納しておき、電源が供給される毎に、ROM 202にトリガ情報データ202fを役物比率管理チップ207へ送信することで、役物比率管理チップ207では、パチンコ機10

50

における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第2読書メモリ264へ記録させておくことができる。

【0361】

S612の処理の後、割込みを許可する(S613)。そして、後述するメイン処理に移行する。

【0362】

次に、図16を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図16は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【0363】

メイン処理では、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S701)。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S701:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S702, S703)。

【0364】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S702)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では899、250)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S108(図10参照)の処理と同一の方法によって実行し(S703)、S701の処理へ移行する。

【0365】

ここで、このメイン処理が実行されている間、図10を参照して説明したタイマ割込処理が所定時間間隔(本実施形態では2ミリ秒)で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口65aの開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、第2図柄表示装置83による第2図柄の表示制御が行われる。また、第1図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した第1当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【0366】

メイン処理の一処理である上記のS702, S703の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値)とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する第1当たり乱数カウンタC1及び第2当たり乱数カウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【0367】

S701の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S7

10

20

30

40

50

01:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図15のNMI割込処理が実行されたということなので、S704以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し(S704)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信すると共に、電源断情報を役物比率管理チップ207へ送信する(S705)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S706)、RAM203のアクセスを禁止して(S707)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

10

【0368】

なお、S701の処理は、タイマ割込処理の残余時間内に行われるS702とS703の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS701の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS701の処理から開始することができる。

【0369】

従って、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理(S601)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S701の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

20

【0370】

本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間(例えば、2ミリ秒)毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理(S102)、大開放口開閉処理(S103)、第2図柄制御処理(S105)及びスイッチ読み込み処理(S106)の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で2ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

30

【0371】

この場合、メイン処理の中で所定時間(2ミリ秒)経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタCINI1, CINI2, CS1の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタCINI1, CINI2, CS1をランダムに更新することができる。

40

【0372】

次に、図18～図22を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される各制御処理を説明する。かかるCPU261の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される役物比率管理メイン処理と、MPU201より入賞情報等が設定され、その後MPU201より受信した割込信号に基づいて実行される設定情報受信処理と、検査装置300が検査端子207aに接続されたことに基づいて実行される検査結果出力処理とがある。

50

【0373】

まず、図18を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される役物比率管理メイン処理を説明する。図18は、この役物比率管理メイン処理を示したフローチャートである。この役物比率管理メイン処理は、役物比率管理チップ207に電源が供給された場合に起動される。

【0374】

役物比率管理メイン処理が実行されると、まず、MPU201より初期化信号を受信したか否かを判断する(S710)。初期化信号を受信していないと判断される間は(S710:No)、S710の判断を継続して行う。そして、初期化信号を受信したと判断される場合は(S710:Yes)、S711の処理へ進み、初期設定を行う(S711)。これにより、役物比率管理チップ207では、少なくともMPU201におけるRAM203の初期化が完了し、MPU201による遊技の制御が開始可能な段階となるのを待って、役物比率管理チップ207の初期設定を実行することになる。

10

【0375】

S711の初期設定では、役物比率管理チップ207の動作を開始するにあたって、役物比率管理チップ207内にある各々のデバイスに必要な初期化を実行する。例えば、バッファ262と第1読書メモリ263とを全て0に初期化する。これにより、バッファ262においては、各バッファ262a~262iに対してMPU201により設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第1読書メモリ263へ記憶されることを防止できる。また、第1読書メモリ263では、役物比率管理チップ207に電源が供給されてから役物比率を算出するタイミングとなるまでに、各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球の数(即ち、遊技領域へ発射された球の数)を累積してカウントし、また、その間の遊技状態に関する情報を記憶しておくことができる。

20

【0376】

次いで、MPU201より賞球数テーブル202eの情報を受信したか否かを判断する(S712)。そして、受信していない間は(S712:No)、S712の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は(S712:Yes)、受信した賞球数テーブル202eを賞球数データ設定エリア265aに設定する(S713)。これにより、役物比率管理チップ207において、賞球数テーブル202eが賞球数データ設定エリア265aに設定され、賞球数テーブル202eにより示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機10の役物比率及び連続役物比率が計算される。

30

【0377】

次に、MPU201よりトリガ情報データ202fの情報を受信したか否かを判断する(S714)。そして、受信していない間は(S714:No)、S714の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は(S714:Yes)、受信したトリガ情報データ202fをトリガ設定エリア265bに設定する。これにより、役物比率管理チップ207において、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにより示される役物比率を算出するタイミング(トリガ)となった場合に、パチンコ機10の役物比率及び連続役物比率が計算される。

40

【0378】

このように、主制御装置110に電源が投入されたときにMPU201により実行される立ち上げ処理(所謂ブート処理)の中で送信される賞球数テーブル202e及びトリガ情報データ202fだけが、賞球数データ設定エリア265a及びトリガ設定エリア265bへ設定されるように構成されている。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア265a及びトリガ設定エリア265bに対して設定されることを抑制できる。

【0379】

次に、S710~S715の処理が終了すると、割り込み許可を設定する(S716)

50

。これにより、以後、MPU201より入賞情報等が設定された後に送信された割込信号を受信すると、設定情報受信処理が実行され、検査装置300が検査端子207aに接続されたことに基づいて発生した割込信号によって、検査結果出力処理が実行される。

【0380】

なお、割込信号が同時に入力された場合は、設定情報受信処理が検査結果出力処理よりも優先して実行される。これにより、MPU201から入力される最新の入賞情報、アウト情報及び遊技状態に関する情報を役物比率管理チップ207にて累積して記憶させた上で、検査装置300に役物比率等の情報を送信できるので、検査装置300での解析を最新の情報を含めて行わせることができる。一方で、割込信号が同時に入力された場合は、検査結果出力処理が検査装置出力処理よりも優先して実行されてもよい。この場合、検査装置300を検査端子207aに接続した場合に、役物比率等に関する情報を検査装置300へ送信できる。

10

【0381】

次に、MPU201より電源断情報を受信したか否かを判断し(S717)、電源断情報を受信しない限り(S717:No)、S717を継続して実行する。また、その間、MPU201より割込信号をCPU261が受信した場合は、S717の処理に優先して設定情報受信処理を実行し、検査端子207aに検査装置300が接続されたことに基づいて発生する割込信号を受信した場合は、検査結果出力処理を実行する。

【0382】

S717の処理の結果、電源断情報を受信した場合は(S717:Yes)、停電等によって主制御装置110(役物比率管理チップ207)への電源が断される状態である。そこで、役物比率算出処理を実行し(S718)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。役物比率算出処理の詳細については、図21を参照して後述する。

20

【0383】

次いで、図19及び図20を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される設定情報受信処理を説明する。図19は、この設定情報受信処理を示したフローチャートである。この設定情報受信処理は、MPU201より入賞情報等が設定された後、MPU201より受信した割込信号に基づいて実行される。

【0384】

設定情報受信処理は、MPU201により各バッファ262a~262eに設定された入賞情報(始1カウンタ203d, 始2カウンタ203e, 普1カウンタ203f, 普2カウンタ203g, 大入賞口カウンタ203hの各値)及びアウトバッファ262fに設定されたアウト情報(アウトカウンタ203iの値)と、各バッファ262g~262iに設定された遊技状態とを、第1読書メモリ263に記憶させる処理である。また、役物比率の算出タイミングである場合は、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eに基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、発射球数や遊技状態に関するデータと合わせて、第2読書メモリ264に記録する処理も行う。

30

【0385】

まず、図19を参照する。設定情報受信処理では、まず、開放中バッファ262hに扉解放中情報があるか否かを判断する(S720)。開放中バッファ262hに扉解放中情報がある場合は(S720:Yes)、開放中データ263hに、扉解放中情報をRTC266により示される現在の時刻と合わせて、設定(追加して記憶)する(S721)。

40

【0386】

S720の処理により、開放中バッファ262hに扉解放中情報がないと判断される場合(S720:No)、及び、S721の処理の後、次いで、エラー中バッファ262iにエラー中情報があるか否かを判断する(S722)。エラー中バッファ262iにエラー中情報がある場合は(S722:Yes)、エラー中データ263iに、エラー中情報をRTC266により示される現在の時刻と合わせて、設定(追加して記憶)する(S723)。

50

【0387】

S722の処理により、エラー中バッファ262iにエラー中情報がないと判断される場合(S722:No)、及び、S723の処理の後、次いで、RTC266により示される現在の時刻が深夜時間帯(深夜0時~早朝6時の間)にあるか否かを判断する(S724)。通常、深夜時間帯は営業時間外であるため、この深夜時間帯にMPU201から割込信号が送信されて、本設定情報受信処理が実行されたということは、何らかの不正行為が深夜時間帯に行われたとも考えられる。そこで、S724の処理により、深夜時間帯であると判断される場合は(S724:Yes)、その旨の記録を残しておくため、時間外データ263jに、時間外情報をRTC266により示される現在の時刻と合わせて、設定(追加して記憶)する(S725)。

10

【0388】

S724の処理により、深夜時間帯でないと判断される場合(S724:No)、及び、S725の処理の後、次いで、大当たり中バッファ262gに大当たり情報があるか否かを判断する(S726)。大当たり中バッファ262gに大当たり情報がある場合は(S726:Yes)、大当たり中データ263gに、大当たり情報をRTC266により示される現在の時刻と合わせて、設定(追加して記憶)する(S727)。

【0389】

S726の処理により、大当たり中バッファ262gに大当たり情報がないと判断される場合(S726:No)、及び、S727の処理の後、各入賞口及びアウトスイッチ208fに対応するバッファ262a~262fに設定された値を、それぞれ第1読書メモリ263の対応するカウンタ263a~263fに加算する(S728)。

20

【0390】

具体的には、第1始動口64aに対応する始1バッファ262aに設定された値(つまり、0.5秒間第1始動口64aに入賞した球の数)を始1カウンタ263aに加算する。これにより、第1始動口64aへ入賞した球の数が始1カウンタ263aに累積される。第2始動口64bに対応する始2バッファ262bに設定された値(つまり、0.5秒間第2始動口64bに入賞した球の数)を始2カウンタ263bに加算する。これにより、第2始動口64bへ入賞した球の数が始2カウンタ263bに累積される。

【0391】

第1普通入賞口63aに対応する普1バッファ262cに設定された値(つまり、0.5秒間第1普通入賞口63aに入賞した球の数)を普1カウンタ263cに加算する。これにより、第1普通入賞口63aへ入賞した球の数が普1カウンタ263cに累積される。第2普通入賞口63bに対応する普2バッファ262dに設定された値(つまり、0.5秒間第2普通入賞口63bに入賞した球の数)を普2カウンタ263dに加算する。これにより、第2普通入賞口63bへ入賞した球の数が普2カウンタ263dに累積される。大入賞口65aに対応する大入賞口バッファ262eに設定された値(つまり、0.5秒間大入賞口65aに入賞した球の数)を大入賞口カウンタ263eに加算する。これにより、大入賞口65aへ入賞した球の数が大入賞口カウンタ263eに累積される。

30

【0392】

第1読書メモリ263の各カウンタ263a~264f及び各データ263g~264jは、役物比率管理チップ207に電源が供給されたときに実行される初期設定処理(図18参照)と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述のS744(図21参照)とにおいて0に初期化される。これにより、第1読書メモリ263では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、MPU201によりバッファ262に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

40

【0393】

続いて、図20を参照して、設定情報入賞処理の説明を続ける。S728の処理の後、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fを参照する(S729)。そして、そのトリガ情報データ202fにて示される、役物比率を算出するトリガ(タイミング)が、「発射数」であった場合(S729:「発射数」)、アウトカウンタ2

50

63fの値（即ち、遊技領域へ発射された球の数）が、トリガ情報データ202fに含まれる「所定球数」（設定値）以上となっているか否かを判断する（S730）。アウトカウンタ263fの値が「所定球数」以上となっている場合は（S730：Yes）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（S733）、S734へ移行する。なお、役物比率算出処理の詳細については図21を参照して後述する。一方、アウトカウンタ263fの値が「所定球数」以上となっていない場合は（S730：No）、そのままS734の処理へ移行する。

【0394】

役物比率を算出するトリガ（タイミング）を発射球数によって規定することにより、必ず所定の球が発射された中での役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、多くの球が、種々の入賞口に入賞し賞球が行われた段階での役物比率及び連続役物比率を算出できるので、平均化された役物比率及び連続役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率及び連続役物比率の変動を排除できるので、検査装置300における不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【0395】

S729の処理において、トリガ情報データ202fにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「時刻」であった場合（S729：「時刻」）、RTC266にて示される現在の時刻が、トリガ情報データ202fに含まれる「予め定められた時刻」（設定値）に到達しているか否かを判断する（S731）。ここで、到達しているとは、RTC266にて示される現在時刻が、「予め定められた時刻」と一致する場合だけでなく、「予め定められた時刻」を初めて過ぎた場合を含むものである。

【0396】

S731の処理により、RTC266にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達していると判断される場合は（S731：Yes）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（S733）、S734へ移行する。一方、RTC266にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達していない場合は（S731：No）、そのままS734の処理へ移行する。

【0397】

役物比率を算出するトリガ（タイミング）を現在の時刻によって規定することにより、パチンコ機10においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、予め定められた時刻の到来によって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置300に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

【0398】

S729の処理において、トリガ情報データ202fにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「遊技時間」であった場合（S729：「遊技時間」）、パチンコ機10にて遊技者により遊技が行われた累計時間（遊技時間）が、トリガ情報データ202fに含まれる「所定時間」以上となったかを判断する（S732）。

【0399】

ここで、遊技時間は、例えば次の方法で算出できる。即ち、第1読書メモリ263に遊技時間カウンタを設けておく。遊技時間カウンタは、第1読書メモリ263に記憶される他のカウンタやデータと同様に、役物比率管理チップ207に電源が供給されたときに実行される初期設定処理（図18参照）と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述のS744（図21参照）とにおいて0に初期化される。そして、設定情報受信処理において、アウトバッファ262fの値を確認し、1以上の値が設定されている場合には、球排出路に案内された球が検出された、即ち、遊技領域に球が発射されたことを意味するので、遊技時間カウンタを1カウントアップする。設定情報受信カウンタは、MPU201より0.5秒間隔で送信される割込信号によって起動されるものである。よって、遊技時間カウンタの値に0.5秒を積算することで、遊技時間を算出できる。

【0400】

S 7 3 2 の処理により、遊技時間が「所定時間」以上となった判断される場合は（S 7 3 2 : Y e s）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（S 7 3 3）、S 7 3 4 へ移行する。一方、遊技時間が「所定時間」未満である場合は（S 7 3 1 : N o）、そのまま S 7 3 4 の処理へ移行する。

【0401】

役物比率及び連続役物比率は、本来的には遊技球の試射試験を 10 時間行って算出されるものである。役物比率を算出するトリガ（タイミング）を遊技時間によって規定することにより、本来の定義に近い役物比率及び連続役物比率を役物比率管理チップにて算出できるので、検査装置 300 に対し、この本来の定義に近い役物比率及び連続役物比率を用いて解析を行わせることができる。

10

【0402】

S 7 3 4 の処理では、バッファ 262 をすべて 0 に初期化する（S 7 3 4）。これにより、次の M P U 201 からの入賞情報、アウト情報及び遊技情報の設定において、各バッファ 262 a ~ 262 i に対し設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第 1 読書メモリ 263 へ記憶されることを防止できる。S 7 3 4 の処理の後、設定情報受信処理を終了する。

【0403】

次いで、図 21 を参照して、役物比率管理チップ 207 内の C P U 261 により実行される役物比率算出処理（S 7 18, S 7 33）について説明する。図 21 は、この役物比率算出処理を示したフローチャートである。役物比率算出処理は、第 1 読書メモリ 263 に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 264 へ記録する処理であり、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に実行される（図 20 参照）ほか、電源が断される場合にも実行される（図 18 参照）。

20

【0404】

役物比率算出処理では、まず、第 1 読書メモリ 263 に格納されたカウンタ 263 a ~ 263 f の値から役物比率を算出し、R T C 266 により示される現在の時刻と合わせて役物比率データ 264 a に追加して記録する（S 7 40）。次いで、第 1 読書メモリ 263 に格納されたカウンタ 263 a ~ 263 f の値から連続役物比率を算出し、R T C 266 により示される現在の時刻と合わせて連続役物比率データ 264 b に追加して記録する（S 7 41）。

30

【0405】

役物比率及び連続役物比率は、次のようにして算出される。即ち、第 1 読書メモリ 263 に格納された始 1 カウンタ 263 a により示される第 1 始動口 64 a に入賞した球の数と、始 2 カウンタ 263 b により示される第 2 始動口 64 b に入賞した球の数と、普 1 カウンタ 263 c により示される第 1 普通入賞口 63 a に入賞した球の数と、普 2 カウンタ 263 d により示される第 2 普通入賞口 63 b に入賞した球の数と、大入賞口カウンタ 263 e により示される大入賞口 65 a に入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア 265 a に設定された賞球数テーブル 202 e（図 9 参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数を算出する。次いで、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数を算出する。

40

【0406】

そして、その遊技者に払い出された球の総数に対する、第 2 始動口 64 b への入賞に伴って払い出された球の数と大入賞口 65 a への入賞に伴って払い出された球の数との合計の比率を算出することで、役物比率を算出する。また、遊技者に払い出された球の総数に対する、大入賞口 65 a への入賞に伴って払い出された球の数の比率を算出することで、連続役物比率を算出する。

【0407】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を 10 時間行った場合における上記の比率をいうが、本実施形態では、トリガ設定エリア 265 b に設定されたト

50

リガ情報データ202fにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第2始動口64b及び大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ264aに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口65aへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が連続役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ264bに記録される。

10

【0408】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ267に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ264a又は連続役物比率データ264bに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

【0409】

次に、遊技領域へ発射された球の総数を示すアウトカウンタ263fの値をRTC266により示される現在の時刻と合わせて発射球数データ264cに追加して記録する（S742）。さらに、大当たり中データ263g、開放中データ263h、エラー中データ263i、時間外データ263jに記憶された各種大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報と、各々の情報に対応付けられた時刻（その情報が記憶された時刻）とを、古い時刻の情報から順に並べて（ソートして）、遊技状態データ264dに追加して記録する（S743）。

20

【0410】

S743の処理では、例えば、大当たり情報が1秒未満ずつの間隔で大当たり中データ263gに記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味するので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ264dに記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、おのこの情報が1秒未満ずつの間隔で各データ263h～jに記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ264dに記録する。これにより、遊技状態データ264dに必要な記憶容量を小さく抑えることができる。

30

【0411】

以上のように、役物比率管理チップ207では、MPU201から入賞情報やアウト情報、及び遊技状態に関する情報を受信すると、第1読書メモリ263にてこれらの情報を累積して一時的に記憶し、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となる毎に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第2読書メモリ264へ追加して記録する。これにより、少ない記憶容量で役物比率等を管理し、検査装置300へ役物比率等に関する情報を送信できる。

40

【0412】

また、第2読書メモリ264には、役物比率及び連続役物比率に対し、それらが第2読書メモリ264に記録された時刻も記憶される。さらに、第2読書メモリ264には、役物比率及び連続役物比率だけでなく、遊技領域へ発射された球の総数を示す情報が、その情報が第2読書メモリ264に記録される時刻と合わせて記録され、さらに、遊技状態に関する情報（大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報）が、各情報が第1読書メモリ263に記憶された時間とあわせて第2読書メモリ264に記憶される。よって、検査装置300において役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率が

50

第2読書メモリ264に記録された時刻付近での、遊技領域に発射された球の総数や、遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。

【0413】

ここで、役物比率データ264a、連続役物比率データ264b及び発射球数データ264cに記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、1024）に限定される。また、遊技状態データ264dに記録できる当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、16384）に限定される。役物比率データ264a、連続役物比率データ264b、発射球数データ264c又は遊技状態データ264dに、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。

10

【0414】

具体的には、連続役物比率データ264b、発射球数データ264c及び遊技状態データ264dをそれぞれリングバッファで構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を1ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。

【0415】

このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第2読書メモリ264の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機10の状態を含めて、検査装置300に解析を行わせることができる。

20

【0416】

S743の処理の後、第1読書メモリ263をすべて0に初期化する（S744）。これにより、第1読書メモリ263により、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、MPU201によりバッファ262に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【0417】

S744の処理を終了すると、役物比率算出処理を終了する。

【0418】

次に、図22を参照して、役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される検査結果出力処理を説明する。図22は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、検査端子207aに検査装置300を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合にCPU261に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第2読書メモリ264のデータを検査装置300へ出力する。

30

【0419】

検査結果出力処理が実行されると、まず、役物比率データ264aに記録された全ての役物比率と、各役物比率に対応付けられた、その役物比率が第2読書メモリ264に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置300へ出力する（S751）。

40

【0420】

具体的には、役物比率データ264aにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、CPU261は、その役物比率データ264aに最初に役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている役物比率の情報を順次読み出して、検査装置300へ送信する。一方、役物比率データ264aにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の役物比率の情報が記録された位置）から順に、1ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込

50

みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 300 へ送信する。これにより、検査装置 300 には、古い時刻の情報から順に役物比率の情報が出力されることになる。

【0421】

次に、連続役物比率データ 264b に記録された全ての連続役物比率と、各連続役物比率に対応付けられた、その連続役物比率が第 2 読書メモリ 264 に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置 300 へ出力する（S752）。

【0422】

具体的には、連続役物比率データ 264b において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、CPU 261 は、その連続役物比率データ 264b に最初に連続役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている連続役物比率の情報を順次読み出して、検査装置 300 へ送信する。一方、連続役物比率データ 264b において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）から順に、1 ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 300 へ送信する。これにより、検査装置 300 には、古い時刻の情報から順に連続役物比率の情報が出力されることになる。

【0423】

次いで、発射球数データ 264c に記録された全ての遊技領域へ発射された球数（発射球数）に関する情報と、各発射球数の情報に対応付けられた、その発射球数の情報が第 2 読書メモリ 264 に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置 300 へ出力する（S753）。

【0424】

具体的には、発射球数データ 264c において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、CPU 261 は、その発射球数データ 264c に最初に発射球数の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置）までに記録されている発射球数の情報を順次読み出して、検査装置 300 へ送信する。一方、発射球数データ 264c において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の発射球数の情報が記録された位置）から順に、1 ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置 300 へ送信する。これにより、検査装置 300 には、古い時刻の情報から順に発射球数の情報が出力されることになる。

【0425】

次いで、遊技状態データ 264d に記録された全ての大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた、その情報が第 1 読書メモリ 263 に記憶された時刻とを、その時刻が古い情報から順に検査装置 300 へ出力する（S754）。

【0426】

具体的には、遊技状態データ 264d において、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、CPU 261 は、その遊技状態データ 264d に最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置 300 へ送信する。一方、遊技状態データ 264d において、記録可能な情報の

上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、1ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置300へ送信する。上述した通り、遊技状態データ264dには、遊技状態に関する各情報が古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ264dへ記録されている。よって、検査装置300には、古い時刻の情報から順に遊技状態に関する情報が出力されることになる。

【0427】

S751～S754の処理により、各情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置300は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率、連続役物比率、発射球数及び遊技状態の変化を容易に解析できる。

【0428】

S754の処理の後、検査結果出力処理を終了する。

【0429】

以上の通り、本パチンコ機10では、主制御装置110に役物比率管理チップ207を設け、MPU201から入賞情報を得て、役物比率管理チップ207にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置300が検査端子207aに接続されると、役物比率管理チップ207に記録された役物比率及び連続役物比率に関する情報が、検査装置300へ出力される。

【0430】

ここで、不正行為者の中には、第2始動口64bの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第2始動口64bへ球を誘導したりすることで、第2始動口64bへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがある。また、大入賞口65aの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口65aへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがある。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

【0431】

これに対し、本パチンコ機10では、上述のように構成されているので、検査装置300において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【0432】

また、本パチンコ機10では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ207において記録され、検査装置300へ出力される。よって、検査装置300による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【0433】

また、役物比率管理チップ207は、主制御装置110に設けられ、MPU201、ROM202等と共に、1つの基板ボックス100のなかに収納されている。これにより、不正行為者が役物比率管理チップ207に入力される入賞情報等を改変することが困難である。よって、役物比率管理チップ207により算出され、出力される役物比率及び連続役物比率に対し、高い信頼性を保たせることができる。

【0434】

また、MPU201に役物比率等の管理を行わせるのではなく、役物比率等を管理する専用の役物比率管理チップ207を設けたので、MPU201の処理負担の増加を抑制でき、遊技の主な制御にMPU201を専念させることができる。

【0435】

また、役物比率管理チップ207には、賞球数データ設定エリア265aを設け、電源が供給された段階で、ROM202に格納されている賞球数テーブル202eを賞球数デ

10

20

30

40

50

ータ設定エリア 265a に設定し、役物比率管理チップ 207 は、賞球数データ設定エリア 265a に設定された賞球数テーブル 202e を用いて役物比率及び連続役物比率を算出する。これにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ 207 の ROM に格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ 207 の製造を簡単に行うことができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合は ROM 202 を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ 207 を用いても、役物比率を正確に算出できる。

【0436】

次に、図 23 から図 27 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 221 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

10

【0437】

まず、図 23 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 23 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【0438】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S801)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 (瞬間的な停電、所謂「瞬停」) によって、S915 の電源断処理 (図 24 参照) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される (S802)。図 24 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から電源断コマンドを受信すると (図 24 の S912 参照)、S915 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S915 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

20

【0439】

電源断処理中フラグがオフであれば (S802: No)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S915 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にのみリセットがかかって (主制御装置 110 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM 223 のデータが破壊されているか否かを確認する (S803)。

30

【0440】

RAM 223 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM 223 の特定の領域には、S806 の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であれば RAM 223 のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければ RAM 223 のデータ破壊を確認することができる。RAM 223 のデータ破壊が確認されれば (S803: Yes)、S804 へ移行して、RAM 223 の初期化を開始する。一方、RAM 223 のデータ破壊が確認されなければ (S803: No)、S808 へ移行する。

40

【0441】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM 223 の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので (電源断によって RAM 223 の記憶は喪失するから)、RAM 223 のデータ破壊と判断され (S803: Yes)、S804 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S915 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にのみリセットがかかって開始

50

された場合には、RAM 223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM 223のデータは正常と判断されて（S803：No）、S808へ移行する。

【0442】

電源断処理中フラグがオンであれば（S802：Yes）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S915の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM 223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS804へ移行して、RAM 223の初期化を開始する。

10

【0443】

S804の処理では、RAM 223の全範囲の記憶領域をチェックする（S804）。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM 223の読み書きチェックにより、RAM 223のすべての記憶領域が0クリアされる。

【0444】

RAM 223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（S805：Yes）、RAM 223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する（S806）。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM 223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM 223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（S805：No）、RAM 223の異常を報知して（S807）、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM 223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM 223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

【0445】

S808の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（S808）。電源断フラグはS915の電源断処理の実行時にオンされる（図24のS914参照）。つまり、電源断フラグは、S915の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS808の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS915の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（S808：Yes）、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし（S809）、RAM 223の初期値を設定した後（S810）、割込み許可を設定して（S811）、メイン処理へ移行する。なお、RAM 223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

30

【0446】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS808の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS804からS806の処理を経由してS808の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって（主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S808：No）、RAM 223の作業領域のクリア処理であるS809をスキップして、処理をS810へ移行し、RAM 223の初期値を設定した後（S810）、割込み許可を設定して（S811）、メイン処理へ移行する。

40

【0447】

なお、S809のクリア処理をスキップするのは、S804からS806の処理を経由

50

してS 8 0 8の処理へ至った場合には、S 8 0 4の処理によって、既にR A M 2 2 3のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置1 1 3のM P U 2 2 1にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置1 1 3の制御を継続できるからである。

【0 4 4 8】

次に、図2 2を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置1 1 3内のM P U 2 2 1により実行されるメイン処理について説明する。図2 2は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、前回S 9 0 1の処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（S 9 0 1）、1ミリ秒以上経過していなければ（S 9 0 1：N o）、S 9 0 2～S 9 0 8の処理を行わずにS 9 1 0の処理へ移行する。S 9 0 1の処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 9 0 2～S 9 0 8が短い周期（1ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S 9 1 0の変動表示処理やS 9 1 1のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 9 1 1の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置1 1 0から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 9 1 0の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【0 4 4 9】

S 9 0 1の処理において、前回S 9 0 1の処理が実行されてから1ミリ秒以上経過していると判断される場合は（S 9 0 1：Y e s）、S 9 0 2の処理へ移行する。なお、S 9 0 1の処理が、図2 1に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままS 9 0 2の処理へ移行する。

【0 4 5 0】

S 9 0 2の処理では、S 9 0 3～S 9 1 1の処理によって設定された、表示制御装置1 1 4に対する各種コマンドを、表示制御装置1 1 4に対して送信する（S 9 0 2）。次いで、表示ランプ3 4の点灯態様の設定や後述するS 9 0 6の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S 9 0 3）、その後電源投入報知処理を実行する（S 9 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば3 0秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置2 2 6やランプ表示装置2 2 7により行われる。また、第3図柄表示装置8 1の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置1 1 4に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS 9 0 5の処理へ移行する。

【0 4 5 1】

次いで、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 9 0 5）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン2 2が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン2 2の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン2 2の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置1 1 4に対して枠ボタン2 2が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【0 4 5 2】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン2 2が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置1 1 4に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置1 1 4において、第3図柄表示装置8 1に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン2 2を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン2 2を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン2 2を複数のリー

10

20

30

40

50

チ演出のうち1のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン22が配設されていない場合には、S905の処理は省略される。

【0453】

枠ボタン入力監視・演出処理(S905)が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し(S906)、その後音編集・出力処理を実行する(S907)。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

【0454】

S907の処理後、液晶演出実行管理処理を実行する(S908)。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS906のランプ編集処理が実行され、また、S907の音編集・出力処理も第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。S908の処理の後、S910の処理へ移行する。

【0455】

S910の処理では、第3図柄表示装置81において変動演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置114に送信するために設定する処理である変動表示処理を実行する。この変動表示処理の詳細については、図26を参照して後述する。そして、変動表示処理の後、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う(S911)。このコマンド判定処理の詳細については、図25を参照して後述する。

【0456】

S911の処理が終わると、ワークRAM233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S912)。電源断の発生情報は、主制御装置110から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S912の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば(S912:Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして(S914)、電源断処理を実行する(S915)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし(S916)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置226およびランプ表示装置227からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【0457】

一方、S912の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ(S912:No)、RAM223に記憶されるキーワードに基づき、RAM223が破壊されているか否かが判別され(S913)、RAM223が破壊されていなければ(S913:No)、S901の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM223が破壊されていれば(S913:Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【0458】

ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないもので、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機10の修復などを頼むことができる。また、RAM223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置226やランプ表示装置227によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

【0459】

次に、図25を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S911)について説明する。図23は、このコマンド判定処理(S911)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S911)は、音声

10

20

30

40

50

ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理（図 24 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 110 から受信したコマンドを判定する。

【0460】

コマンド判定処理では、まず、RAM 223 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 110 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 110 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S1001）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（S1001: Yes）、該変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して（S1002）、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターンは、RAM 223 に記憶され、後述の変動表示処理（図 26 参照）において、表示制御装置 114 に対して変動演出の開始とその変動パターンを通知する表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

10

【0461】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S1001: No）、次いで、主制御装置 110 より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S1003）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S1003: Yes）、該停止種別コマンドから停止種別を抽出し（S1004）、変動開始フラグをオンに設定して（S1005）、メイン処理に戻る。

【0462】

なお、停止種別コマンドは、変動演出を開始する場合に主制御装置 110 が変動パターンコマンドを送信後、その変動パターンコマンドによって変動パターンが示された変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 110 より必ず送信されるコマンドである。S1005 の処理によって変動開始フラグをオンに設定することにより、後に実行される変動表示処理において、先に受信した変動パターンコマンドより抽出した変動パターンと、停止種別コマンドより抽出した停止種別とに基づいて、これらの変動パターンと停止種別とを表示制御装置 114 へ通知する表示用変動パターンコマンドと表示用停止種別コマンドとを生成し、表示制御装置 114 へ送信するための処理を実行する。

20

【0463】

S1003 の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1003: No）、次いで、主制御装置 110 より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1006）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1006: Yes）、該保留球数コマンドに含まれる主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値（即ち、保留された変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に格納する（S1007）。

30

【0464】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 64a 及び第 2 始動口 64b のいずれかに入賞（始動入賞）したときに主制御装置 110 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S1007 の処理によって、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 に記憶された保留球数の値を、主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 113 の保留球数の値が主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 113 の保留球数カウンタ 223a の値を修正し、主制御装置 110 の保留球数カウンタ 203a の値に合わせることができる。

40

【0465】

次いで、受信した保留球数コマンドに含まれる第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値を抽出し、RAM 223 に格納する（S1008）。

【0466】

保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C1～C3、CS1 の値は、球が第 1 始動口 64a 及び第 2 始動口 64b に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 110 においてカウンタ用バッファより取得されたものである。音声ランプ制御装置 113 は、RAM 223

50

に格納された各カウンタC 1～C 3, C S 1を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【0467】

次いで、S 1007の処理によってRAM 223に格納された保留球数の値を表示制御装置114へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定し（S 1009）、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（S 902）により表示制御装置114に対して送信される。これにより、表示制御装置114では、保留球数に応じた保留球数図柄を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。

10

【0468】

S 1006の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S 1006：No）、次いで、主制御装置110より確定コマンドを受信したか否かを判別する（S 1010）。確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は（S 1010：Yes）、表示制御装置114に対して確定コマンドの受信を通知するための表示用確定コマンドを設定して（S 1011）、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用確定コマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（S 902）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、表示用確定コマンドを受信することにより、第3図柄表示装置81にて実行中の変動演出を停止させ、先に表示用停止種別コマンドにて示された停止種別に対応する停止図柄を表示することで、確定表示させる。

20

【0469】

S 1010の処理の結果、確定コマンドを受信していないと判別された場合は（S 1010：No）、その他のコマンドを受信したか否かを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（S 1012）、メイン処理に移行する。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置113で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM 223に記憶し、表示制御装置114で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置114に送信するように、コマンドの設定を行う。主制御装置110より受信したデモコマンドは、このS 1013の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、RAM 223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S 902）により表示制御装置114に対して送信される。

30

【0470】

次に、図26を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU 221により実行される変動表示処理（S 910）について説明する。図26は、この変動表示処理（S 910）を示したフローチャートである。

【0471】

この変動表示処理（S 910）は、音声ランプ制御装置113内のMPU 221により実行されるメイン処理（図24参照）の中で実行され、上述したように、第3図柄表示装置81において変動演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを生成し、これらのコマンドを表示制御装置114に送信するために設定する処理である。

40

【0472】

変動表示処理では、まず、RAM 223に設けられた変動開始フラグがオンか否かを判別する（S 1101）。そして、変動開始フラグがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（S 1101：No）、主制御装置110より停止種別コマンドを受信し

50

ていない状態であるので、この変動表示処理を終了して、メイン処理に戻る。

【0473】

一方、変動開始フラグがオンであると判別された場合（S1101：Yes）、変動開始フラグをオフし（S1102）、コマンド判定処理（図25参照）のS1002の処理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動パターンを、RAM223より取得する（S1103）。ここで抽出された変動パターンは、変動時間である。音声ランプ制御装置113では、変動時間毎に複数の詳細な変動パターンが用意されており、抽出された変動パターン（変動時間）に用意された複数の詳細な変動パターンの中から1の詳細な変動パターンを抽選にて決定して、決定された詳細な変動パターンを表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを設定する（S1104）

10

【0474】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（S902）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される詳細な変動パターンで第3図柄表示装置81に第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御を開始する。

【0475】

次いで、コマンド判定処理（図23参照）のS1004の処理において停止種別コマンドより抽出された変動演出における停止種別を、RAM223より取得する（S1105）。そして、抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを設定する（S1104）。ここで設定された表示用停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（S902）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1105の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

20

【0476】

次いで、表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、保留球が消費される（即ち、保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、RAM223の保留球数の値を1減らし（S1107）、更新後の保留球数の値を表示制御装置114に対して通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（S1108）。そして、メイン処理へ戻る。

30

【0477】

S1108の処理により設定された表示用保留球数コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（S902）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114は、表示用保留球数コマンドにより示される保留球数に応じた数の保留球数図柄を第3図柄表示装置81に表示させる処理を実行する。よって、遊技者は、第3図柄表示装置81に表示された保留球数図柄の数をカウントすることによって、保留された球の数を認識することができる。

40

【0478】

次に、図27を参照して、表示制御装置114のMPU231により実行される各制御について説明する。かかるMPU231の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置113よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ236より1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に送信されるV割込信号をMPU231が検出した場合に実行されるV割込処理とがある。MPU231は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やV割込処理を実行する。尚、コマンドの受信とV割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に

50

実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

【0479】

まず、図 2 7 (a) を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 7 (a) は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源が投入された場合に起動され、電源が断されるまで実行され続けるものである。

【0480】

電源が投入されて M P U 2 3 1 によりメイン処理が実行されると、まず、初期設定処理を実行する (S 1 4 0 1)。具体的には、まず、M P U 2 3 1 を初期設定し、ワーク R A M 2 3 3、ビデオ R A M 2 3 4 の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタ R O M 2 3 5 に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオ R A M 2 3 4 に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオ R A M 2 3 4 に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、解凍したキャラクタ情報を記憶したビデオ R A M 2 3 4 内の領域とは異なるビデオ R A M 2 3 4 内の領域に用意されたフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他、初期化に必要な設定を行う。

【0481】

初期設定処理が完了すると、次いで、割込許可を設定し (S 1 4 0 2)、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S 1 4 0 2 の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信および V 割込信号の検出に従って、コマンド割込処理および V 割込処理を実行する。

【0482】

次いで、図 2 7 (b) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行されるコマンド割込処理について説明する。図 2 7 (b) は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンドを受信すると、M P U 2 3 1 によってコマンド割込処理が実行される。

【0483】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク R A M 2 3 3 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して (S 1 5 0 1)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述する V 割込処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0484】

次いで、図 2 7 (c) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理について説明する。図 2 7 (c) は、その V 割込処理を示すフローチャートである。この V 割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画および表示を画像コントローラ 2 3 6 に対して指示するものである。

【0485】

上述したように、この V 割込処理は、画像コントローラ 2 3 6 からの V 割込信号が検出されることによって実行が開始される。この V 割込信号は、画像コントローラ 2 3 6 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成され、M P U 2 3 1 に対して送信される信号である。よって、この V 割込信号に同期させて V 割込処理を実行することにより、画像コントローラ 2 3 6 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ 2 3 6 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりする

10

20

30

40

50

ことを防止することができる。

【0486】

このV割込処理では、図27(c)に示すように、まず、コマンド判定処理(S1602)を実行する。この、コマンド判定処理(S1602)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。例えば、表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、その表示用変動パターンテーブルコマンドにより示された詳細な変動パターンによって変動演出が第3図柄表示装置81に実行されるように、画像の描画および表示の制御を開始する。

【0487】

表示用停止種別コマンドが格納されていた場合は、その表示用停止種別コマンドにより示される停止図柄で第3図柄表示装置81にて実行される変動演出が停止表示されるように、高速変動中(第3図柄の内容が遊技者に認識できないように第3図柄の変動表示が行われている間)に、表示中の第3図柄の入れ替えを行う。表示用確定コマンドが格納されていた場合は、第3図柄表示装置81にて実行されている変動演出において確定表示がなされるように画像の描画および表示の制御を行う。

【0488】

さて、このコマンド判定処理(S1602)では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出やその他の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【0489】

コマンド判定処理(S1602)が終了すると、次いで、表示設定処理(S1603)を実行する。表示設定処理(S1603)では、コマンド判定処理(S1602)などによって定められた第3図柄表示装置81に表示すべき画面の種別に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を、具体的に特定する。

【0490】

表示設定処理(S1603)が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S1604)。このタスク処理では、表示設定処理(S1603)によって特定された、第3表示装置281に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクタ(スプライト、表示物)の種別を特定すると共に、各キャラクタ(スプライト)毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった、描画に必要な各種パラメータを決定する。

【0491】

そして、描画処理を実行する(S1504)。この描画処理では、タスク処理(S1503)で決定された、1フレームを構成する各種キャラクタの種別やそれぞれのキャラクタの描画に必要なパラメータを、画像コントローラ236に対して送信する。これにより、画像コントローラ236では、これらの情報に従って、画像の描画処理を実行すると共に、1V前に受信した情報に従って描画した画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを第3図柄表示装置81へ送信する制御を行う。

【0492】

その後、その他の必要な処理、例えば、表示制御装置114に設けられた各種カウンタの更新処理を実行した後(S1505)、V割込処理を終了する。

【0493】

以上、説明したように、第1実施形態のパチンコ機10によれば、主制御装置110に役物比率管理チップ207を設け、MPU201から入賞情報を得て、役物比率管理チップ207にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置300が検査端子207aに接続されると、役物比率管理チップ207に記録された役物比率及び連続役物比率に関する情報が、検査装置300へ出力される。

【0494】

ここで、不正行為者の中には、第2始動口64bの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第2始動口64bへ球を誘導したりすることで、第2始動口64bへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがある。また、大入賞口65aの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口65aへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがある。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

10

【0495】

これに対し、本パチンコ機10では、上述のように構成されているので、検査装置300において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【0496】

また、本パチンコ機10では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ207において記録され、検査装置300へ出力される。よって、検査装置300による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

20

【0497】

<第2実施形態>

次いで、図28～図30を参照して、本発明を適用した第2実施形態のパチンコ機10について説明する。第1実施形態のパチンコ機10では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第1読書メモリ263に格納された各カウンタ263a～263eの値に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、第2読書メモリ264に記録していく場合について説明した。これに対し、第2実施形態のパチンコ機10では、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示されるトリガ（タイミング）となった場合に、第1読書メモリ263に記録された各カウンタ263a～263eの値をそのまま第2読書メモリ264に記録し、検査装置300には、その第2読書メモリ264に記録された各カウンタ263a～263eの値をそのまま出力する。

30

【0498】

以下、第2実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第2実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0499】

図28は、第2実施形態のパチンコ機10における主制御装置110の電氣的構成を示すブロック図である。第2実施形態の主制御装置110の電氣的構成において、第1実施形態と相違する点は、役物比率管理チップ207の第2読書メモリ264において、第1実施形態の役物比率データ264a及び連続役物比率データ264bに代えて、入賞カウンタデータ264eを記録する点である。

40

【0500】

また、第2実施形態では、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fの意味合いが、第1実施形態と異なる。即ち、第2実施形態では、トリガ情報データ202fは、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a～263eの値を、第2読書メモリ264へ記録するトリガ（タイミング）を示すものとなる。なお、トリガ情報データ202fの意味合いが第1実施形態と異なるだけであり、その内容そのもの

50

は第1実施形態と同一である。

【0501】

つまり、トリガ情報データ202fでは、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eの値を、第2読書メモリ264へ記録するトリガ(タイミング)として、「発射数」、「時刻」、「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

【0502】

トリガ情報データ202fは、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ202fに、「発射数」を示す情報と「所定球数」として500球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が500球となる毎に、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eの値が、第2読書メモリ264へ記録される。

10

【0503】

トリガ情報データ202fは、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ202fに、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として12時、17時、19時、22時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が12時、17時、19時、22時となったタイミングで、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eの値が、第2読書メモリ264へ記録される。

【0504】

トリガ情報データ202fは、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ202fに、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として2時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が2時間経過する毎に、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eの値が、第2読書メモリ264へ記録される。

20

【0505】

入賞カウンタデータ264eは、第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eの値を第2読書メモリ264へ記録するタイミング(トリガ)毎に、第1読書メモリ263の始1カウンタ263aにて計数された第1始動口64aに入賞した球の総数と、始2カウンタ263bにて計数された第2始動口64bに入賞した球の総数と、普1カウンタ263cにて計数された第1普通入賞口63aに入賞した球の総数と、普2カウンタ263dにて計数された第2普通入賞口63bに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ263eにて計数された大入賞口65aに入賞した球の総数とを、その記録するタイミングにおける時刻と合わせて記録したデータである。

30

【0506】

電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に各入賞口に入賞した球総数は、各入賞口毎に対応するカウンタ263a~263eにより示される。第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a~263eの値を、第2読書メモリ264へ記録するタイミングとなった場合に、そのときの各カウンタ263a~263eの値が、RTC266により示されるその時の時刻とあわせて、入賞カウンタデータ264eに記録される。

40

【0507】

入賞カウンタデータ264eは、1つの時刻に対応付けて、その時刻における第1始動口64aに入賞した球の総数、第2始動口64bに入賞した球の総数、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数、大入賞口65aに入賞した球の総数を記録するようにしてもよい。

【0508】

また、入賞カウンタデータ264eに、第1始動口64aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2始動口64bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、大入賞口65aに入賞した球の総数を記録するエリアとを設け、

50

第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a～263eの値を、第2読書メモリ264へ記録するタイミング（トリガ）となった場合に、各エリア毎に、対応する入賞口に入賞した球の総数を、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録させるように、入賞カウンタデータ264eを構成してもよい。

【0509】

ここで、入賞カウンタデータ264eに記録できる各入賞口へ入賞した球の総数に関する情報は、所定数（例えば、16384）に限定される。例えば、1つの時刻に対応付けて、その時刻における第1始動口64aに入賞した球の総数、第2始動口64bに入賞した球の総数、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数、大入賞口65aに入賞した球の総数を記録するように入賞カウンタデータ264eを構成した場合において、入賞カウンタデータ264eに既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い時刻の情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。例えば、入賞カウンタデータ264eをリングバッファのように構成し、リングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを別途用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を1ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。このように、入賞カウンタデータ264eに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第2読書メモリ264の記憶容量が増大することを抑制できる。また、入賞カウンタデータ264eにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機10の状態を含めて、検査装置300に解析を行わせることができる。

【0510】

なお、第1始動口64aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2始動口64bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、大入賞口65aに入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ264eを構成した場合は、各エリア毎にリングバッファを構成し、各エリアで記録可能な情報の数に上限を設けて、上記のように制御してもよい。これにより、各エリアにおいて、記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機10の状態を含めて、検査装置300に解析を行わせることができる。

【0511】

検査端子207aに検査装置300が接続されると、CPU261に対して割込みが発生し、CPU261によって、第2読書メモリ264に記録された入賞カウンタデータ264eと、発射球数データ264cと、遊技状態データ264dとが、順に検査装置300へ送信される。各データ264e、264c、264dを検査装置300へ送信する場合、CPU261は、各々のデータ264e、264c、264dにおいて記録された各情報（各情報に対応付けられた記録された時刻情報を含む）を、記録された順番に読み出して、検査装置300へ送信する。

【0512】

具体的には、これから検査装置300へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしていない場合は、CPU261は、そのデータに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置300へ送信する。一方、検査装置300へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、1ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置300へ送信する。これにより、検査装置300には、古い時刻の情報から順に情報が出力されることになる。

【0513】

なお、第1始動口64aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2始動口64bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、第1普通入賞口63aに入賞した球の総数を記録するエリアと、第2普通入賞口63bに入賞した球の総数を記憶するエリアと、大入賞口65aに入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ264eを構成した場合は、各エリア毎に上記の通りに情報を読み出すことで、各入賞口毎に、その入賞口へ入賞した球の総数が、検査装置300に対して、古い時刻の情報から順に出力されることになる。

【0514】

次いで、図29を参照して、第2実施形態における役物比率管理チップ207内のCPU261により実行される入賞情報保存処理(S718, S733)について説明する。図29は、この入賞情報保存処理を示したフローチャートである。第1実施形態では、役物比率を算出するタイミング(トリガ)となった場合と(図20参照)、電源が断される場合に(図18参照)、第1読書メモリ263に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第2読書メモリ264へ記録する役物比率算出処理を実行したが(図21参照)、第2実施形態では、第1読書メモリ263に記憶された各情報を第2読書メモリ264へ記録するタイミング(トリガ)となった場合と(図20参照)、電源が断される場合に(図18参照)、役物比率算出処理に代えて、入賞情報保存処理を実行する。この入賞情報保存処理は、第1読書メモリ263に記憶された各情報を第2読書メモリ264へ記録する処理である。

【0515】

入賞情報保存処理では、まず、第1読書メモリ263に記憶された、入賞口に対応する各カウンタ263a~263eの値を、RTC266にて示される現在の時刻と合わせて、第2読書メモリ264の入賞カウンタデータ264eに追加して記録する(S761)。これにより、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示される役タイミング(トリガ)毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に、第1読書メモリ263の始1カウンタ263aにて計数された第1始動口64aに入賞した球の総数と、始2カウンタ263bにて計数された第2始動口64bに入賞した球の総数と、普1カウンタ263cにて計数された第1普通入賞口63aに入賞した球の総数と、普2カウンタ263dにて計数された第2普通入賞口63bに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ263eにて計数された大入賞口65aに入賞した球の総数とが、第2読書メモリ264に追加して記録される。

【0516】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ267に充電された電力を利用して、直近の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング(トリガ)から電源が断されると判断された間に、第1読書メモリ263の始1カウンタ263aにて計数された第1始動口64aに入賞した球の総数と、始2カウンタ263bにて計数された第2始動口64bに入賞した球の総数と、普1カウンタ263cにて計数された第1普通入賞口63aに入賞した球の総数と、普2カウンタ263dにて計数された第2普通入賞口63bに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ263eにて計数された大入賞口65aに入賞した球の総数とが、第2読書メモリ264に追加して記録される。これにより、直近の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング(トリガ)から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞に対しても、漏れることなく、その入賞のあった球の総数を各入賞口毎に第2読書メモリ264へ記録することができる。

【0517】

続くS742~S744では、第1実施形態の役物比率算出処理のS742~S744と同一の処理(図21参照)を実行し、入賞情報保存処理を終了する。

【0518】

次に、図30を参照して、第2実施形態における役物比率管理チップ207内のCPU

261により実行される検査結果出力処理を説明する。図30は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、第1実施形態と同様に、検査端子207aに検査装置300を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合にCPU261に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第2読書メモリ264のデータを検査装置300へ出力する。

【0519】

第2実施形態における検査結果出力処理が実行されると、まず、賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202eを検査装置300へ出力する(S771)。次いで、入賞カウンタデータ264eに記録された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報を全て、各情報に対応付けられた、その情報が第2読書メモリ264に記録された時刻と共に、記録時刻が古い情報から順に検査装置300へ出力する(S772)。S772の処理に続いて実行されるS753、S754では、第1実施形態の検査結果出力処理のS753、S754と同一の処理を実行し、検査結果出力処理を終了する。

【0520】

検査装置300は、S772にて出力された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報と、S771にて出力された賞球数テーブル202eに基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出し、算出した役物比率及び連続役物比率を解析する。そして、検査装置300による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、S772の処理により、各入賞口における入賞した球の総数を示す情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置300は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率及び連続役物比率の変化を容易に解析できる。

【0521】

以上説明した通り、第2実施形態のパチンコ機10によれば、役物比率管理チップ207において、トリガ設定エリア265bに格納されたトリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)となる毎に、第1読書メモリ263に格納された、各入賞口毎に入賞した球の総数を計数する各カウンタ263a~263eの値が、第2読書メモリ264の入賞カウンタデータ264eへ順次記録される。そして、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、第2読書メモリ264の入賞カウンタデータ264eに記録された各入賞口毎の入賞した球の総数を示す情報が、賞球数テーブル202eと合わせて、検査装置300へ送信される。

【0522】

このように、第2実施形態のパチンコ機10では、全ての入賞口に対してそれぞれ、該当の入賞口に入賞された球の総数を求め、第2読書メモリ264に記録する。よって、第1実施形態のように算出した役物比率及び連続役物比率を第2読書メモリ264に記録する場合と比して、第2読書メモリ264に必要な記憶容量が大きくなるが、検査装置300には、各入賞口毎の入賞した球の総数が送信されるため、検査装置300による解析の結果、役物比率や連続役物比率に大きな変化があった場合には、検査装置300により、各入賞口毎の入賞した球の総数を参照することで、より正確にその原因を把握できる。

【0523】

また、検査装置300に送信される各入賞口に入賞された球の総数を示す情報には、その情報が第2読書メモリ264に記録された時刻が対応付けられて、検査装置300に送信される。よって、検査装置300において、各入賞口に入賞した球の総数を示す情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率の算出に使用された各入賞口に入賞した球の総数を第2読書メモリ264に記録された時刻を特定し、その時刻付近での、各入賞口に入賞した球の総数や、遊技領域に発射された球の総数又は遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。

【0524】

そのほか、第 1 実施形態のパチンコ機 10 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【0525】

<第 3 実施形態>

次いで、図 31～図 34 を参照して、本発明を適用した第 3 実施形態のパチンコ機 10 について説明する。第 1 及び第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、役物比率管理チップ 207 を主制御装置 110 に設け、その役物比率管理チップ 207 にてパチンコ機 10 における役物比率に関する情報を管理する場合について説明した。これに対し、第 3 実施形態のパチンコ機 10 は、役物比率に関する情報の管理を MPU 201 にて行う。また、第 3 実施形態のパチンコ機 10 は、役比表示装置 400 を設け、役物比率に関する情報をその役比表示装置 400 に表示する。

10

【0526】

以下、第 3 実施形態のパチンコ機 10 について、第 1 実施形態又は第 2 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 実施形態又は第 2 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態又は第 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0527】

図 31 は、第 3 実施形態のパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。第 3 実施形態のパチンコ機 10 が、第 1 実施形態及び第 2 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点は、主制御装置 110 の構成が異なっている点である。その他の構成は、第 1 実施形態及び第 2 実施形態のパチンコ機 10 と同一である。

20

【0528】

第 3 実施形態の主制御装置 110 は、上述した通り、役物比率管理チップ 207 が設けられておらず、役物比率に関する情報の管理を MPU 201 にて行う。具体的には、第 1 実施形態又は第 2 実施形態の役物比率管理チップ 207 の CPU 261 が実行していた役物比率管理メイン処理を、MPU 201 にて実行するタイマ割込処理の中で実行する。このとき、役物比率管理チップ 207 の第 1 読書メモリ 263 に記憶される各カウンタやデータは、第 3 実施形態では、RAM 203 に記憶される。

【0529】

また、役物比率管理チップ 207 に設けられた第 2 読書メモリ 264 は、入出力ポート 205 に接続される形で、主制御装置 110 に設けられる。また、第 1 実施形態及び第 2 実施形態において役物比率管理チップ 207 に設けられた RTC 266 は、第 3 実施形態では、MPU 201 に内蔵（図示せず）されたものを利用する。

30

【0530】

更に、検査装置 300 が接続される検査端子 207a は、入出力ポート 205 に接続される。検査端子 207a にケーブル及びコネクタを介して検査装置 300 が接続されると、MPU 201 は検査結果出力処理を実行し、役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が検査装置 300 へ送信される。

【0531】

また、役比表示装置 400 は、主制御装置 110 の入出力ポート 205 に接続される。この役比表示装置 400 は、例えば、複数の 7 セグメント表示器にて構成され、主制御装置 110 を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機 10 の背面側を見たときに、役比表示装置 400 の表示画面が見えるように組付けられている。なお、パチンコ機 10 の正面側から役比表示装置 400 の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

40

【0532】

役比表示装置 400 には、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に係る情報（例えば、ベース値等）が表示される。役比表示装置 400 に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（第 2 始動口 64b 及び大入賞口 65a）への入賞により

50

払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（大入賞口65a）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、役比表示装置400に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい。役比表示装置400は、7セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に係る情報が表示されるようにしてもよい。

【0533】

MPU201は、ROM202及びRAM203が内蔵されているほか、MPU201の心臓部であるALU（Arithmetic Logic Unit）に最も近い階層で各種データを記憶する複数のレジスタ200を有している。複数のレジスタ200には、演算途中の値を一時的に保持したり、処理に必要なメモリのアドレスを格納したりするなど、特定の目的をもたずに種々の状況で汎用的に用いられる汎用レジスタや、ALUの演算結果を累積し総和をとるためのアキュムレータレジスタ等の種々のレジスタが含まれる。

10

【0534】

また、複数のレジスタ200には、ALUの演算による桁あふれを示すフラグや、割込みの状態を示すフラグ等により構成されるフラグレジスタ200a（ステータスレジスタ等ともいう）も含まれる。フラグレジスタ200aは、そのレジスタの性格上、命令が1つ実行される度にその内容が更新され得るものである。

20

【0535】

RAM203は、使用領域内エリア203xと、使用領域外エリア203yとが設けられており、各々、作業エリア（内作業エリア203x1、外作業エリア203y1）とスタックエリア（内スタックエリア203x2、外スタックエリア203y2）とが設けられている。

【0536】

これは、MPU201が遊技の主な制御を行う一方、このMPU201にて役物比率に関する情報の管理が行われるように構成した場合、RAM203に記憶され、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータが、RAM203に記憶され、役物比率に関する情報の管理に用いられる各種カウンタやデータによって誤って破壊されることを抑制する必要があるためである。即ち、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータは、遊技者の利益を保護するために、確実に優先して保護しなければならない。また、遊技の主な制御を行う際にRAM203のスタックエリアに退避されたデータも、途中で役物比率に関する情報の管理に関する処理が行われた後に遊技の主な制御が再び問題なく継続して行われるよう、確実に保護しなければならない。

30

【0537】

そこで、主制御装置110のMPU201は、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータを使用領域内エリア203xの内作業エリア203x1に記憶し、また、遊技の主な制御を行う際にスタックエリアに退避すべきデータを、使用領域内エリア203xの内スタックエリア203x2に退避する。一方、MPU201は、役物比率に関する情報の管理に用いられる各種カウンタやデータを使用領域外エリア203yの外作業エリア203y1に記憶し、また、役物比率に関する情報の管理を行う際にスタックエリアに退避すべきデータを使用領域外エリア203yの外スタックエリア203y2に退避する。これにより、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータ、その制御を行う際にスタックエリアに退避されるデータを、確実に保護できる。

40

【0538】

次いで、図32を参照して、第3実施形態において、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば4ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。MPU201がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

50

【0539】

このタイマ割込処理では、まず、遊技の主な制御を行う遊技処理を実行する（S2001）。例えば、第1実施形態において説明した主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図10参照）のS101～S111等の処理が、S2001の処理で実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）65aの開閉制御、及び、第2図柄表示装置83の当たり抽選等が含まれる。上述した通り、MPU201は、S2001の処理を実行している間、RAM203の中で使用領域内エリア203x（内作業エリア203x1及び内スタックエリア203x2）を使用する。

【0540】

次いで、役物比率に関する情報の管理を行う役比処理を実行する（S2002）。役比処理の詳細は図33を参照して後述する。S2002の処理の後、タイマ割込処理を終了する。

【0541】

このように、本実施形態のタイマ割込処理では、遊技処理を先に行い、その後、役比処理を行うことで、重要な制御である遊技の主な制御が優先して実行される。

【0542】

次いで、図33を参照して、タイマ割込処理（図32参照）で実行される役比処理（S2002）の詳細について説明する。図33は、その役比処理を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、割込を禁止し（S2011）、次いで、PUSH命令にてフラグレジスタ200aを内スタックエリア203x2に退避し（S2012）、その後、CALL命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する（S2013）。役比メイン処理の詳細については、図33を参照して後述する。なお、S2011及びS2012の処理の段階では、MPU201は、RAM203の使用領域内エリア203xを使用して処理を実行する。

【0543】

S2013の処理が終了し、役比メイン処理のサブルーチンプログラムからこの役比処理に戻ってくると、次いで、内スタックエリア203x2に退避されたフラグレジスタ200aをPOP命令にて復帰し（S2015）、割込を許可して（S2016）、その後、役比処理を終了する。なお、S2015及びS2016の処理も、MPU201は、RAM203の使用領域内エリア203xを使用して処理を実行する。

【0544】

なお、S2012の処理において、ロード（LD）命令を用いて、フラグレジスタ200aを内作業エリア203x1に退避し、S2014の処理において、ロード（LD）命令を用いて、内作業エリア203x1に退避されたフラグレジスタ200aを復帰させてもよい。

【0545】

次いで、図34を参照して、役比処理（S2002）（図33参照）により、サブルーチンプログラムが読み出されることによって実行される役比メイン処理（S2013）の詳細について説明する。図34は、その役比メイン処理を示すフローチャートである。

【0546】

役比メイン処理では、まず、ロード（LD）命令にて、MPU201のスタックポインタ（図示せず）を、外スタックエリア203y2の開始位置に設定する（S2021）。これにより、以後の処理において、外スタックエリア203y2にデータが退避される。また、MPU201は、この処理以後、RAM203の作業エリアとして外作業エリア203y1を使用する。即ち、MPU201は、外作業エリア203y1を用いて各種カウンタやデータを記憶し、また、必要に応じて外スタックエリア203y2を使用する。

【0547】

次いで、レジスタ200のうち、役物比率に関する処理で使用するレジスタ200（ただし、フラグレジスタ200aを除く）を個々に、外作業エリア203y1の各々に決め

10

20

30

40

50

られた領域に、ロード（LD）命令にて退避させる（S2022）。そして、役物比率に関する処理を実行する（S2023）。

【0548】

このS2023の処理では、例えば、第1実施形態又は第2実施形態において、役物比率管理チップ207のCPU261にて実行される役物比率管理メイン処理（図18参照）と同様の処理を実行し、また、役比表示装置400の表示を制御する処理を実行する。また、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、第1実施形態又は第2実施形態の役物比率管理チップ207のCPU261にて実行される検査結果出力処理（図22, 30参照）と同様の処理が、S2023の処理の中で実行されるようにしてもよい。

10

【0549】

S2023の処理が終了すると、次いで、MPU201のスタックポインタ（図示せず）を、内スタックエリア203x2内の固定アドレスにロード（LD）命令にて設定する（S2024）。これにより、以後の処理において、再び内スタックエリア203x2にデータが開始される。

【0550】

ここで、この役比メイン処理（S2013）が実行される役比処理（S2002）は、図31に示すタイマ割込処理の中で遊技の主な制御を実行する遊技処理（S2001）が一通り終了した後に行われる。また、タイマ割込処理は、MPU201にて実行されるメイン処理（図17）の無限ループ（S701～S703のループ）の中で、カウンタ更新処理（S702～S703）が非実行のときに読み出され、実行される。

20

【0551】

よって、上記S2024の処理が実行されるときに、内スタックエリア203x2には、メイン処理からタイマ割込処理へ移行するときに退避されたデータと、S2012の処理により退避されたフラグレジスタ200aとが退避されており（ただし、ロード命令によりフラグレジスタ200aが内作業エリア203x1に退避された場合は内スタックエリア203x2には存在しない）、この退避されているデータの数は固定されている。従って、S2012の処理において、スタックポインタを、内スタックエリア203x2内にスタックされている位置に指定する場合に、スタックポインタに対してその固定アドレスを設定するだけで、確実にその位置を指定できる。そして、スタックポインタを内スタックエリア203x2から外スタックエリア203y2へ移行する前（S2012の処理を実行する前）に、内スタックエリア203x2内を示すスタックポインタの値を退避させておく必要がないため、その退避のためにRAM203の容量が増加することを抑制できる。

30

【0552】

次いで、S2022の処理により、個々に外作業エリア203y1の決められた領域に退避された各レジスタ200の値を、各々、ロード（LD）命令にて対応する外作業エリア203y1の決められた領域から読み出して対応のレジスタ200に設定することで、復帰させる（S2025）。そして、S2025の処理の後、役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻る。また、S2025の処理が終了した後、MPU201は、RAM203の作業エリアとして内作業エリア203x1を使用する。即ち、MPU201は、内作業エリア203x1を用いて各種カウンタやデータを記憶し、また、必要に応じて内スタックエリア203x2を使用する。

40

【0553】

このように、MPU201では、役物比率に関する処理（S2023）を実行する場合に、使用領域外エリア203y（外作業エリア203y1及び外スタックエリア203y2）を使用して各処理を実行するが、その使用領域外エリア203yを使用するS2023の処理へ移行する段階で、MPU201に設けられたレジスタ200のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ200をRAM203の外作業エリア203y1へ個々に退避する。そして、S2023の処理が終了しMPU201が使用領域内エリ

50

ア 2 0 3 x を用いる処理へ戻る前に、その外作業エリア 2 0 3 y 1 に退避させたレジスタ 2 0 0 を、個々に対応するレジスタ 2 0 0 へ復帰させる。その後、使用領域内エリア 2 0 3 x (内作業エリア 2 0 3 x 1 及び内スタックエリア 2 0 3 x 2) を使用する、遊技の主な制御を行う遊技処理が実行される。

【0554】

ここで、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理を行って、再び、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理に戻る場合、遊技者の利益の保護と、遊技の主な制御が再び問題なく継続して行われなければならないことと、から、遊技の主な制御を行う遊技処理が、役物比率に関する処理に影響を受けてはならない。そのため、RAM 2 0 3 は、遊技の主な制御の処理に用いられる使用領域内エリア 2 0 3 x と、役物比率に関する処理に用いられる使用領域外エリア 2 0 3 y とで分かれている。しかしながら、レジスタ 2 0 0 は、RAM 2 0 3 と比較して容量も少なく、また、使用目的が特定されたレジスタ 2 0 0 も存在するため、遊技の主な制御の処理と役物比率に関する処理とで、使用するレジスタ 2 0 0 を分けることは不可能又は困難である。

10

【0555】

また、役物比率に関する処理を行う前と後、換言すれば、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とで、レジスタ 2 0 0 の内容を同一とすることで、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保したい、という要望もある。

20

【0556】

一方、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理を行う前に、全てのレジスタ 2 0 0 の内容を、PUSH 命令を用いて一括して外スタックエリア 2 0 3 y 2 に退避させ、役物比率に関する処理を行った後に、全てのレジスタ 2 0 0 に対して、POP 命令を用いて一括して外スタックエリア 2 0 3 y 2 から復帰させる方法も考えられる。しかしながら、この場合は、全てのレジスタ 2 0 0 の内容を退避させるために、外スタックエリア 2 0 3 y 2 の容量を予め大きく設定しておく必要があり、外作業エリア 2 0 3 y 1 の容量が小さくなるか、RAM 2 0 3 を大容量化しなければならない。

30

【0557】

これに対し、本実施形態では、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理へ移行する場合に、MPU 2 0 1 に設けられたレジスタ 2 0 0 のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ 2 0 0 を RAM 2 0 3 の外作業エリア 2 0 3 y 1 へ個々に退避するとともに、役比処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する(戻る)場合に、外作業エリア 2 0 3 y 1 へ退避されたレジスタ 2 0 0 を個々に復帰させる。これにより、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とでレジスタ 2 0 0 の内容を同一とすることができるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。

40

【0558】

また、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とで、全てのレジスタ 2 0 0 の内容を退

50

避／復帰させるのではなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ200のみの内容を退避／復帰させるので、そのレジスタの内容を退避するために必要なRAM203（外作業エリア203y1）の容量を抑制できる。よって、RAM203を小容量化したり、外作業エリア203y1において他のデータ等を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。

【0559】

なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ200については、そもそも役物比率に関する処理により影響を受けることがなく、その内容は、役物比率に関する処理を実行する前と後で保持され続ける。よって、その役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ200の内容を退避／復帰させることなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ200のみの内容を退避／復帰させるだけで、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。

10

【0560】

ただし、フラグレジスタ200aは、MPU201にて実行される全ての命令で用いられるレジスタであるため、当然、役物比率に関する処理にも使用されるレジスタとなるが、S2022の処理では、フラグレジスタ200aについては例外的に退避を行っていない。これは、図33に示す役比処理において役比メイン処理（S2013）を読み出すだけでフラグレジスタ200aの内容が変わってしまい、遊技の主な制御を実行する遊技処理から役物比率に関する処理へ移行するときのその遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ200aの値を、S2022の処理の段階では退避させることができないためである。

20

【0561】

そこで、本実施形態では、図33に示す役比処理において役比メイン処理（S2013）を読み出す前に、フラグレジスタ200aだけを内スタックエリア203x2へ退避し、役比メイン処理（S2013）の終了後、そのフラグレジスタ200aだけを内スタックエリア203x2から復帰させる。これにより、遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ200aの値を、役物比率に関する処理の実行後に確実に復帰させることができる。

【0562】

また、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とでの、レジスタ200の退避／復帰は、個々のレジスタ毎に個別で行うので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを担保するために退避／復帰が必要なレジスタ200のみ（即ち、役物比率に関する処理に使用されるレジスタ200のみ）を個々に指定して、その退避／復帰を行わせることができる。

30

【0563】

また、レジスタ200を、外スタックエリア203y2ではなく、外作業エリア203y1に退避させるので、外スタックエリア203y2に必要な容量を少なくし、外作業エリア203y1の容量を大きく確保できる。また、MPU201の中には、その機種（種類）によって、スタックエリアと作業エリアとを予め指定するものがある。そのようなMPU201には、その予め指定されたスタックエリアの領域を超えて、データが更に退避されスタックされると、RAM203の内容そのものをクリア（0に初期化）してしまう機能を有するものがある。これに対し、レジスタ200を、外スタックエリア203y2ではなく外作業エリア203y1に退避させることで、外スタックエリア203y2がすぐにスタックされたデータで一杯になることを抑制できる。よって、このような機能を有するMPU201において、外スタックエリア203y2の予め指定された領域を超えてデータが更にスタックされたために、RAM203がクリアされることを抑制できる。

40

【0564】

50

また、レジスタ200を、PUSH命令／POP命令を用いて退避させるのではなく、ロード（LD）命令を用いて退避させるので、その退避させる場所を、プログラムによって固定させることができる。よって、役物比率に関する処理を行っている間、レジスタ200が退避されている領域を明確に避けて、外作業エリア203y1を使用するようにプログラムを組むことで、遊技の主な制御を行う遊技処理で用いられていたレジスタ200の内容を確実に保護できる。

【0565】

なお、役物比率に関する処理において、全てのレジスタ200が使用される場合は、その全てのレジスタ200を、個々にロード（LD）命令を用いて外作業エリア203y1の決められた領域に退避／復帰させるようにしてもよい。これによっても、レジスタ200を外作業エリア203y1に退避させる場合の効果を楽しむことができる。

10

【0566】

また、役物比率に関する処理において使用される一部のレジスタ200を退避させる場合に、個々にPUSH命令を用いて外スタックエリア203y2の決められた領域に退避し、その外スタックエリア203y2の決められた領域に退避されたレジスタ200を、個々にPOP命令を用いて復帰させてもよい。これにより、レジスタの内容を退避するために必要なRAM203の容量を抑制できる。よって、RAM203を小容量化したり、外作業エリア203y1を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。なお、この場合、POP命令を用いて退避されたレジスタ200を復帰される場合は、LIFO方式、即ち、後にPUSH命令にて退避させたレジスタ200を、先にPOP命令にて復帰させる必要がある。

20

【0567】

そのほか、第1実施形態、第2実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【0568】

<第4実施形態>

次いで、図35、図36を参照して、本発明を適用した第4実施形態のパチンコ機10について説明する。第3実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110において、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個別に退避し、役物比率に関する処理の終了後、その使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア203xを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その退避させたレジスタ200を個別に復帰させる場合について説明した。これに対し、第4実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110において、タイマ割込処理（図32）の中で実行される役物処理（S2002）において、使用領域内エリア203xを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア203yを使用する役物比率に関する処理を実行する役物メイン処理（S2013）をCALL命令にて読み出す段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアして、役物メイン処理（S2013）をCALL命令にて読み出す。また、役物メイン処理（S2013）において、使用領域外エリア203yを使用する役物メイン処理（S2013）を終了させ、使用領域内エリア203xを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ200を個々に0にクリアしたうえで、役比処理へ戻る。

30

40

【0569】

以下、第4実施形態のパチンコ機10について、第3実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第4実施形態のパチンコ機10の説明において、第1～第3実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1～第3実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0570】

この第4実施形態のパチンコ機10は、第3実施形態のパチンコ機10と比して、主制

50

御装置 110 の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理の一処理である役比処理 (S2002) の一部処理と、その役比処理 (S2002) の一処理である役比メイン処理 (S2013) の一部処理が異なっている。

【0571】

図 35 は、第 4 実施形態における役比処理 (S2002) を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、第 3 実施形態と同一の S2011, S2012 の処理を実行した後、次いで、役物比率に関する処理にて使用される全てのレジスタ 200 (ただし、フラグレジスタ 200a を除く) に対して、個々にロード (LD) 命令を用いて 0 にクリアする。そして、S2013 の処理へ移行し、CALL 命令にて使用領域外エリア 203y を使用する役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する。そして、第 3 実施形態と同一の S2014, S2015 の処理を実行して、その後、役比処理を終了する。

10

【0572】

次に、図 36 は、第 4 実施形態における役比メイン処理 (S2013) を示すフローチャートである。この役比メイン処理では、まず、第 3 実施形態と同一の S2021 の処理を実行し、次に、第 3 実施形態と同一の S2023 の処理 (即ち、役物比率に関する処理) を実行した後、次いで、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ 200 を個々に 0 にクリアする (S2041)。そして、第 3 実施形態と同一の S2024 の処理を実行して、使用領域外エリア 203y を使用する役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻って、使用領域内エリア 203x を使用する処理を実行する。

20

【0573】

この第 4 実施形態では、使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理で使用されるレジスタ 200 において、役物比率に関する処理によって値が変更され、その値がそのまま対応するレジスタ 200 に残されつつ、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理を MPU 201 が実行したとしても、その遊技処理に何ら影響を与えないことが前提となる。この場合、本来であれば、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、MPU 201 に設けられたレジスタ 200 のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ 200 を退避させ、役物比率に関する処理を実行後、使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、退避させたレジスタ 200 を復帰させなくとも、問題はない。しかしながら、これでは、役物比率に関する処理の前後でレジスタ 200 の値は変わってしまうので、外部の人間が、本当にこれで問題ないか否かを判断することはできない。

30

【0574】

そこで、本実施形態のように、まず、役比処理では、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理へ移行する段階、即ち、CALL 命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出す前に、一度、その役比メイン処理で行われる役物比率に関する処理において使用される全てのレジスタ 200 を個々に 0 にクリアする。そして、役比メイン処理において、役物比率に関する処理を実行後、その使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理において使用された全てのレジスタ 200 (つまり、役比メイン処理を実行する前に 0 にクリアされたレジスタ 200 と同一のレジスタ 200) を個々に 0 にクリアする。これにより、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理へ移行する段階 (役比メイン処理を読み出す段階) と、使用領域外エリア 203y を使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア 203x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階 (役比メイン処理から役比処理へ戻る段階) とで、レジスタ 200 の内容を一見して同一とすることができる。よって、

40

50

遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ200は、役物比率に関する処理の前後で内容が変化せず、保持され続けるので、この使用されないレジスタ200は、0にクリアされていなくても、両者の段階で同一となる。

【0575】

ここで、本第4実施形態では、S2031及びS2041の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアする場合について説明したが、必ずしも0にクリアする必要はなく、例えば、S2031及びS2041の処理で、同一の所定の値を記憶させるようにしても、上記効果を楽しむことができる。ただし、電源が投入され、MPU201に入力されたリセットが解除された直後（ソフトウェア的な初期化が実行されていない段階）では、全レジスタが0に初期化されることに鑑みて、S2031及びS2041の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアする（初期化する）ことが望ましい。また、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ200を個々に0にクリアすることによって、一見してそのレジスタ200が0にクリアされたものであることを把握できる。

【0576】

そのほか、第1実施形態～第3実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【0577】

<第5実施形態>

次いで、図37～図44を参照して、本発明を適用した第5実施形態のパチンコ機10について説明する。この第5実施形態のパチンコ機10では、第3実施形態又は第4実施形態のパチンコ機10に設けられた役比表示装置400に代えて、4つの7セグメント表示器（7セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを含むもの）401a、401b、401c、401dで構成されたベース表示装置401（図38（a）参照）が設けられている。このベース表示装置401には、役物比率に関する情報の1つとして、パチンコ機10のベース値が表示される。

【0578】

ベース値とは、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において、100発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第5実施形態のパチンコ機10では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が60000個となる毎に、その60000個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【0579】

そして、ベース表示装置401には、総アウト個数が60000個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値（以下「前回ベース値」と称す）とに加え、前回よりも1つ前に（前々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値（以下「前々回ベース値」と称す）と、前々回よりも1つ前に（前々々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値（以下「前々々回ベース値」と称す）とが、所定期間（本実施形態では5秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【0580】

また、第5実施形態では、パチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では5秒）点灯するように

構成される。ベース表示装置 401 において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメントを所定期間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 401 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【0581】

また、第 5 実施形態のパチンコ機 10 は、製造工場におけるパチンコ機 10 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 10 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 10 の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では 300 個）となるまでの間のベース表示装置 401 の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機 10 の新規立上げでは、パチンコ機 10 の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機 10 のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機 10 の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では 300 個）となるまでの間のベース表示装置 401 の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機 10 が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【0582】

以下、第 5 実施形態のパチンコ機 10 について、第 1 ~ 第 4 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 5 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 ~ 第 4 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 ~ 第 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0583】

図 37 は、第 5 実施形態のパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。第 5 実施形態のパチンコ機 10 が、第 3 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点は、第 3 実施形態では役比表示装置 400 が主制御装置 110 に接続されているのに対し、第 5 実施形態では、ベース表示装置 401 が主制御装置 110 に接続されている点である。このベース表示装置 401 は、上述した通り、パチンコ機 10 のベース値を表示するためのものである。

【0584】

なお、第 3 実施形態における役比表示装置 400 にて、パチンコ機 10 の役物比率と併せて、パチンコ機 10 のベース値を所定期間毎に切り替えて表示するようにしてもよい。また、本実施形態において、検査端子 207 a を必ずしも設ける必要はなく、検査装置 300 に対して役物比率に関する情報を出力する構成としなくてもよい。また、検査装置 300 に対して役物比率に関する情報を出力しない場合、第 2 読書メモリ 264 を省略してもよい。

【0585】

ここで、図 38 を参照して、ベース表示装置 401 の詳細について説明する。まず、図 38 (a) は、ベース表示装置 401 を模式的に示した模式図である。このベース表示装置 401 は、4 つの 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d が横一列に並んで構成され、主制御装置 110 を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機 10 の背面側を見たときに、ベース表示装置 401 の表示画面が見えるように組付けられ、4 桁の数字又は英字が確認できるようになっている。なお、パチンコ機 10 の正面側からベース表示装置 401 の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

【0586】

各 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d は、それぞれ、7 セグメント部の他に 7 セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを有するものである。ベース表示装置 401 は、4 つの 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d のうち、左側 2 つの 7 セグメント

表示器 401a, 401b を識別セグとして使用し、右側 2 つの 7 セグメント表示器 401c, 401d を比率セグとして使用する。識別セグは、比率セグに表示する内容を特定するための識別情報を示すために用いられる。比率セグは、識別セグで示された識別情報により特定される内容の比率を表示するために用いられる。

【0587】

図 38 (b) は、ベース表示装置 401 における表示内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、ベース表示装置 401 には、総アウト個数が 60000 個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値と、前回 (直近で) 総アウト個数が 60000 個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも 1 つ前に (前々回) 総アウト個数が 60000 個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも 1 つ前に (前々々回) 総アウト個数が 60000 個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、5 秒毎に切り替えて表示される。

10

【0588】

ベース表示装置 401 において、リアルタイムベース値を表示する場合、識別セグに「b L.」を表示して、比率セグにその計測中のリアルタイムベース値を 2 桁で表示する。識別セグに「b L.」が表示されることにより、比率セグに表示された数字がリアルタイムベース値であることを見た者に認識させることができる。

【0589】

ベース表示装置 401 において、前回ベース値を表示する場合、識別セグに「b 1.」を表示して、比率セグに前回ベース値を 2 桁で表示する。識別セグに「b 1.」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

20

【0590】

ベース表示装置 401 において、前々回ベース値を表示する場合、識別セグに「b 2.」を表示して、比率セグに前々回ベース値を 2 桁で表示する。識別セグに「b 2.」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

【0591】

ベース表示装置 401 において、前々々回ベース値を表示する場合、識別セグに「b 3.」を表示して、比率セグに前々々回ベース値を 2 桁で表示する。識別セグに「b 3.」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。

30

【0592】

このように、ベース表示装置 401 には、リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値 (前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値) も表示する。ここで、リアルタイムベース値は、上述した通り、総アウト個数が 60000 個に満たすまでの期間、リアルタイムに計測しているベース値である。ここで、一般的にホールでは、1 台のパチンコ機 10 に対して 1 日当たり約 10000 ~ 20000 個の球が打ち出されて遊技が行われる。即ち、60000 個の球に対して計測された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、3 ~ 6 日程度の数日間にわたるベース値を示したものになる。仮に、リアルタイムベース値をベース表示装置 401 に非表示とすると、60000 個の球の対するベース値の計測が行われるまでに 3 ~ 6 日程度かかることとなるため、前回ベース値であっても、それは 3 ~ 6 日前のベース値である可能性がある。よって、前回ベース値の計測が行われた後に何らかの不正行為があった場合に、次の 60000 個の球に対するベース値が計測されてベース表示装置 401 に表示される 3 ~ 6 日の間、その不正行為が発見できないおそれがある。これに対し、リアルタイムベース値をベース表示装置 401 に表示することにより、現在のベース値を速報値として見せることができるので、何らかの不正行為が行われた場合に、リアルタイムベース値から即座にその不正行為があった可能性を発見できる。

40

【0593】

50

一方、リアルタイムベース値は、上述した通り、総アウト個数が60000個に満たない状態でリアルタイムに計測しているベース値である。ベース値は、上述した通り、通常時において、100発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）であるため、パチンコ機10の遊技状態がどのような変遷をたどったか（例えば、通常状態がたまたま長時間継続した、大当たり状態がたまたま頻発した、確変状態がたまたま長時間継続した、等）によって、リアルタイムベース値が変動するおそれがある。よって、リアルタイムベース値だけをベース表示装置401に表示したのでは、不正行為があったか否かの判断が難しい場合が起こり得る。

【0594】

これに対して、60000個の球に対して計測された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、3～6日程度の数日間にわたるベース値を示したものになるので、パチンコ機10が、対応する数日間、どのような遊技状態をたどったとしても、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、平均化されたものとなり得る。よって、ベース表示装置401にリアルタイムベース値だけでなく、前回ベース値等の60000個の球に対して計測されたベース値を表示することで、より正確な不正行為の有無の判断を行うことができる。

【0595】

一方で、60000個の球に対して計測されたベース値として前回ベース値だけを表示した場合、その前回ベース値が計測された期間中、たまたまパチンコ機10に慣れた遊技者が遊技を行ったとすると、一般的にそのベース値が低くなる。よって、リアルタイムベース値と前回ベース値だけをベース表示装置401に表示させた場合にも、不正行為があったか否かの判断が難しい場合が起こり得る。これに対し、60000個の球に対して計測されたベース値として前回ベース値だけでなく、前々回ベース値、前々々回ベース値などの複数のベース値を表示することで、各々のベース値において、遊技を行った遊技者の慣れに基づくベース値の変動があったかどうかを見極めることができる。よって、より正確な不正行為の有無の判断を行うことができる。

【0596】

なお、本実施形態では、ベース表示装置401において、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値を5秒毎に切り替えて表示するが、例えば、7セグメント表示器の数を増やし、リアルタイムベース値及び前回ベース値を同時に表示する態様と、前々回ベース値及び前々々回ベース値を同時に表示する態様を、所定期間毎に切り替えて表示してもよい。また、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値を全て同時にベース表示装置401に表示するようにしてもよい。

【0597】

また、本実施形態では、ベース表示装置401に表示させる、60000個の球に対して計測されたベース値として、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の3つを表示する場合について説明したが、前回ベース値、前々回ベース値の2つを表示するようにしてもよいし、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に加えて、前々々回ベース値よりも1つ前に（前々々々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測された前々々々回ベース値を更に表示するようにしてもよい。即ち、ベース表示装置401に表示させる、60000個の球に対して計測されたベース値として、2以上の任意の数のベース値を表示するようにしてもよい。

【0598】

図37に戻り説明を続ける。ベース表示装置401は、主制御装置110内に設けられ且つ入出力ポート205と接続されたベース表示装置制御回路402に接続される。ベース表示装置制御回路402は、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の各7セグメント表示器401a～401dを駆動・制御して、図38（b）に示したような各種表示を行うものである。

【0599】

ベース表示装置401にベース値を表示させるための処理では、RAM203の使用領域外エリア203yを用いてその処理が行われる。即ち、ベース表示装置401にベース値を表示させるために必要な情報は、使用領域外エリア203yの外作業エリア203y1に記憶される。ここで、図39を参照して、外作業エリア203y1に記憶される、ベース表示装置401にベース値を表示させるために必要な情報の詳細について説明する。まず、図39(a)は、RAM203の外作業エリア203y1に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図である。

【0600】

外作業エリア203y1に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報として、総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203p、表示種別カウンタ203qが少なくとも用意されている。

【0601】

このうち、総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pは、RAM消去スイッチ122が操作されながら電源がオンされた場合であっても初期化（クリア）されずに、情報が保持され続けるようになっている。これにより、電源投入時にRAM消去スイッチ122が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置401に表示させることができる。また、RAM消去スイッチ122の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置401に表示させることができる。

【0602】

一方、第5実施形態では、主基板が収納された基板ボックス100の中にRAM全消去スイッチ（図示せず）を設け、そのRAM全消去スイッチが操作されながら電源がオンされた場合に限り、総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pも含めてRAM203が初期化（クリア）されるようになっている。製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10の新規立上げする場合に、RAM全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、RAM全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス100の中に設けられているので、基板ボックス100の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【0603】

なお、RAM全消去スイッチに代えて、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pが初期化されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、ベース値の

表示に必要な情報を消去できるので、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【0604】

総アウト個数カウンタ203jは、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）である総アウト個数を計数するためのカウンタである。総アウト個数カウンタ203jは、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にゼロに初期化され、アウトスイッチ208fにおいて球が検出された場合に、球排出路へ球が案内されたものとして1が加算される。そして、総アウト個数カウンタ203jが60000となった場合に、MPU201は、総アウト個数が60000個に達したと判断し、後述する所定の処理を実行するとともに、総アウト個数カウンタ203jをゼロに初期化する。これにより、再び、総アウト個数カウンタ203jによって、総アウト個数が60000個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

10

【0605】

低確払出個数カウンタ203kは、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数を計数するためのカウンタである。低確払出個数カウンタ203kは、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にゼロに初期化される。そして、遊技状態が通常時である場合に球の払い出し（賞球）があると、その払い出された球の数だけ低確払出個数カウンタ203kに加算される。

【0606】

例えば、本実施形態では、通常時に、開口部が常に開放された所謂「ヘソ」と呼ばれる第1始動口64aや、一般入賞口である第1普通入賞口63a、第2普通入賞口63bに対して入球があったことが、第1始動口スイッチ208a、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208dによって検出されると、対応する入賞口に対して設定された賞球数が賞球数テーブル202e（図6、図9参照）によって判断され、その賞球数が低確払出個数カウンタ203kに加算される。

20

【0607】

なお、パチンコ機10において、「外れ」の一態様として「小当たり」を設け、「小当たり」となった場合に大入賞口65aが数秒且つ数開放されるように構成した場合に、遊技状態が通常時に、「小当たり」における大入賞口65aに開放に伴って、その大入賞口65aに入球があり、賞球が行われた場合は、その賞球数が低確払出個数カウンタ203kに加算されてもよい。また、遊技状態が通常時において第2始動口64bに入球があり賞球が行われた場合にその賞球数が低確払出個数カウンタ203kに加算されてもよい。

30

【0608】

低確払出個数カウンタ203kへの賞球数の加算は、総アウト個数カウンタ203jが60000個となるまで累積して行われる。即ち、総アウト個数カウンタ203jが60000個となったときの低確払出個数カウンタ203kの値は、遊技領域へ打ち出された60000個の球に対して、遊技状態が通常時に払い出された球の個数となる。

【0609】

総アウト個数カウンタ203jが60000個となると、総アウト個数カウンタ203jと共に、低確払出個数カウンタ203kがゼロに初期化される。これにより、再び、総アウト個数が60000個に達するまでの期間、遊技状態が通常時において払い出された球の個数が、低確払出個数カウンタ203kによってカウントされる。

40

【0610】

MPU201は、リアルタイムベース値を、所定期間毎（例えば、タイマ割込処理が行われる4ミリ秒毎）に、次の（1）式を用いて算出する。

リアルタイムベース値＝低確払出個数カウンタ203kの値／総アウト個数カウンタ203jの値×100・・・（1）

（1）式により算出されたリアルタイムベース値はリアルタイムベース値データ2031に格納される。

【0611】

50

即ち、リアルタイムベース値データ2031は、計測（算出）されたリアルタイムベース値を示すデータである。また、前回ベース値データ203mは、前回ベース値を示すデータ、前々回ベース値データ203nは、前々回ベース値を示すデータ、前々々回ベース値データ203oは、前々々回ベース値を示すデータである。

【0612】

ここで、図39（b）を参照して、リアルタイムベース値データ2031、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203oの構成について説明する。図39（b）は、各ベース値データ2031～203oの構成を模式的に示した模式図である。

【0613】

図39（b）に示す通り、各ベース値データ2031～203oは、8ビット（1バイト）で構成され、MSB側の第7ビット（最上位ビット）が、有効データフラグとなっており、残りの第0～第6ビット（下位7ビット）にベース値が格納される。各ベース値データ2031～203oは、有効データフラグが1である場合に、有効なベース値が第0～第6ビットに格納されていることを意味する。一方、各ベース値データ2031～203oは、有効データフラグが0である場合に、第0～第6ビットに有効なベース値が格納されていないことを意味する。

【0614】

各ベース値データ2031～203oは、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合に、全て有効データフラグ及びベース値ともゼロに初期化される。即ち、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた直後は、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値ともすべて有効なデータが格納されていない状態となる。

【0615】

その後、総アウト個数カウンタ203jが300になるまで、リアルタイムベース値には、（1）式にて算出されたベース値がリアルタイムベース値データ2031のベース値に格納される一方、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグは0のままとする。そして、この場合、ベース表示装置401において、リアルタイムベース値を表示するときに、識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する。

【0616】

上述した通り、RAM全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10の新規立上げする場合に操作されるものである。そして、パチンコ機10の新規立上げでは、パチンコ機10の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機10のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機10の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が300個となるまでの間のベース表示装置401の表示を、識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。なお、この特殊表示態様において、識別セグの「88.」及び比率セグのリアルタイムベース値を共に点灯させてもよいし、点滅させてもよい。また、識別セグの「88.」を点灯させ、比率セグのリアルタイムベース値を点滅させてもよいし、逆に、識別セグの「88.」を点滅させ、比率セグのリアルタイムベース値を点灯させてもよい。

【0617】

総アウト個数カウンタ203jが300個になると、リアルタイムベース値データ20

10

20

30

40

50

3 1 の有効データフラグが 1 に設定される。これにより、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 に格納されたベース値が有効なベース値となる。よって、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグが 1 となったことに基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「b L .」を点灯させ、比率セグにリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 のベース値を表示することで、有効なリアルタイムベース値を報知することができる。

【0618】

一方、この段階では、前回ベース値データ 2 0 3 m、前々回ベース値データ 2 0 3 n、前々々回ベース値データ 2 0 3 o は、いずれも有効データフラグが 0 のままである。このとき、所定期間毎に切り替えて前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置 4 0 1 に表示する場合、識別セグには、各ベース値に対応する表示を行う一方、比率セグには「—」を点灯させる。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が得られていないことを示すことができる。

10

【0619】

総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 6 0 0 0 0 個になると、その時にリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 に格納されているベース値が、総アウト個数 6 0 0 0 0 個に対するベース値となる。そこで、前々回ベース値データ 2 0 3 n を前々々回ベース値データ 2 0 3 o にシフトさせ、前回ベース値データ 2 0 3 m を前々回ベース値データ 2 0 3 n にシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 を前回ベース値データ 2 0 3 m にシフトさせる。これにより、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値が、前回ベース値として保持される。

20

【0620】

ここで、前回ベース値データ 2 0 3 m ヘデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグは「1」となっており、シフト後の前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグも「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置 4 0 1 に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ 2 0 3 m に格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【0621】

また、前々回ベース値データ 2 0 3 n に前回ベース値データ 2 0 3 m をシフトさせる場合、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが「1」となっていれば（RAM 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされて RAM 2 0 3 の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に 2 回目に達した場合に該当）、シフト後の前々回ベース値データ 2 0 3 n の有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置 4 0 1 に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ 2 0 3 n に格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

30

【0622】

更に、前々々回ベース値データ 2 0 3 o に前々回ベース値データ 2 0 3 n をシフトさせる場合、前々回ベース値データ 2 0 3 n の有効データフラグが「1」となっていれば（RAM 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされて RAM 2 0 3 の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に 3 回目に達した場合に該当）、シフト後の前々々回ベース値データ 2 0 3 o の有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置 4 0 1 に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ 2 0 3 o に格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

40

【0623】

総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 6 0 0 0 0 個となり、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 が前回ベース値データ 2 0 3 m ヘシフトされると、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 0 に初期化されるのにあわせて、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 も有効データフラグを含めて 0 に初期化される。そして、再び総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 3 0 0 個となるまで、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグは 0 のまま保持され、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 3 0 0 個となると、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグに 1 が格納される。以後、総アウト個数カウンタ 2 0 3 j が 6

50

0000個となるまで、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグに1が保持される。

【0624】

ここで、総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値となり、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が0～300の間は、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグを0とすることで、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「b L.」を点灯する一方、比率セグには「—」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。なお、この場合、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「b L.」を点滅させて、比率セグにはリアルタイムベース値データ2031のベース値を表示させてもよい。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができると共に、参考として、そのときのリアルタイムベース値を報知できる。

10

【0625】

一方、総アウト個数が300個となった以降は、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグを1とすることで、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「b L.」を点灯する一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ2031に格納されたベース値を有効なベース値として表示する。

20

【0626】

図39(a)に戻り、新規立上フラグ203pは、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを示すフラグである。新規立上フラグ203pがオンの場合に、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを示し、オフの場合に、パチンコ機10が新規立上げ期間中ではないことを示す。

【0627】

新規立上フラグ203pは、パチンコ機10を新規立上げする場合に操作されるRAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にオンに初期化され、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることが示される。そして、総アウト個数カウンタ203jが300個となるまで、新規立上フラグ203pはオンに保持され、総アウト個数カウンタ203jが300異なると、新規立上フラグ203pがオフに設定される。以後、新規立上フラグ203pは、オフのまま維持される。

30

【0628】

新規立上フラグ203pがオンの場合に、ベース表示装置401には、上述した特殊表示態様、即ち、識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）し、比率セグにリアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を点滅（又は点灯）表示する態様で、リアルタイムベース値を表示する。また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

40

【0629】

表示種別カウンタ203qは、ベース表示装置401に表示させるベース値の種別を決定するためのカウンタである。表示種別カウンタ203qが0の場合に、ベース表示装置401にはリアルタイムベース値を表示させ、表示種別カウンタ203qが1の場合に、ベース表示装置401には前回ベース値を表示させ、表示種別カウンタ203qが2の場合に、ベース表示装置401には前々回ベース値を表示させ、表示種別カウンタ203qが3の場合に、ベース表示装置401には前々々回ベース値を表示させる。

【0630】

表示種別カウンタ203qは、新規立上フラグ203pがオフに設定されるとき、即ち、パチンコ機10の新規立上げが行われてから総アウト個数が300個となって新規立上

50

げ期間が終了するとき、0に初期化される。そして、表示種別カウンタ203qは、5秒毎に1ずつカウントアップされ、カウントアップするときに表示種別カウンタ203qの値が3のときは、0に戻される。これにより、ベース表示装置401に表示されるベース値が、5秒毎に、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の順に変わり、前々々回ベース値の表示の後、リアルタイムベース値に戻って、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の表示が5秒毎に切り替わりながら繰り返される。

【0631】

次いで、図40を参照して、第5実施形態において、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図40は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。ここでは、この立ち上げ処理について、第1実施形態における主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理（図16参照）と相違する点を中心に説明する。なお、上述した通り、第1実施形態の立ち上げ処理と同一の処理が実行される場所については、同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0632】

まず、S604の処理により、RAM消去スイッチ122がオンされたと判断された場合と（S604：Yes）、S605の処理により、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていないと判断された場合と（S605：No）、S607の処理により、算出したRAM判定値が正常でないと判断された場合とにおいて（S607：No）、払出制御装置111へ払出初期化コマンドを送信した後（S614）、RAM203の使用領域のうち、ベース値の表示に必要な情報である総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pを除いた領域を0クリアし（S3001）、ベース値の表示に必要な情報等を除くそのクリアしたRAM203のエリアに対して初期値を設定する（S3002）。

【0633】

これにより、電源投入時にRAM消去スイッチ122が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置401に表示させることができる。また、RAM消去スイッチ122の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置401に表示させることができる。そして、不正行為者が、その証拠を抹消しようとRAM消去スイッチ122を操作したとしても、ベース値の表示に必要な情報は保持され続けるので、不正行為の証拠が消されることを抑制できる。

【0634】

S604の処理により、RAM消去スイッチ122がオンされていないと判断された場合は（S604）、次いで、RAM全消去スイッチがオンされたか否かを判断する（S3003）。そして、RAM全消去スイッチがオンされていなければ（S3003：No）、S605の処理へ移行する。

【0635】

一方、RAM全消去スイッチがオンされていれば（S3003：Yes）、S614の処理と同様に、払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信し（S3004）、次いで、RAM203の全初期化処理（S3005、S3006）を実行する。RAM203の全初期化処理（S3005、S3006）では、ベース値の表示に必要な情報である総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pを含めてRAM203の使用領域を0クリアし（S3005）、その後、RAM203に初期値を設定する（S3006）。

【0636】

上述した通り、RAM全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10の新規立上げする場合に、操作されるようになっている。そして、RAM全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203pを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、RAM全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス100の中に設けられているので、基板ボックス100の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【0637】

S609、S3002、S3006のいずれかの処理が実行されると、次いで、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し（S3007）、その状態で、5秒間ウェイト処理を実行する（S3008）。これにより、パチンコ機10に電源が投入される度に、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも5秒間継続して点灯される。

【0638】

ベース表示装置401において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントを少なくとも5秒間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置401の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【0639】

また、この点灯が行われる5秒間、立ち上げ処理の進行がウェイトされ、通常の遊技処理の開始が待たされる。これにより、ベース表示装置401においてベース値が正しく表示できない状態にあった場合に、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制でき、仮に不正行為があった場合に、遊技者やホール等に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

【0640】

なお、本実施形態では、電源が投入される度にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントを点灯している間、5秒間、遊技が進行しないように停止するが、その点灯を行っている間に、通常の遊技処理を開始して、遊技を進行させてもよい。この場合、遊技の進行にあわせてリアルタイムベース値を計測しつつ、ベース表示装置401におけるベース値の表示のみを待機させるようにしてもよい。これにより、瞬間的な停電が発生したときに、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントを点灯する処理が行われたとしても、遊技者はすぐに遊技を再開できる。

【0641】

立ち上げ処理では、S3008の処理の後、S613の処理へ移行する。

【0642】

次いで、図41を参照して、第5実施形態において、主制御装置110内のMPU201により実行されるベース値処理について説明する。図41は、そのベース値処理を示すフローチャートである。このベース値処理は、第3実施形態にて示した、主制御装置11

0 内のMPU 201により定期的（例えば4ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理（図32参照）の、役比処理（S2002）の一処理として実行されもので、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行うものである。

【0643】

このベース値処理では、まず、ベース値算出処理を実行し（S3101）、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が60000個となった場合に、各ベース値データ2031～2030間のシフト処理等を実行する。このベース値算出処理の詳細については、図42を参照して後述する。

【0644】

次いで、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過したか否かを判断し（S3102）、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過したと判断される場合は（S3102：Yes）、ベース値表示処理を実行して（S3103）、ベース表示装置401にベース値を表示する処理を実行する。なお、ベース値表示処理の詳細については、図43及び図44を参照して後述する。

【0645】

S3103の処理が完了すると、ベース値処理を終了する。一方、S3102の処理の結果、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過していないと判断される場合は（S3102：No）、ベース値表示処理（S3103）をスキップしてベース値処理を終了する。これにより、ベース値表示処理（S3103）は1秒間隔で実行され、ベース表示装置401の表示が1秒毎に駆動制御される。

【0646】

なお、S3102の判断処理において、主制御装置110の電源が投入された後（即ち、図40に示す立ち上げ処理が実行された後）に初めてS3102の処理が実行された場合は、前回、ベース値表示処理（S3103）を実行してから1秒経過したか否かを行わず、そのまま肯定判断（S3102：Yes）して、ベース値表示処理（S3103）を実行する。これにより、図40に示す立ち上げ処理が実行された後、速やかに、ベース表示装置401の駆動制御処理を実行できる。

【0647】

次いで、図42を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるベース値処理の一処理である上述のベース値算出処理（S3101）の詳細について説明する。図42は、そのベース値算出処理を示すフローチャートである。

【0648】

ベース値算出処理（S3101）では、まず、第1始動口スイッチ208a、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d及びアウトスイッチ208fの各スイッチの出力を少なくとも読み込み、第1始動口64a、第1普通入賞口63a、第2普通入賞口63bへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報（入賞検知情報）を保存する（S3201）。なお、1球の入賞及び球排出路へ案内された1球の判定は、各スイッチ208a、208c、208d、208fの出力に基づいて、3回のタイマ割込処理に亘って行われる。

【0649】

次いで、アウトスイッチ208fがオンであったか否かを判断し（S3201）、アウトスイッチ208fがオンであり、球排出路へ案内された球があったと判断される場合は（S3201：Yes）、総アウト個数カウンタ203jに1を加算する（S3203）。これにより、球排出路へ案内された球の個数（即ち、打ち出された球の個数）である総アウト個数が、総アウト個数カウンタ203jにて計数される。

【0650】

S3203の処理の後、又は、S3201の処理により、アウトスイッチ208fがオンではなく、球排出路へ案内された球がないと判断される場合は（S3201：No）、次いで、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でないか、即ち、遊技状態が通常時であるか否かを判断する（S3204）。そして、遊技状態が大当たり

10

20

30

40

50

時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でない、即ち、遊技状態が通常時であると判断される場合は（S 3 2 0 4 : Y e s）、S 3 2 0 5の処理を実行する。

【0 6 5 1】

即ち、S 3 2 0 5の処理では、S 3 2 0 1の処理により保存された入賞検知情報に基づいて、第1始動口6 4 a、第1普通入賞口6 3 a、第2普通入賞口6 3 bのうち入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数（即ち、賞球数テーブル2 0 2 eにより規定された数）の賞球数を、低確払出個数カウンタ2 0 3 kに加算する。これにより、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数が、低確払出個数カウンタ2 0 3 kによって計数される。

【0 6 5 2】

S 3 2 0 5の処理の後、又は、S 3 2 0 4の処理によって、遊技状態が大当たり時、高確率（確変）時、又は、時短時である、即ち、遊技状態が通常時でないとは判断される場合は（S 3 2 0 4 : N o）、次いで、上記した（1）式によりリアルタイムベース値を算出し、算出したリアルタイムベース値を、リアルタイムベース値データ2 0 3 lのベース値として格納する（S 3 2 0 6）。この処理により、ベース値の計測がリアルタイムで行われる。

【0 6 5 3】

次いで、総アウト個数カウンタ2 0 3 jの値が6 0 0 0 0であるか否か、即ち、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達したか否かを判断する（S 3 2 0 7）。その結果、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達していない場合は（S 3 2 0 7 : N o）、S 3 2 0 8～S 3 2 1 0の処理をスキップし、S 3 2 1 1の処理へ移行する。一方、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達している場合は（S 3 2 0 7 : Y e s）は、S 3 2 0 8～S 3 2 1 0の処理を実行して、S 3 2 1 1の処理へ移行する。

【0 6 5 4】

S 3 2 0 8の処理では、まず、前々回ベース値データ2 0 3 nを前々々回ベース値データ2 0 3 oにシフトさせ、前回ベース値データ2 0 3 mを前々回ベース値データ2 0 3 nにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ2 0 3 lを前回ベース値データ2 0 3 mにシフトさせる（S 3 2 0 8）。これにより、総アウト個数が6 0 0 0 0個に達したときに計測されたリアルタイムベース値が、前回ベース値として保持され、以後、そのベース値が前回ベース値としてベース表示装置4 0 1に表示される。また、これまで前回ベース値及び前々回ベース値として表示された各ベース値が、以後、前々回ベース値及び前々々回ベース値としてベース表示装置4 0 1に表示される。

【0 6 5 5】

なお、各ベース値をF I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式のリングバッファに格納してもよい。この場合は、S 3 2 0 8の処理において、リアルタイムベース値を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。ただし、F I F O方式リングバッファにベース値を格納した場合、一旦リングバッファポインタが、ノイズ等の何らかの影響によって壊れてしまった場合、以後、ベース値を正しくR A M 2 0 3に格納し、また、表示できなくなるおそれがある。これに対し、本実施形態のように、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値及び前々々回ベース値を格納するR A M 2 0 3の領域を固定し、総アウト個数が6 0 0 0 0個となるたびに、その間をデータシフトさせることで、F I F O方式リングバッファにベース値を格納した場合に生じ得る上記問題を回避できる。

【0 6 5 6】

また、S 3 2 0 8の処理では、L D I R命令1つで、これらのシフト処理を実行する。L D I R命令は、転送したいデータの先頭アドレス（H L）と、転送先の先頭アドレス（D E）と、転送バイト数（B C）を設定するだけで、データのブロック転送が可能となる。即ち、（H L）から（D E）へデータを転送し、（H L）と（D E）を共に1加算すると共に、（B C）を1減算する。そして、これを（B C）が0になるまで繰り返す。そこで、前々々回ベース値データ2 0 3 oをアドレス（A A）に格納し（A AはR A M 2 0 3

10

20

30

40

50

のアドレス)、前々回ベース値データ203nをアドレス(AA+1)に格納し、前回ベース値データ203mをアドレス(AA+2)に格納し、リアルタイムベース値データ203lをアドレス(AA+3)に格納しておき、転送したいデータの先頭アドレス(HL)を(AA)と設定し、転送先のアドレスを(AA+1)と設定し、転送バイト数を3バイトと設定して、LDIR命令を1つ実行するだけで、容易にS3208のシフト処理を実現できる。

【0657】

続くS3209の処理では、リアルタイムベース値データ203lのベース値と有効データフラグとを0に初期化する(S3209)。これにより、再び、総アウト個数が60000個となるまで、新たにベース値がリアルタイムに計測される一方、総アウト個数が300個となるまでの間は、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグが0のまま保持される。総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値となり、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が0~300の間は、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグを0とすることで、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「bL.」を点灯する一方、比率セグには「—」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

【0658】

続くS3210の処理では、総アウト個数カウンタ203jを0の初期化する(S3210)。これにより、再び、総アウト個数カウンタ203jによって、総アウト個数が60000個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

【0659】

S3211の処理では、総アウト個数カウンタ203jの値が300であるか否か、即ち、総アウト個数が300個に達したか否かを判断する(S3211)。その結果、総アウト個数が300個に達していない場合は(S3211:No)、S3212~S3215の処理をスキップし、そのままベース値算出処理を終了する。一方、総アウト個数が300個に達している場合は(S3211:Yes)は、S3212~S3215の処理を実行した後、本ベース値算出処理を終了する。

【0660】

S3212の処理では、新規立上フラグ203pがオンか否かを判断する(S3212)。その結果、新規立上フラグ203pがオンである場合(S3212:Yes)、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを意味する。そして、先のS3211の処理の結果、総アウト個数が300個に達したことから、その新規立上げ期間を終了するタイミングであるので、新規立上フラグ203pをオフに設定する(S3213)。そして、表示種別カウンタ203qをゼロに初期化する(S3214)。これにより、以後、ベース表示装置401には、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が5秒毎に切り替わって表示される。

【0661】

S3214の処理の後、又は、S3212の処理によって、新規立上フラグ203pがオフであると判断された場合は(S3212:No)、次いで、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグに1が設定される。これにより、総アウト個数が300個となった以降は、リアルタイムベース値データ203lの有効データフラグを1とすることで、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「bL.」が点灯される一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ203lに格納されたベース値が有効なベース値として表示される。

【0662】

次いで、図43及び図44を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行

されるベース値処理の一処理であり、1秒間隔で実行される上述のベース値表示処理（S3103）の詳細について説明する。図43及び図44は、そのベース値算出処理（S3103）を示すフローチャートである。

【0663】

まず、図43を参照し、ベース値算出処理（S3103）が開始されると、新規立上フラグ203pがオンか否かを判断する（S3301）。そして、新規立上フラグ203pがオンである場合（S3301：Yes）、RAM全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機10が新規立上げ期間中であることを意味する。そこで、ベース表示装置401の識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）表示させ、比率セグにリアルタイムベース値データ2031のベース値を点滅（又は点灯）表示させるよう

10

【0664】

上述した通り、パチンコ機10の新規立上げでは、パチンコ機10の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機10のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機10の新規立上げ期間中は、ベース表示装置401の表示を、識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

20

【0665】

一方、S3302の処理の結果、新規立上フラグ203pがオフである場合（S3301：No）、次いで、表示種別カウンタ203qを更新又は初期化してから5秒経過したかを判断する（S3303）。その結果、5秒経過している場合は（S3303：Yes）、表示種別カウンタ203qを更新し（S3304）、図44に示すS3305の処理へ移行する。一方、S3303の処理の結果、5秒経過していない場合は（S3303：No）、S3304の処理をスキップして、図44に示すS3305の処理へ移行する。

【0666】

S3304の表示種別カウンタ203qの更新では、表示種別カウンタ203qが3以外である場合、その表示種別カウンタ203qに1を加算する。また、表示種別カウンタ203qが3である場合は、表示種別カウンタ203qを0に初期化する。表示種別カウンタ203qを5秒毎に更新することで、ベース表示装置401に表示されるベース値の種類が、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値、リアルタイムベース値、前回ベース値、…の順に5秒毎に切り替えられる。

30

【0667】

図44を参照して、S3305の処理では、表示種別カウンタ203qの値を判断する（S3305）。そして、表示種別カウンタ203qが0の場合は（S3305：「0」）、ベース表示装置401にリアルタイムベース値を表示する期間である。そこで、リアルタイムベース値データ2031の有効データフラグが1であるかを判断し（S3306）、その有効データフラグが1である場合は（S3306：Yes）、ベース表示装置401の識別セグに「bL.」を点灯表示し、比率セグにリアルタイムベース値データ2031のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路402に対して制御信号を送信する（S3307）。上述した通り、リアルタイムベース値データ2031のベース値が、総アウト個数300以上に対して計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものとしてリアルタイムベース値データ2031の有効データフラグが1に設定される。よって、有効なベース値として計測されたリアルタイムベース値を、ベース表示装置401に表示して、示すことができる。

40

【0668】

50

一方、S 3 3 0 6 の処理の結果、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグが 0 である場合 (S 3 3 0 6 : N o)、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「b L .」を点灯表示しつつ、比率セグに「ー」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する (S 3 3 0 8)。

【0 6 6 9】

上述した通り、リアルタイムベース値データ 2 0 3 1 のベース値が、総アウト個数 3 0 0 に満たないときに計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものではないとしてリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグに 0 が設定される。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

10

【0 6 7 0】

また、S 3 3 0 5 の処理の結果、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 1 の場合は (S 3 3 0 5 : 「1」)、ベース表示装置 4 0 1 に前回ベース値を表示する期間である。そこで、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが 1 であるかを判断し (S 3 3 0 9)、その有効データフラグが 1 である場合は (S 3 3 0 9 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「b 1 .」を点灯表示し、比率セグに前回ベース値データ 2 0 3 m のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する (S 3 3 1 0)。これにより、前回ベース値データ 2 0 3 m に有効なベース値が格納された場合には、その有効な前回ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示して、示すことができる。

【0 6 7 1】

20

また、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達し、前回ベース値データ 2 0 3 m ヘデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ 2 0 3 1 の有効データフラグは「1」となっており、シフト後の前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグも「1」となる。よって、パチンコ機 1 0 の新規立上げが行われてから総アウト個数が最初に 6 0 0 0 0 個に達して以降、ベース表示装置 4 0 1 に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ 2 0 3 m に格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【0 6 7 2】

一方、S 3 3 0 9 の処理の結果、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが 0 である場合は (S 3 3 0 9 : N o)、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「b 1 .」を点灯表示しつつ、比率セグに「ー」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する (S 3 3 1 1)。これにより、前回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「ー」によって、有効な前回ベース値が得られていないことを示すことができる。

30

【0 6 7 3】

S 3 3 0 5 の処理の結果、表示種別カウンタ 2 0 3 q が 2 の場合は (S 3 3 0 5 : 「2」)、ベース表示装置 4 0 1 に前々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々回ベース値データ 2 0 3 n の有効データフラグが 1 であるかを判断し (S 3 3 1 2)、その有効データフラグが 1 である場合は (S 3 3 1 2 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 の識別セグに「b 2 .」を点灯表示し、比率セグに前々回ベース値データ 2 0 3 n のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 4 0 2 に対して制御信号を送信する (S 3 3 1 3)。これにより、前々回ベース値データ 2 0 3 n に有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々回ベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示して、示すことができる。

40

【0 6 7 4】

また、前々回ベース値データ 2 0 3 n に前回ベース値データ 2 0 3 m をシフトさせる場合、前回ベース値データ 2 0 3 m の有効データフラグが「1」となっていれば (R A M 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされて R A M 2 0 3 の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に 2 回目に達した場合に該当)、シフト後の前々回ベース値データ 2 0 3 n の有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示

50

装置 401 に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ 203n に格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【0675】

一方、S3312 の処理の結果、前々回ベース値データ 203n の有効データフラグが 0 である場合は (S3312: No)、ベース表示装置 401 の識別セグに「b2.」を点灯表示しつつ、比率セグに「ー」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 402 に対して制御信号を送信する (S3313)。これにより、前々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「ー」によって、有効な前々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【0676】

S3305 の処理の結果、表示種別カウンタ 203q が 3 の場合は (S3305:「3」)、ベース表示装置 401 に前々々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々々回ベース値データ 203o の有効データフラグが 1 であるかを判断し (S3315)、その有効データフラグが 1 である場合は (S3315: Yes)、ベース表示装置 401 の識別セグに「b3.」を点灯表示し、比率セグに前々々回ベース値データ 203o のベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 402 に対して制御信号を送信する (S3316)。これにより、前々々回ベース値データ 203o に有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々々回ベース値をベース表示装置 401 に表示して、示すことができる。

【0677】

また、前々々回ベース値データ 203o に前々回ベース値データ 203n をシフトさせる場合、前々回ベース値データ 203n の有効データフラグが「1」となっていれば (RAM 全消去スイッチを操作しながら電源がオンされて RAM 203 の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が 60000 個に 3 回目に達した場合に該当)、シフト後の前々々回ベース値データ 203o の有効データフラグが「1」となる。よって、これ以降、ベース表示装置 401 に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ 203o に格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【0678】

一方、S3315 の処理の結果、前々々回ベース値データ 203o の有効データフラグが 0 である場合は (S3315: No)、ベース表示装置 401 の識別セグに「b2.」を点灯表示しつつ、比率セグに「ー」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路 402 に対して制御信号を送信する (S3317)。これにより、前々々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「ー」によって、有効な前々々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【0679】

S3307, S3308, S3310, S3311, S3313, S3314, S3316, S3371 のいずれかの処理が終了すると、図 43 に示す通り、ベース値表示処理を終了する。

【0680】

以上説明した通り、第 5 実施形態のパチンコ機 10 によれば、ベース表示装置 401 には、総アウト個数が 60000 個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値 (以下「リアルタイムベース値」と称す) と、前回 (直近で) 総アウト個数が 60000 個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも 1 つ前に (前々回) 総アウト個数が 60000 個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも 1 つ前に (前々々回) 総アウト個数が 60000 個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、所定期間毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値 (前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値) も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【0681】

また、第5実施形態では、パチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では5秒）点灯する。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置401の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【0682】

また、第5実施形態のパチンコ機10は、製造工場におけるパチンコ機10の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機10を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機10の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では300個）となるまでの間のベース表示装置401の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機10の新規立上げでは、パチンコ機10の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機10のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機10の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では300個）となるまでの間のベース表示装置401の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

10

【0683】

そのほか、第1実施形態～第4実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

20

【0684】

<第6実施形態>

次いで、図45～図58を参照して、本発明を適用した第6実施形態のパチンコ機10について説明する。第1実施形態～第5実施形態に係るパチンコ機10では、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が、主制御装置110にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更できないようにしていた。これに対し、第6実施形態に係るパチンコ機10は、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を、複数段階（本実施形態では、設定値「1」～「6」の6段階）に変更できるように構成される。そして、第6実施形態に係るパチンコ機10は、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の設定値（以下「確率設定値」という）を変更する場合（以下「設定変更モード」という）や、その確率設定値を確認する場合（以下「設定確認モード」という）に、その確率設定値を、第5実施形態に係るパチンコ機10に設けたベース表示装置401に表示させる。また、第6実施形態に係るパチンコ機10は、ベース表示装置401において、パチンコ機10にて生じたエラーの履歴（以下「エラー履歴」という）を表示可能に構成される。

30

【0685】

以下、第6実施形態のパチンコ機10について、第5実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第6実施形態のパチンコ機10の説明において、第1～第5実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1～第5実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【0686】

図45は、第6実施形態に係るパチンコ機10の背面図である。第6実施形態に係るパチンコ機10は、ベース表示装置401が主制御装置110を構成する主基板上に配設され、図45に示す通り、パチンコ機10の背面側を見たときにベース表示装置401の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置401には、通常時においてベース値が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置401には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【0687】

また、主制御装置110を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場

50

合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【０６８８】

ここで、図４６を参照して、設定キー５０１について説明する。図４６（ａ）は、設定キー５０１がオフ状態にある場合を示した設定キー５０１の正面図であり、図４６（ｂ）は、設定キー５０１がオン状態にある場合を示した設定キー５０１の正面図である。設定キー５０１は、専用の鍵を設定キー５０１に設けられた鍵穴に挿入することによって、「OFF」で示されたオフ側と「ON」で示されたオン側との２つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー５０１は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、温側に位置している場合にオン状態となる。

10

【０６８９】

第６実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、RAM消去スイッチ１２２と、設定キー５０１と、扉開放スイッチ（図示せず）との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。なお、扉開放スイッチは、内枠１２が開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出するスイッチである。

【０６９０】

図４７は、パチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のRAM消去スイッチ１２２、設定キー５０１及び扉開放スイッチ（図示せず）の各々の状態とを示した図である。

20

【０６９１】

パチンコ機１０の立ち上げモードには、通常モードと、RAMクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。RAMクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにRAM２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【０６９２】

通常モードは、これらRAMクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がRAM２０３に格納されていない場合や、RAM２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。

30

【０６９３】

そして、RAM消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０は通常モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままRAM消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０はRAMクリアモードで立ち上がる。

40

【０６９４】

一方、設定キー５０１をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、RAM消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。

【０６９５】

このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、設定キー５０１をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パ

50

チンコ機 10 の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードである RAM クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【0696】

一方、パチンコ機 10 の電源をオンする場合に、内枠 12 を開錠して開放した上で設定キー 501 をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM 消去スイッチ 122 をオンするか否かに応じて、パチンコ機 10 の立ち上げモードとして、確率設定値に関する設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【0697】

即ち、設定キー 501 をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関する立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、RAM 消去スイッチ 122 をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを RAM クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関する立ち上げモードとするときには、RAM 消去スイッチ 122 をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【0698】

ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率に変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、パチンコ機 10 が所定の遊技性能を発揮できなくなるおそれがある。このため、パチンコ機 10 は、設定変更モードで確率設定値の変更を行うと、RAM 203 に格納されたデータを消去（クリア）する。一方、設定確認モードは、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、RAM 203 に格納されたデータを保持させる（クリアしない）。

【0699】

そこで、本実施形態では、RAM 203 のデータがクリアされる設定変更モードにてパチンコ機 10 を立ち上げる場合は、内枠 12 を開錠して開放した上で設定キー 501 をオン状態にしつつ RAM 消去スイッチ 122 をオンにしてパチンコ機 10 の電源をオンすることとし、RAM 203 のデータがクリアされない設定確認モードにてパチンコ機 10 を立ち上げる場合は、内枠 12 を開錠して開放した上で設定キー 501 をオン状態にしつつ RAM 消去スイッチ 122 をオフのままパチンコ機 10 の電源をオンすることとした。

【0700】

このように、確率設定値に関係する設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 10 を立ち上げる場合は、パチンコ機 10 の電源を入れる前に、設定キー 501 をオン状態にしておく。そして、RAM 203 に格納されたデータをクリアする RAM クリアモード又は設定変更モードでパチンコ機 10 を立ち上げる場合は、RAM 消去スイッチ 122 を押しながら（オンしながら）、パチンコ機 10 の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機 10 への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

【0701】

また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機 10 を立ち上げるためには、設定キー 501 に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機 10 を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。また、RAM 消去スイッチ 122 は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。

【0702】

また、同時に操作すべきスイッチ等は設定操作モードで立ち上げる場合であっても 2 つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は

10

20

30

40

50

、RAM消去スイッチ122と設定キー501とのオン／オフを使い分けることで、パチンコ機10の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。

【0703】

なお、本実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機10の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠12が開放されていることを条件としている。

【0704】

これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機10の背面側にあるベース表示装置401に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠12が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー501がオン状態にあるにもかかわらず内枠12が開放されずにパチンコ機10の電源がオンされた場合は、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げず、設定キー501がオフ状態の場合と同様に、RAM消去スイッチ122がオフであれば通常モードでパチンコ機10を立ち上げ、RAM消去スイッチ122がオンであればRAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げる。これにより、設定キー501がオン状態のまま内枠12が閉じられているにも関わらず、パチンコ機10の電源がオンされて、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機10において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠12を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠12を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機10を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制

10

20

【0705】

なお、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機10の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠12が開放されていることを必ずしも条件としなくてもよい。つまり、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ122をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機10を設定変更モードで立ち上げてよい。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ122をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機10を設定確認モードで立ち上げてよい。

30

【0706】

さて、本パチンコ機10は、立ち上げモードの1つとして、確率設定値を変更又は確認するための設定変更モード及び設定確認モードを用意したが、本実施形態では、確率設定値の変更及び確認は、この設定確認モードによってパチンコ機10の立ち上げ時（電源オン時）にのみ可能とし、遊技が進行している間は確率設定値の確認が行えないようになっている。これは、次の理由による。

【0707】

即ち、ベース表示装置401によるベース値の表示といった役物比率や、役物比率等に係る表示、また、遊技性能や遊技状態等を表す値の表示は、不正行為を早期に発見できるようにするため、原則、遊技中は表示しなければならない。よって、遊技者による遊技が行われている間は少なくとも確率設定値の表示ができない。

40

【0708】

仮に、設定キー501がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機10の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であれば、遊技を停止させることも考えられる。しかしながら、主制御装置110では遊技を停止することに伴って、変動時間を止めることはできるが、第3図柄表示装置81では変動演出が継続して行われるおそれがあり、主制御装置110と、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114との間で不整合が生じるおそれがある。

【0709】

また、設定キー501がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機10の

50

立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であってもそのまま遊技を継続し、確率設定値の確認をベース表示装置４０１にて行えるようにすることも考えられるが、ベース表示装置４０１の表示を確認するためには内枠１２を開放させる必要があるため、実質的に遊技者が遊技を継続することは困難である。

【０７１０】

また、設定キー５０１がオン状態とされた後、大当たりや保留された分を含めて全ての変動演出が終了するのを待って、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示することも考えられる。しかしながら、変動演出の中には変動時間が長いものが多く含まれ、中には５分程度継続されるものもある。また、普通図柄の変動時間も遊技状態が通常時においては長く設定されており、これらすべての保留が消化されるまでに多くの時間がかかるため、確率設定値が表示されるまで待ちづらい。

【０７１１】

そこで、本パチンコ機１０では、確率設定値を変更又は確認したい場合、一旦パチンコ機１０の電源をオフし、設定キー５０１をオン状態にして再びパチンコ機１０の電源をオンする。これにより、パチンコ機１０にて遊技が行われていない状態で確率設定値をベース表示装置４０１に表示させることができ、確実に確率設定値をホール関係者等に変更又は確認させることができる。また、一旦パチンコ機１０の電源をオフにすることで、電源断前の状態がＲＡＭ２０３にバックアップされ、そのバックアップされた状態がクリアされることなく立ち上げ処理が行われるので、設定確認モードで確率設定値を確認したとしても、遊技を電源断前の状態から再開させることができる。

【０７１２】

また、確率設定値の変更又は確認をパチンコ機１０の立ち上げ時に限定することで、遊技者が通常時に勝手に確率設定値を確認したり、変更したりすることを抑制できる。

【０７１３】

図４８（ａ）は、設定変更モードにおけるＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１の役割を示した図である。また、図４８（ｂ）は、設定確認モードにおける設定キー５０１の役割を示した図である。

【０７１４】

図４８（ａ）に示す通り、設定変更モードの場合にＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が更新される。また、設定変更モードの場合に設定キー５０１がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置４０１に表示された確率設定値が、パチンコ機１０における確率設定値として確定される。

【０７１５】

本実施形態では、確率設定値として「１」～「６」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機１０では、確率設定値が小さい（１に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（６に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が定められている。

【０７１６】

なお、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、ＲＡＭ２０３に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。

【０７１７】

設定変更モードでは、RAM消去スイッチ122がオンされる度に、ベース表示装置401に表示される確率設定値が1ずつ加算される。ただし、ベース表示装置401に表示されている確率設定値が「6」であるときにRAM消去スイッチ122がオンされたときには、ベース表示装置401に表示される確率設定値は「1」に更新される。つまり、設定変更モードにおいてRAM消去スイッチ122が押される度に、ベース表示装置401に表示される確率設定値が、「1」～「6」の範囲を1ずつ加算されながらループする。

【0718】

そして、設定変更モードにおいて、設定キー501がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置401に表示された確率設定値がパチンコ機10の確率設定値として確定される。そして、RAM203のデータがクリアされた後、パチンコ機10は、確定された確率設定値で以後遊技制御を行うと共に、ベース表示装置401にはベース値を表示する。

10

【0719】

設定確定モードでは、図48(b)に示す通り、設定キー501がオフ状態にされると、設定確認モードを終了し、ベース表示装置401に表示させていた確率設定値に代えて、ベース値を表示する。

【0720】

次いで、図49を参照して、設定変更モード及び設定確認モードの場合にベース表示装置401に表示させる確率設定値の表示内容について説明する。図49は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置401の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図49(a)は、その一例である。

20

【0721】

図49(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置401の識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置401の比率セグを構成する7セグメント表示器401c, 401dのうち、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントを消灯し、右側の7セグメント表示器401dのみを使用して、確率設定値(1～6)を表示する。

【0722】

第5実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置401に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字(bL、b1、…等)を表示するのに対し、図49(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置401においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を2桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「6」であった場合、比率セグには「06」として表示される。これに対し、図49(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の7セグメント表示器401dのみを使用して確率設定値を表示し、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置401に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

30

40

【0723】

図49(b)は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置401の表示内容の別例を示した模式図である。図49(b)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置401の識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメ

50

ントを消灯する。即ち、識別セグには「—」を表示させる。また、ベース表示装置 4 0 1 の比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c, 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c においても、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。つまり、当該セグメントにも「—」を表示させる。そして、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、確率設定値（1～6）を表示する。

【0724】

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して確率設定値を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に「—」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c の表示を見て、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【0725】

図 4 9（c-1）は、設定変更モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図であり、図 4 9（c-2）は、設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図である。この例では、設定変更モードと設定確認モードとにおいても、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図 4 9（a）と同様に、その識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a, 4 0 1 b のすべてのセグメントを消灯する。一方、比率セグは、その比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c, 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c において設定変更モードを示す「H」又は設定確認モードを示す「C」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d において確率設定値（1～6）を表示する。

【0726】

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。

【0727】

また、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を 2 桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「6」であった場合、比率セグには「06」として表示される。これに対し、図 4 9（c-1）、（c-2）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して確率設定値を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c においては、設定変更モード時には「H」が表示され、設定確認モード時には「C」が表示される。これにより、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に数字とは異なる「H」又は「C」が表示されることで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【0728】

また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c に異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【0729】

図 4 9（d-1）は、設定変更モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図であり、図 4 9（d-2）は、設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、図 4 9（c-1）、（c-2）と同様に、設定変更モードと設定確認モードとにおいて、その表示内容を変えている。

具体的には、識別セグは、図49(b)と同様に、その識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「—」を表示させる。一方、比率セグは、その比率セグを構成する7セグメント表示器401c, 401dは、図49(c-1)、(c-2)と同様に、左側の7セグメント表示器401cにおいて設定変更モードを示す「H」又は設定確認モードを示す「C」を表示し、右側の7セグメント表示器401dにおいて確率設定値(1~6)を表示する。

【0730】

これによっても、ベース表示装置401においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の7セグメント表示器401cに数字とは異なる「H」又は「C」が表示されることで、ベース表示装置401に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の7セグメント表示器401cに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【0731】

図49(e-1)は、設定変更モードにおけるベース表示装置401の表示内容の別例を示した模式図であり、図49(e-2)は、設定確認モードにおけるベース表示装置401の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、設定変更モードと設定確認モードとにおいてその表示内容を変えているが、その表示内容を識別セグにて変えている点で、図49(c-1)、(c-2)の例や図49(d-1)、(d-2)の例と異なる。具体的には、識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bにおいて、設定変更モード時には「SH.」を表示し、設定確認モード時には「SC.」を表示する。一方、比率セグは、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントを消灯し、右側の7セグメント表示器401dのみを使用して、確率設定値(1~6)を表示する。

【0732】

上述した通り、ベース値をベース表示装置401に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字(bL.、b1. …等)を表示するのに対し、図49(a)に示す例では、設定変更モードの場合は設定変更モードを示す「SH.」を表示し、設定確認モードの場合は設定確認モードを示す「SC.」を表示する。このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と、設定変更モード及び設定確認モードとで、異なる表示内容とすることで、両者を明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、識別セグに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【0733】

また、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を2桁で表示する一方、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の7セグメント表示器401dのみを使用して確率設定値を表示し、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置401に表示されている情報が少なくともベース値ではなく確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【0734】

図45に戻り、説明を続ける。エラー表示ボタン502は、ベース表示装置401にエ

10

20

30

40

50

ラー履歴を表示させるためのボタンである。上述した通り、ベース表示装置４０１は、パチンコ機１０にて生じたエラーの履歴であるエラー履歴を表示可能としている。このエラー履歴の表示は、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に限りベース表示装置４０１に表示される。即ち、エラー表示ボタン５０２が押下操作されない限り、ベース表示装置４０１にはベース値が表示され続ける。

【０７３５】

パチンコ機１０に衝撃を加えたり、磁石を近づけたりして、球の流下方向を変えて、球を各種入賞口へ入賞させて、意図的に賞球を得たり大当たり抽選を行わせたりする不正行為や、スルーゲート６７へ球を通過させて普通図柄の当たり抽選を意図的に行わせたりする不正行為が行われる場合がある。そこで、パチンコ機１０は、衝撃を検知したり、磁石の接近を検知したりできるように構成し、これらを検知した場合には、重大なエラーとして遊技を停止する。このとき、ベース表示装置４０１にはエラー履歴を表示するのではなく、ベース値を表示し続ける。

10

【０７３６】

仮に、重大なエラーを検知した場合に、ベース表示装置４０１にそのエラー種別を表示するように構成したとすると、ベース値等が変更されるように不正行為を行ったものが、ベース表示装置４０１に表示されるベース値を隠すために、わざとパチンコ機１０に衝撃を与えたり、磁石を近づけたりして重大なエラーを引き起こして、ベース表示装置４０１にエラー種別を表示させ、ベース値が表示されないように仕向けることが考えられる。

【０７３７】

20

これに対し、本パチンコ機１０では、重大なエラーを検知したとしても、ベース表示装置４０１にベース値を表示し続けることで、ベース値等が変更されるような不正行為を行った者が、不正行為後のベース値の表示を隠せなくすることができ、確実にそのベース値に対する不正行為を発見できる。

【０７３８】

そして、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されると、その押下操作される間に限り、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示される。この表示されたエラー履歴により、ホール関係者等はパチンコ機１０にて生じたエラーがどのようなエラーであるかを把握することができる。エラー表示ボタン５０２の押下操作が解除されると、ベース表示装置４０１には再びベース値が表示される。

30

【０７３９】

なお、エラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみを表示するものであってもよい。また、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものであってもよい。最大で複数回分のエラー種別を表示する場合は、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に、所定時間ずつベース表示装置４０１に表示させる。また、パチンコ機１０においてエラーが発生していない場合（又はエラーの記録が残っていない場合）にエラー表示ボタン５０２が押下操作された場合には、その押下操作が行われている間、エラーの記録がない旨を示す表示をベース表示装置４０１に表示させてもよいし、ベース値をそのまま表示させ続けてもよい。

40

【０７４０】

また、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されるが、ベース表示装置４０１にベース値が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させ、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にベース値を再表示させるように構成されてもよい。

【０７４１】

ここで、図５０を参照して、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容について説明する。図５０は、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場

50

合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図50(a)は、その一例である。

【0742】

図50(a)に示す例では、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合に、ベース表示装置401の識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置401の比率セグを構成する7セグメント表示器401c, 401dのうち、左側の7セグメント表示器401cにエラー履歴を表示することを示す「E」を表示し、右側の7セグメント表示器401dのみを使用して、エラー種別を数値で表示する。例えば、衝撃検知エラーであればエラー種別として「1」を表示し、磁石検知エラーであればエラー種別として「2」を表示する。

10

【0743】

第5実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置401に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字(bL、b1、…等)を表示するのに対し、図49(a)に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置401においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を2桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「6」であった場合、比率セグには「06」

20

【0744】

また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置401の表示内容が、図49(a)や図49(c-1)、(c-2)である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合に、左側の7セグメント表示器401cにエラー履歴の表示を示す「E」が表示されるので、ベース表示装置401において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。

30

【0745】

一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置401の表示内容が、図49(b)や図49(d-1)、(d-2)、図49(e-1)、(e-2)である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置401に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合に、左側の7セグメント表示器401cにエラー履歴の表示を示す「E」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置401に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

40

【0746】

図50(b)は、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合の表示内容の別例を示した模式図である。図50(b)に示す例では、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合に、ベース表示装置401の識別セグを構成する7セグメント表示器401a, 401bにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「—」を表示させる。また、ベース表示装置401

50

の比率セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 c, 4 0 1 d のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴を表示することを示す「E」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、図 5 0 (a) と同様にエラー種別を数値で表示する。

【0747】

これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、比率セグの右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用してベース履歴を表示し、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「E」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c の表示を見て、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【0748】

また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容が、図 4 9 (b) や図 4 9 (d-1)、(d-2) である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「E」が表示されるので、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。

【0749】

一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置 4 0 1 の表示内容が、図 4 9 (a) や図 4 9 (c-1)、(c-2)、図 4 9 (e-1)、(e-2) である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合に、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c にエラー履歴の表示を示す「E」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【0750】

図 5 0 (c-1) は、エラー履歴として時間的に最も近くに生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図であり、図 5 0 (c-2) は、エラー履歴として時間的に 2 番目に近く生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図である。図 5 0 (c-1)、(c-2) の例では、識別セグを構成する 7 セグメント表示器 4 0 1 a、4 0 1 b のうち、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 a において、エラー履歴の表示を示す「E」を表示し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 b において、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示する。つまり、識別セグが「E 1 . 」と表示される場合は、時間的に最も近く生じたエラーのエラー種別を表示することを示し、識別セグが「E 2 . 」と表示される場合は、時間的に 2 番目に近く生じたエラーのエラー種別が表示されることを示す。一方、比率セグは、左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c のすべてのセグメントを消灯し、右側の 7 セグメント表示器 4 0 1 d のみを使用して、エラー種別を表示する。

【0751】

このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、異なる表示内容とすることで、各々の明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、識別セグにおいて、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く

生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示することで、表示されているエラー種別が、時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを明確に示すことができる。

【0752】

また、ベース表示装置401にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を2桁で表示する一方、エラー履歴をベース表示装置401に表示させる場合は、比率セグの右側の7セグメント表示器401dのみを使用してエラー種別を表示し、左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の7セグメント表示器401cのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置401に表示されている情報
10
が少なくともベース値ではないことをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。そして、パチンコ機10の立ち上げ時ではない、エラー表示ボタン502が押下操作されている等の状況から、ベース表示装置401に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等に対して容易に把握させることができる。

【0753】

次いで、図51を参照して、第1図柄表示装置37のLED37aにおいて、ベース表示装置401が設定変更モードによる確率設定値の表示（以下「設定変更中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様と、設定確認モードによる確率設定値の表示（以下「設定確認中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様とについて説明する。

【0754】

まず、図51（a）は、第1図柄表示装置37のLED37aを模式的に示した模式図である。LED37aは、第1実施形態の説明において上述した通り複数設けられており、複数のLED37aの点灯状態によって、変動表示を行ったり、変動表示後に抽選の結果に応じた図柄を示したり、保留級数を示したりする。また、LED37aには、大当たりが発生した場合に、その大当たりにおける最大ラウンド数を報知するためのラウンド数報知LED37a1が7個（第1ラウンド数報知LED～第7ラウンド数報知LED）含
20
まれる。

【0755】

本パチンコ機10は、このラウンド数報知LED37a1を用いて、最大ラウンド数の報知とは異なる点灯パターンでラウンド数報知LED37a1を点灯させることで、設定
30
変更中表示が行われていること又は設定確認中表示が行われていることを報知する。

【0756】

図51（b）は、ラウンド数報知LED37a1において、最大ラウンド数が2であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が15であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。

【0757】

最大ラウンド数が2であることを報知する場合のラウンド数報知LED37a1の点灯パターンは、第1ラウンド数報知LEDが「オフ」、第2ラウンド数報知LEDが「オフ」、第3ラウンド数報知LEDが「オフ」、第4ラウンド数報知LEDが「オフ」、第5
40
ラウンド数報知LEDが「オン」、第6ラウンド数報知LEDが「オン」、第7ラウンド数報知LEDが「オン」である。

【0758】

最大ラウンド数が15であることを報知する場合のラウンド数報知LED37a1の点灯パターンは、第1ラウンド数報知LEDが「オン」、第2ラウンド数報知LEDが「オン」、第3ラウンド数報知LEDが「オン」、第4ラウンド数報知LEDが「オン」、第5ラウンド数報知LEDが「オフ」、第6ラウンド数報知LEDが「オフ」、第7ラウンド数報知LEDが「オフ」である。

【0759】

設定変更中表示であることを報知する場合のラウンド数報知LED37a1の点灯パタ
50

ーンは、第1ラウンド数報知LEDが「オン」、第2ラウンド数報知LEDが「オフ」、第3ラウンド数報知LEDが「オン」、第4ラウンド数報知LEDが「オン」、第5ラウンド数報知LEDが「オン」、第6ラウンド数報知LEDが「オフ」、第7ラウンド数報知LEDが「オン」である。

【0760】

設定確認中表示であることを報知する場合のラウンド数報知LED37a1の点灯パターンは、第1ラウンド数報知LEDが「オン」、第2ラウンド数報知LEDが「オフ」、第3ラウンド数報知LEDが「オン」、第4ラウンド数報知LEDが「オフ」、第5ラウンド数報知LEDが「オン」、第6ラウンド数報知LEDが「オフ」、第7ラウンド数報知LEDが「オン」である。

10

【0761】

なお、本実施形態では、ラウンド数報知LED37a1を用いて、大当たり時の最大ラウンド数を報知するだけでなく、それらの報知で使用する点灯パターンと異なる点灯パターンによって設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、大当たり図柄を報知するLEDや当たり図柄を報知するLED等、ラウンド数報知LED37a1以外のLEDを用いて、又は、LED37a全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。これにより、第1図柄表示装置37のハード構成を変更することなく、ソフトウェアの制御のみで、第1図柄表示装置37において設定変更中表示または設定確認中表示を報知することができる。

20

【0762】

次に、図52を参照して、第6実施形態に係るパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図52は、そのパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。第6実施形態のパチンコ機10が、第5実施形態のパチンコ機10と相違する点は、設定キー501及びエラー表示ボタン502が主制御装置110の入出力ポート205に接続されている点と、衝撃検知センサ503及び磁気センサ504が払出制御装置111の入出力ポート215に接続されている点である。また、払出制御装置111から主制御装置110に対して、エラー検知信号が出力される点も第5実施形態のパチンコ機10と相違する。

【0763】

設定キー501は、オフ状態であるかオン状態であることを示す信号を主制御装置110に対して出力する。主制御装置110は、電源がオンされたときに実行される立ち上げ処理の中で設定キー501の状態を把握し、また、RAM消去スイッチ122が設けられたRAM消去スイッチ回路253から出力されるRAM消去信号SG2や、扉開放スイッチより出力される信号の内容を把握して、図47で示した条件に基づいて立ち上げモードを決定する。

30

【0764】

エラー表示ボタン502は、押下操作の有無を示す信号を主制御装置110に対して出力する。主制御装置110は、エラー表示ボタン502から出力される信号に基づいて、エラー表示ボタン502の押下操作の有無を判断し、押下操作されている間はエラー履歴をベース表示装置401に表示させる。

40

【0765】

衝撃検知センサ503は、パチンコ機10に衝撃が加えられたことを検知するためのセンサである。磁気センサ504は、パチンコ機10に磁石が近づけられたことを検知するためのセンサである。

【0766】

衝撃検知センサ503により、パチンコ機10に衝撃が加えられたことが検知されると、払出制御装置111は、不正行為者によりパチンコ機10に衝撃が与えられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があると判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置112に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置110に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

50

【0767】

また、磁気センサ504により、パチンコ機10に磁石が近づけられたことが検知されると、払出制御装置111は、不正行為者によりパチンコ機10に磁石が近づけられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があると判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置112に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置110に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【0768】

主制御装置110は、払出制御装置111よりエラー検知信号を受信すると、遊技の進行を停止させる。これにより、重大なエラーが発生した可能性がある場合は、パチンコ機10における遊技を停止させることができる。また、主制御装置110は、払出制御装置111より受信したエラー検知信号にて通知されるエラー種別（衝撃検知エラーか、磁石検知エラーか）を、後述するRAM203のエラー用データ203t（図53参照）に格納する。エラー表示ボタン502が押下操作された場合、エラー用データ203tに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置401にエラー履歴を表示する。

10

【0769】

図53は、主制御装置110のMPU201内のRAM203の外作業エリア203y1に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この外作業エリア203y1には、ベース値用データ203rと、役物比率用データ203sと、エラー用データ203tとが少なくとも格納される。

【0770】

ベース値用データ203rは、ベース値を算出し、また、算出したベース値をベース表示装置401に表示させるために必要なデータであり、例えば、図39(a)にて示した総アウト個数カウンタ203j、低確払出個数カウンタ203k、リアルタイムベース値データ203l、前回ベース値データ203m、前々回ベース値データ203n、前々々回ベース値データ203o、新規立上フラグ203p等によって構成される。

20

【0771】

役物比率用データ203sは、役物比率を算出し、また、算出した役物比率をベース表示装置401に表示させるために必要なデータであり、例えば、図6にて示した始1カウンタ263a、始2カウンタ263b、普1カウンタ263c、普2カウンタ263d、大入賞口カウンタ263e、アウトカウンタ263f、役物比率データ264a、連続役物比率データ264bに相当するデータ又は同様のデータによって構成される。

30

【0772】

エラー用データ203tは、パチンコ機10にて生じたエラーのエラー種別を示すデータである。払出制御装置111よりエラー検知信号を受信した場合に、そのエラー検知信号により示されるエラー種別がエラー用データ203tとして格納される。エラー表示ボタン502が押下操作された場合、このエラー用データ203tに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置401にエラー履歴が表示される。

【0773】

ここで、ベース表示装置401に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみとした場合は、エラー用データ203tには常に最新のエラー種別のみが格納される。具体的には、主制御装置110は払出制御装置111よりエラー検知信号を受信すると、そのエラー検知信号により示されるエラー種別でエラー用データ203tを上書きする。これにより、ベース表示装置401には、常に最新のエラー種別のみが格納され、ベース表示装置401に表示されるエラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみが表示される。

40

【0774】

一方、ベース表示装置401に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば4回分）のエラー種別を表示するものとした場合は、エラー用データ203tには、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に複数回分格納される。

50

【0775】

例えば、エラー用データ203tに、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に4回分のエラー種別が格納されるように、エラー用データ203tは、時間的に最も近くに生じたエラー種別を格納する第1エラー種別データと、時間的に2番目に近くに生じたエラー種別を格納する第2エラー種別データと、時間的に3番目に近くに生じたエラー種別を格納する第3エラー種別データと、時間的に4番目に近くに生じたエラー種別を格納する第4エラー種別データと、を有する。そして、主制御装置110は払出制御装置111よりエラー検知信号を受信すると、第3エラー種別データを第4エラー種別データにシフトさせ、第2エラー種別データを第3エラー種別データにシフトさせ、第1エラー種別データを第2エラー種別データにシフトさせて、受信したエラー検知信号により示されるエラー種別を第1エラー種別データとして格納する。これにより、エラー用データ203tには、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に4回分のエラー種別が格納され、ベース表示装置401には、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば4回分）のエラー種別が表示される。また、この場合、各エラー種別データのシフトをLDIR命令1つでシフト処理を行えるように、各エラー種別データのアドレスを割り当てれば、LDIR命令1つだけで、そのシフト処理を行うことができる。

10

【0776】

なお、ベース表示装置401に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば4回分）のエラー種別を表示するものとした場合において、エラー用データ203tをFIFO（First In First Out）方式のリングバッファで構成し、その複数回分のエラー種別を格納するようにしてもよい。この場合、主制御装置110は、払出制御装置111よりエラー検知信号を受信したときに、そのエラー種別を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。

20

【0777】

ここで、パチンコ機10は、RAMクリアモードで立ち上げが行われた場合、少なくともベース値用データ203rと、役物比率用データ203sと、エラー用データ203tとを消去せずに保持したままとする。これにより、RAM消去スイッチ122がオンされても、ベース値用データ203rと、役物比率用データ203sと、エラー用データ203tを消去することはできないので、これらをベース表示装置401に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてRAM消去スイッチ122をオンしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。

30

【0778】

また、パチンコ機10は、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合もRAM203のデータの消去が行われるが、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tとは消去せずに保持したままとする。これにより、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとして確率設定値の変更をしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。一方で、役物比率用データ203sは、確率設定値の変更後に行われるRAM203のデータの消去の中で消去される。これは、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ203sが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなるためである。一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、ベース値用データ203rを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。

40

【0779】

このように、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去において、ベース表示装置401の表示に関係するデータの内、一部のデータは消去せずに保持したままとし、残りのデータを消去することで、各々のデータの実情にあわせて、データを保

50

持又は消去することができる。

【0780】

また、外作業エリア203y1において、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去にて消去するエリアと、消去せずに保持するエリアとに分割し、消去するエリアに役物比率用データ203sを格納し、消去せずに保持するエリアにベース値用データ203r及びエラー用データ203tを格納するようにしてもよい。これにより、消去するエリアに格納された役物比率用データ203sを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去にて容易に消去できると共に、消去せずに保持するエリアに格納されたベース値用データ203r及びエラー用データ203tを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のRAM203のデータの消去にて確実の保持させておくことができる。

10

【0781】

次いで、図54を参照して、第6実施形態に係るパチンコ機10に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図54は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0782】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する(S4001)。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。

20

【0783】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する(S4002)。本実施形態では、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理(図58参照)を4ミリ秒毎に発生するタイマ割込み(以下「4ミリ秒タイマ割込み」と称す)を契機として実行し、ベース表示装置401に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理(図57参照)を2ミリ秒毎に発生するタイマ割込み(以下「2ミリ秒タイマ割込み」と称す)を契機として実行する。S4002に処理では、例えば、これら4ミリ秒タイマ割込みや2ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置110に設けられた乱数発生回路(図示せず)で生成する場合、S4002の処理では、発生させる乱数値の範囲(最大値)を設定する。

30

【0784】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で2ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、2ミリ秒毎に2ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機10を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置401に確率設定値を表示させることができる。

【0785】

なお、S4002の処理で、4ミリ秒タイマ割込みの許可や、乱数値の範囲(最大値)の設定を必ずしも行う必要はない。S4002の処理で、4ミリ秒タイマ割込みの許可又は／及び乱数値の範囲(最大値)の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の(S4013)の中で、S4002の処理で行わなかった4ミリ秒タイマ割込みの許可又は／及び乱数値の範囲(最大値)の設定を行うようにしてもよい。

40

【0786】

次いで、RAM消去スイッチ122がオンされているか否かを判別し(S4003)、オンされていれば(S4003:Yes)、設定キー501がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する(S4004)。S4004の処理において肯定判断がなされた場合(S4004:Yes)、RAM消去スイッチ122がオンであり、設定キー501がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図47で示した通り、立ち上げモードを設定変更モードとし、設定変更処理を実行する(S4005)。

【0787】

50

ここで、図 5 5 を参照して、その設定変更処理 (S 4 0 0 5) の詳細を説明する。図 5 5 は、その設定変更処理 (S 4 0 0 5) を示すフローチャートである。設定変更処理 (S 4 0 0 5) は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【0788】

この設定変更処理 (S 4 0 0 5) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の開始を設定する (S 4 1 0 1)。この確率設定値の表示の開始設定により、2 ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理 (図 5 7 参照) による制御によって、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図 4 9 (a)、(b)、(c-1)、(d-1)、(e-1) のいずれかとなる。

10

【0789】

なお、ここで表示される確率設定値は、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「1」～「6」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【0790】

一方で、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

20

【0791】

また、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が 3 以上であれば、確率設定値を「3」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が 3 未満であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「5」や「6」などの高い場合、確率設定値を少しだけ (例えば 1 だけ) 小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンする毎に 1 ずつ加算され、確率設定値が「6」の場合に RAM 消去スイッチ 1 2 2 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「6」から「5」に変更したい場合、RAM 消去スイッチ 1 2 2 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を 1 周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「3」で表示を開始することで、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

30

【0792】

次に、確率設定値が「1」～「6」の範囲にあるか否かを判断し (S 4 1 0 2)、所定の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は (S 4 1 0 2: No)、確率設定値を初期値に変更し (S 4 1 0 3)、S 4 1 0 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値 (「1」～「6」) の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。一方、S 4 1 0 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「6」の範囲内にあると判断される場合は (S 4 1 0 2: Yes)、S 4 1 0 3 の処理をスキップして、S 4 1 0 4 の処理へ移行する。

40

【0793】

S 4 1 0 4 の処理では、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったか否かを判断する (S 4 1

50

04)。S4104の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断する。これは、後述の通り、RAM消去スイッチ122がオンされずにパチンコ機10が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「1」～「6」の範囲）内になければ、この設定変更処理が実行されるが、このとき設定キー501は、オフ状態になっているのが通常であるからである。仮に、設定キー501から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー501がオフ状態になったと判断すると、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「1」～「6」の範囲）内になくして、この設定変更処理が実行されたとしても、設定キー501がオフ状態にあれば、このS4104の処理ですぐに肯定判断され、後述する通り、確率設定値が確定されて設定変更処理が終了してしまう。よって、ホール関係者等が確率設定値の変更ができなくなる。これに対し、S4104の処理において、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断すれば、ホール関係者等が、設定キー501をオフ状態から一旦オン状態に、更にオフ状態に戻す操作をしなければ、S4104の処理にて肯定判断が行われないので、ホール関係者等による確率設定値の変更が可能となる。

10

【0794】

なお、RAM消去スイッチ122がオンされずにパチンコ機10が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「1」～「6」の範囲）内になくても、設定変更処理を実行しない場合は（たとえば、ホール関係者に、設定変更モードでパチンコ機10を再立ち上げするように促すような場合が該当）、設定キー501から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよい。

20

【0795】

S4104の処理の結果、設定キー501がオフ状態となっていないと判断される場合は（S4104：No）、次いで、RAM消去スイッチ122がオンされたか否かを判断する（S4105）。その結果、RAM消去スイッチ122がオンされていないと判断されれば（S4105：No）、S4102の処理へ戻り、RAM消去スイッチ122がオンされたと判断されれば（S4105：Yes）、確率設定値を更新して（S4106）、S4102の処理へ戻る。S4106の処理である確率設定値の更新は、上述した通り、それまでの確率設定値が「1」～「5」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「6」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S4106の処理により更新された確率設定値は、2ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図57参照）による制御によって、ベース表示装置401に表示される。

30

【0796】

S4102→S4103→S4104：No→S4105（及びS4106）→S4102のループ処理は、S4104の処理によって、設定キー501がオン状態となったと判断されるまで（S4104：Yes）実行され続ける。そして、S4104の処理により、設定キー501がオン状態となったと判断される場合は（S4104：Yes）、ベース表示装置401に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（S4107）。そして、ベース表示装置401における確率設定値の表示の終了を設定し（S4108）、設定変更処理を終了する。S4108の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、2ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図57参照）による制御によって、ベース表示装置401における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置401においてベース値の表示が開始される。

40

【0797】

図54に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。S4005の設定変更処理が終了すると、次いで、設定変更RAMクリア処理を実行する（S4006）。この設定変更RAMクリア処理では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1に格納された確率設定値を除く所定のデータ）と、役物比率用デ

50

ータ203sとを消去(クリア)する一方、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tとは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1に格納された確率設定値を除く所定のデータ)を消去することにより、新しく設定された確率設定値を使用して、新たに遊技を開始することができる。

【0798】

また、上述した通り、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ203sが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更RAMクリア処理において、役物比率用データ203sを消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

10

【0799】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更RAMクリア処理において、ベース値用データ203rを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更RAMクリア処理において、エラー用データ203tも保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

【0800】

S4006の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して(S4013)、メイン処理へ移行する。

20

【0801】

一方、S4004の処理において否定判断がなされた場合(S4004:No)、RAM消去スイッチ122がオンの上で、設定キー501がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。RAM消去スイッチ122がオンであり、設定キー501がオフ状態である場合は、図47で示した通り、立ち上げモードをRAMクリアモードとし、通常RAMクリア処理を実行する(S4007)。また、RAM消去スイッチ122がオンであり、設定キー501がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば(即ち、内枠12が閉じられていれば)、立ち上げモードを設定変更モードではなくRAMクリアモードとして、通常RAMクリア処理を実行する(S4007)。これにより、設定キー501がオン状態のまま内枠12が閉じられているにも関わらず、パチンコ機10の電源がオンされて設定変更モードで立ち上がり、パチンコ機10において遊技が開始されないことを抑制できる。

30

【0802】

通常RAMクリア処理(S4007)では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1に格納された確率設定値を除く所定のデータ)を消去(クリア)する一方、ベース値用データ203rと、役物比率用データ203sと、エラー用データ203tとは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1に格納された確率設定値を除く所定のデータ)を消去することにより、新たに遊技を開始することができる。

40

【0803】

一方、ベース値用データ203rと、役物比率用データ203sと、エラー用データ203tとを消去せずに保持したままとすることで、RAM消去スイッチ122がオンされてRAM203のデータの消去が行われても、これらをベース表示装置401に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてRAM消去スイッチ122をオンしたとしても、ベース表示装置401に表示されるベース値、役物比率、エラー履歴などから、不正行為を発見することができる。

【0804】

S4007の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して(S4013)、メイン処理へ移行する。

50

【0805】

S4003の処理の結果、RAM消去スイッチ122がオフであると判断される場合は(S4003:No)、次いで、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S4008)、記憶されていなければ(S4008:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、S4007へ移行して、通常RAMクリア処理を実行する(S4007)。

【0806】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S4008:Yes)、RAM判定値を算出し、算出したRAM判定値が正常か否か、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否かを判定する(S4009)。RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。本実施形態では、RAM203に保存された確率設定値もチェックサム値の算出に使用される。

10

【0807】

算出したRAM判定値が正常でなければ(S4009:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたRAM203のデータが破壊されている。この場合、まず、RAM203に保存された確率設定値が正常の範囲(「1」～「6」の範囲)内にあるか否かを判断する(S4010)。そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば(S4010:Yes)、S4007に移行して、通常RAMクリア処理を実行する。なお、言うまでもなく、確率設定値は、通常RAMクリア処理や設定変更RAMクリア処理において、消去されずに保持され続ける。

20

【0808】

一方、確率設定値が、例えば「7」となっているなど、正常の範囲内になければ(S4010:No)、S4005の処理へ移行し、図55に示す設定変更処理を実行して、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定させる。このとき、第3図柄表示装置81において確率設定値の変更を促す表示を行ったり、音声出力装置226からその旨を知らせる報知音や音声を出力してもよい。また、主制御装置110に設けられた外部端子(図示せず)から、ホールコンピュータ600に対して、確率設定値が正常範囲内でないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定しなおす必要があることを知らせることができる。

【0809】

S4009の処理の結果、算出したRAM判定値が正常であれば(S4009:Yes)、次いで、設定キー501がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する(S4011)。S4011の処理において肯定判断がなされた場合(S4011:Yes)、RAM消去スイッチ122がオフであり、設定キー501がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図47で示した通り、立ち上げモードを設定確認モードとし、設定確認処理を実行する(S4012)。

30

【0810】

ここで、図56を参照して、その設定確認処理(S4012)の詳細を説明する。図56は、その設定確認処理(S4012)を示すフローチャートである。設定確認処理(S4012)は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、確率設定値をベース表示装置401に表示するための処理である。

40

【0811】

この設定確認処理(S4012)では、まず、ベース表示装置401における確率設定値の表示の開始を設定する(S4201)。この確率設定値の表示の開始設定により、2ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理(図57参照)による制御によって、ベース表示装置401に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図49(a)、(b)、(c-2)、(d-2)、(e-2)のいずれかとなる。

【0812】

次いで、設定キー501がオフ状態になったか否かを判断する(S4202)。S4202の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へ

50

と遷移したことを検出した場合に、設定キー 501 がオフ状態になったと判断する。なお、設定キー 501 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 501 がオフ状態になったと判断してもよい。

【0813】

S4202 の処理の結果、設定キー 501 がオフ状態になれば (S4202:No)、S4202 を繰り返し実行し、設定キー 501 がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置 401 には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー 501 がオフ状態となった場合 (S4202:Yes)、ベース表示装置 401 における確率設定値の表示の終了を設定し (S4203)、設定確認処理を終了する。S4203 の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、2 ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理 (図 57 参照) による制御によって、ベース表示装置 401 における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置 401 においてベース値の表示が開始される。

10

【0814】

なお、この設定確認処理 (S4012) は、RAM 判定値 (チェックサム) が正常であるか否かの判定が行われた後に実行される。これは、RAM 判定値が異常であった場合、確率設定値の確認を行う以前に、RAM クリア処理を実行すべきとの考えからである。ただし、パチンコ機 10 が設定確モードで立ち上げられた場合に、RAM 判定値 (チェックサム) が正常であるか否かの判定が行われる前に、設定確認処理を実行するようにしてもよい。

【0815】

図 54 に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。S4012 の設定確認処理が終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して (S4013)、メイン処理へ移行する。

20

【0816】

また、S4011 の処理において否定判断がなされた場合 (S4011:No)、RAM 消去スイッチ 122 がオフの上で、設定キー 501 がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。RAM 消去スイッチ 122 がオフであり、設定キー 501 がオフ状態である場合は、図 47 で示した通り、立ち上げモードを通常モードとし、S4012 の設定確認処理をスキップして、S4013 のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。また、RAM 消去スイッチ 122 がオフであり、設定キー 501 がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば (即ち、内枠 12 が閉じられていれば)、立ち上げモードを設定確認モードではなく通常モードとし、S4012 の設定確認処理をスキップして、S4013 のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。これにより、設定キー 501 がオン状態のまま内枠 12 が閉じられているにも関わらず、パチンコ機 10 の電源がオンされて設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機 10 において遊技が開始されないことを抑制できる。

30

【0817】

次いで、図 57 を参照して、第 6 実施形態に係るパチンコ機 10 の主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるベース表示制御処理について説明する。このベース表示制御処理は、上述した通り、ベース表示装置 401 に表示する表示内容を制御する処理であり、2 ミリ秒毎に発生する 2 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

40

【0818】

ベース表示制御処理では、まず、ベース表示装置制御回路 402 にてベース表示装置 401 の表示制御を行わせるための各種設定処理を実行する (S4301)。次いで、設定変更モードによる確率設定値の設定変更中であるか否かを判断し (S4302)、設定変更中であると判断される場合は (S4302:Yes)、設定変更中の確率設定値を含む設定変更用セグデータをセグデータとして設定し (S4303)、そのセグデータをベース表示装置制御回路 402 に出力して (S4309)、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置 401 において、図 49 (a)、(b)、(c-1)、(d-1)、(e-1) のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【0819】

50

S 4 3 0 2 の処理の結果、設定変更中でないと判断される場合は (S 4 3 0 2 : N o)、次いで、設定確認モードによる確率設定値の設定確認中であるか否かを判断する (S 4 3 0 4)。その結果、設定確認中であると判断される場合は (S 4 3 0 4 : Y e s)、設定確認中の確率設定値を含む設定確認用セグデータをセグデータとして設定し (S 4 3 0 5)、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して (S 4 3 0 9)、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置 4 0 1 において、図 4 9 (a)、(b)、(c-2)、(d-2)、(e-2) のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【0820】

S 4 3 0 4 の処理の結果、設定確認中でないと判断される場合は (S 4 3 0 4 : N o)、次いで、エラー表示ボタン 5 0 2 が押下操作されていることに基づくエラー履歴表示中であるか否かを判断する (S 4 3 0 6)。その結果、エラー履歴表示中であると判断される場合は (S 4 3 0 6 : Y e s)、エラー種別を含むエラー履歴用セグデータをセグデータとして設定し (S 4 3 0 7)、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して (S 4 3 0 9)、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置 4 0 1 において、図 5 0 (a)、(b)、(c-1) 及び (c-2) のいずれかの表示態様でエラー履歴が表示される。

【0821】

S 4 3 0 6 の処理の結果、エラー履歴表示中でないと判断される場合は (S 4 3 0 6 : N o)、ベース値又は役物比率を含む通常遊技用セグデータをセグデータとして設定し (S 4 3 0 8)、そのセグデータをベース表示装置制御回路 4 0 2 に出力して (S 4 3 0 9)、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、通常時においては、ベース表示装置 4 0 1 において、ベース値又は役物比率が表示される。

【0822】

次いで、図 5 8 を参照して、第 6 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 5 8 は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、4 ミリ秒毎に発生する 4 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【0823】

このタイマ割込処理では、まず、確率設定値が正常の範囲 (「1」～「6」) 内にあるか否かを判断する (S 4 4 0 1)。タイマ割込処理が実行される毎に、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断することで、確率設定値が何らかの原因で破壊された場合であってもそれを早期に発見することができる。

【0824】

S 4 4 0 1 の処理の結果、確率設定値が正常の範囲内にあれば (S 4 4 0 1 : Y e s)、遊技の主な制御を行う通常遊技処理を実行し (S 4 4 0 2)、次いで、役物比率の算出やベース値の算出等、役物比率やベース値に関する情報の管理を行う処理を行う役比処理 (ベース処理) を実行して (S 4 4 0 3)、タイマ割込処理を終了する。

【0825】

遊技処理 (S 4 4 0 2) では、例えば、第 1 実施形態において説明した主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 1 0 参照) の S 1 0 1 ~ S 1 1 1 等の処理が実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口 (大開放口) 6 5 a の開閉制御、及び、第 2 図柄表示装置 8 3 の当たり抽選等が含まれる。なお、M P U 2 0 1 は、S 4 4 0 2 の処理を実行している間、R A M 2 0 3 の中で使用領域内エリア 2 0 3 x (内作業エリア 2 0 3 x 1 及び内スタックエリア 2 0 3 x 2) を使用する。一方、M P U 2 0 1 は、S 4 4 0 3 の処理を実行している間、R A M 2 0 3 の中で使用領域外エリア 2 0 3 y (外作業エリア 2 0 3 y 1 及び外スタックエリア 2 0 3 y 2) を使用する。

【0826】

このとき、S 4 4 0 3 の処理では、第 3 実施形態で説明したように、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率及びベース値に関する処理へ移行する場合に、M P U 2 0 1 に設けられたレジスタ 2 0 0 のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ 2 0 0 を R A M 2 0 3 の外作業エリア 2 0 3 y 1 へ個々に退避するとともに、役比処理及びベース処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する（戻る）場合に、外作業エリア 2 0 3 y 1 へ退避されたレジスタ 2 0 0 を個々に復帰させるようにしてもよい。

【 0 8 2 7 】

10

また、第 4 実施形態で説明したように、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する処理を実行中に、使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理を C A L L 命令にて読み出す段階で、その役物比率又はベース値に関する処理で使用されるレジスタ 2 0 0 を個々に 0 にクリアして、役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理を C A L L 命令にて読み出してもよい。そして、C A L L 命令で読み出された使用領域外エリア 2 0 3 y を使用する処理を終了させ、使用領域内エリア 2 0 3 x を使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ 2 0 0 を個々に 0 にクリアしたうえで、役比処理（ベース処理）へ戻るようにしてもよい。

【 0 8 2 8 】

20

一方、S 4 4 0 1 の処理の結果、確率設定値が所定の範囲内にない場合は（S 4 4 0 1 : N o）、遊技処理（S 4 4 0 2）の処理へ進まず、報知コマンドを設定して（S 4 4 0 4）、報知コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この報知コマンドを受けて、ホール関係者等に対してパチンコ機 1 0 を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知音又は音声を音声出力装置 2 2 6 から出力したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にホール関係者を呼ぶように促す表示をさせるためのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ出力したりする。また、主制御装置 1 1 0 に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ 6 0 0 に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 を設定変更モードで立ち上げなおして、確率設定値を変更する処理を行う。

【 0 8 2 9 】

30

また、S 4 4 0 4 の処理に次いで、球発射停止指示を払出制御装置 1 1 1 に対して行う（S 4 4 0 5）。これにより、球の発射が停止される。S 4 4 0 5 の処理の後、タイマ割込処理を終了する。そして、確率設定値が正常の範囲内にない間は（S 4 4 0 1 : N o）、4 ミリ秒毎にタイマ割込処理が実行されても、遊技処理（S 4 4 0 2）は非実行とされるので、遊技は完全に停止される。よって、異常な確率設定値の状態で遊技が継続して行われることにより、遊技者に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

【 0 8 3 0 】

以上第 6 実施形態に係るパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 の電源をオンするときに、設定キー 5 0 1 をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを R A M クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。これにより、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機 1 0 への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

40

【 0 8 3 1 】

そのほか、本第 6 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 実施形態～第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成

50

によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【0832】

＜第7実施形態＞

次いで、図59を参照して、本発明を適用した第7実施形態のパチンコ機10について説明する。第5実施形態では、パチンコ機10が設定変更モードで立ち上げられた場合に、RAM消去スイッチ122がオンされることで確率設定値が更新され、設定キー501がオフ状態になったことが検出された場合に確率設定値が確定される場合について説明した。これに対し、第6実施形態に係るパチンコ機10では、パチンコ機10が設定変更モードで立ち上げられた場合に、設定変更スイッチ（図示せず）がオンされることで確率設定値が更新され、RAM消去スイッチ122がオンされることで確率設定値が確定される。

10

【0833】

ここで、設定変更スイッチは、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチであり、エラー表示ボタン502と同様に、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。設定変更スイッチは、通常オフ信号を出力し、押下総させることによってオン信号を出力する。

【0834】

以下、第7実施形態のパチンコ機10について、第6実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第7実施形態のパチンコ機10の説明において、第1～第6実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1～第6実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【0835】

図59は、第7実施形態に係る主制御装置110内のMPU201により立ち上げ処理（図54参照）の中で実行される設定変更処理（S4005）を示すフローチャートである。設定変更処理（S4005）は、第6実施形態と同様に、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【0836】

第7実施形態に係る設定変更処理では、まず、第6実施形態と同様のS4101～S4103の処理を実行し、次いで、RAM消去スイッチ122がオンになったか否かを判断する（S4111）。その結果、RAM消去スイッチ122がオンになっていないと判断される場合は（S4111：No）、次いで、設定変更スイッチがオンになったか否かを判断する（S4112）。

30

【0837】

その結果、設定変更スイッチがオンされていないと判断されれば（S4112：No）、S4102の処理へ戻り、設定変更スイッチがオンされたと判断されれば（S4112：Yes）、第6実施形態のS4106（図55参照）と同様の方法で、確率設定値を更新して（S4106）、S4102の処理へ戻る。S4106の処理により更新された確率設定値は、2ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図57参照）による制御によって、ベース表示装置401に表示される。

40

【0838】

S4102→S4103→S4111：No→S4112（及びS4106）→S4102のループ処理は、S4111の処理によって、RAM消去スイッチ122がオンになったと判断されるまで（S4111：Yes）実行され続ける。そして、S4111の処理により、RAM消去スイッチ122がオンになったと判断される場合は（S4111：Yes）、ベース表示装置401に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（S4107）。確率設定値を確定すると、第6実施形態で上述した通り、RAM203のデータを消去（クリア）する。そこで、ホール関係者等にRAM消去スイッチ122をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、

50

R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【0839】

S 4 1 0 7 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオン状態となったか否かを判断する (S 4 1 1 3)。S 4 1 1 3 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

【0840】

S 4 1 1 3 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 4 1 1 3 : N o)、S 4 1 1 3 の処理を繰り返し実行する。そして、S 4 1 1 3 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 4 1 1 3 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 4 1 0 8)、設定変更処理を終了する。S 4 1 0 8 の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、2 ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理 (図 5 7 参照) による制御によって、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値の表示が開始される。

【0841】

以上説明した通り、本第 7 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 実施形態～第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【0842】

<第 8 実施形態>

次いで、図 6 0～図 6 6 を参照して、本発明を適用した第 8 実施形態に係るパチンコ機 1 0 について説明する。第 6 及び第 7 実施形態では、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられることで確率設定値の更新を可能し、設定確認モードで立ち上げられることで確率設定値の確認を可能とする場合について説明した。また、電源投入時における R A M 消去スイッチ 1 2 2、設定キー 5 0 1 の操作状態に応じて、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードを通常モード、R A M クリアモード、設定変更モード、設定確認モードの中から決定する場合について説明した。

【0843】

ここで、設定変更モード中や設定確認モード中に停電等によって電源が断された場合、再び電源が投入されたときにどのようなモードで立ち上げるべきかが課題となる。第 8 実施形態に係るパチンコ機 1 0 は、かかる課題を解決する。また、第 8 実施形態では、R A M 2 0 3 の異常 (以下「R A M 異常」と称す) や、設定変更処理が行われた事実、設定確認処理が行われた事実を、外部出力端子 5 0 3 を介して、ホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する。ホール関係者等は、ホールコンピュータ 6 0 0 を通して、パチンコ機 1 0 において生じた R A M 異常や、設定変更処理又は設定確認が行われた事実等を把握できる。

【0844】

以下、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 6 及び第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1～第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1～第 7 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0845】

図 6 0 は、第 8 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 が、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点は、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 に、外部出力端子 5 0 3 が接続されている点である。外部出力端子 5 0 3 は、ホールコンピュータ 6 0 0 が接続可能に構成されている。かかる外部出力端子 5 0 3 は、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられており、外部出力端子 5 0 3 にホールコンピュータ 6 0 0 と繋がる配線のコネクタ (

10

20

30

40

50

図示せず)を接続することで、ホールコンピュータ600に対し、主制御装置110から出力される信号やデータをホールコンピュータ600へ中継する。

【0846】

図61は、主制御装置110のMPU201内のRAM203の内作業エリア203x1に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この内作業エリア203x1には、確率設定値データ203x11と、変更新確率設定値データ203c12と、設定変更中フラグ203x13と、設定確認中フラグ203x14と、RAM異常フラグ203x15と、RAM消去スイッチフラグ203x16が少なくとも格納される。

【0847】

確率設定値データ203x11は、パチンコ機10に設定された(確定された)確率設定値を示すデータである。本実施形態においても、第6及び第7実施形態と同様に、確率設定値として「1」～「6」が設定可能となっており、各々の確率設定値(「1」～「6」)に対して、大当たり乱数値及び／又は第2図柄の当たり乱数値が、ROM202に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第2図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機10では、確率設定値が小さい(1に近い)ほど、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい(6に近い)ほど、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第2図柄の当たり乱数値が定められている。

【0848】

パチンコ機10が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される主制御装置110のMPU201によって実行される設定変更処理において、ホール関係者等によって確定された確率設定値が確率設定値データ203x11に格納される。パチンコ機10は、この確率設定値データ203x11により示される確率設定値に対応する大当たり乱数値及び／又は第2図柄の当たり乱数値をROM202に基づいて設定し、大当たり抽選又は第2図柄の当たり抽選を実行する。

【0849】

なお、大当たり乱数値及び／又は第2図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値(「1」～「6」)に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第2図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、RAM203に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第2図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が定まる。この場合、パチンコ機10は、確率設定値データ203x11により示される確率設定値に対応する大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第2図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を設定して、大当たり抽選を行うための乱数及び／又は第2図柄の当たり抽選を行うための乱数を発生させる。

【0850】

更新用確率設定値データ203x12は、パチンコ機10が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される設定変更処理において、確率設定値の確定を行う前にホール関係者等により更新される確率設定値を示すデータである。即ち、上述した確率設定値データ203x11は、確定された確率設定値を示すデータであるのに対し、更新用確率設定値データ203x12は、設定変更処理の中で確定前にホール関係者等によって更新される確率設定値を示すデータとなる。

【0851】

具体的には、設定変更処理の実行が開始されると、まず確率設定値データ203x11が更新用確率設定値データ203x12として保存される。即ち、これまでの確率設定値が更新用確率設定値データ203x12に設定され、これまでの確率設定値から出発して、ホール関係者等に対し確率設定値の更新を行わせる。そして、確率設定値を更新するた

めのスイッチを兼ねたRAM消去スイッチ122がオンされる毎に更新用確率設定値データ203x12が1ずつ加算され、更新用確率設定値データ203x12が「6」であるときにRAM消去スイッチ122がオンされた場合は、更新用確率設定値データ203x12を「1」に更新する。そして、設定キー501がオフ状態になった場合に、更新用確率設定値データ203x12が確率設定値データ203x11として保存され、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

【0852】

ここで、設定変更処理において、確率設定値データ203x11を用いて確率設定値の更新を行うのではなく、更新用確率設定値データ203x12を用いて確率設定値の更新を行うのは次の理由による。即ち、仮に確率設定値データ203x11を用いて確率設定値の更新を行う場合、設定変更処理中に停電等によって電源が断されると、それまで遊技に使用していた確率設定値が更新により消去されてしまう。よって、再び電源を投入し、パチンコ機10を立ち上げて確率設定値の変更を一からやりなおそうと思っても、それまでの遊技に使用していた確率設定値がなくなっているため、それができなくなる。この場合、電源断前に確率設定値データ203x11に保存された確率設定値、即ち、設定変更途中の確率設定値から設定変更処理を再開できるが、確定させていない確率設定値が保存されていたとの錯覚をホール関係者等に与えるおそれがある。

10

【0853】

また、ホール関係者等がRAM消去スイッチ122をオンしたタイミングと電源断のタイミングとの関係によっては、RAM消去スイッチ122をオンしたにもかかわらず、確率設定値データ203x11が更新されない事象も発生し得る。その場合、ホール関係者等が更新したと思っていた確率設定値と、パチンコ機10が保存した確率設定値とにずれが生じるため、ホール関係者等が不信感を覚えるおそれもある。

20

【0854】

そこで、本実施形態では、設定変更処理において確率設定値を更新する場合に、更新用確率設定値データ203x12を用いて確率設定値の更新を行うことにより、設定処理変更中は、確率設定値データ203x11に、これまで使用されていた確率設定値をのこしておくことができる。これにより、仮に設定変更処理中に電源が断されたとしても、再び実行される設定変更処理において、確率設定値データ203x11として残っているこれまでの遊技で使用されていた確率設定値を更新用確率設定値データ203x12として保存することで、再び確率設定値の更新を一からやりなおすことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。

30

【0855】

設定変更中フラグ203x13は、設定変更処理を実行中であるか否かを示すフラグである。設定変更中フラグ203x13は、オンの場合に設定変更処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定変更処理を実行中ではないことを示す。設定変更中フラグ203x13は、通常時オフに設定される。そして、設定変更処理の実行が開始されると、設定変更中フラグ203x13はオンに設定される。設定変更処理において更新された確率設定値が確定され、設定変更処理の実行が終了するときに、設定変更中フラグ203x13はオフされる。

40

【0856】

さて、電源が投入されたときに主制御装置110のMPU201により実行される立ち上げ処理において設定変更中フラグ203x13がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機10の立ち上げモードを一部変更する。

【0857】

ここで、図62を参照して、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図62は、設定変更中又は設定確認中に電源が断され

50

た後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。

【0858】

図62に示す通り、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機10を立ち上げる。

【0859】

設定変更中に電源が断された後、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、RAMクリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機10を立ち上げる。

【0860】

設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げる。この場合も、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する。

【0861】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機10を立ち上げる。

【0862】

このように、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる。これにより、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機10に対する確率設定値の変更を行うことができる。

【0863】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ203x11）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。

【0864】

図61に戻り説明を続ける。設定確認中フラグ203x14は、立ち上げモードとして設定確認モードでパチンコ機10が立ち上げられた場合に主制御装置110のMPU201により実行される設定確認処理が実行中であるか否かを示すフラグである。設定確認中フラグ203x14は、オンの場合に設定確認処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定確認処理を実行中ではないことを示す。設定確認中フラグ203x14は、通常時オフに設定される。そして、設定確認処理の実行が開始されると、設定確認中フラグ203x14はオンに設定され、設定確認処理の実行が終了するときに、設定確認中フラグ203x14はオフされる。

10

20

30

40

50

【0865】

さて、電源が投入されたときに主制御装置110のMPU201により実行される立ち上げ処理において設定確認中フラグ203x14がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機10の立ち上げモードを一部変更する。

【0866】

ここで、再び図62を参照して、設定確認中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図62に示す通り、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機10の立ち上げることができる。

【0867】

設定確認中に電源が断された後、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げる。RAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にRAMクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【0868】

設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げる。この場合も、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【0869】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定確認モードでパチンコ機10を立ち上げる。この場合も、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が明確に再度確率設定値の確認を行いたい意思を示している。よって、この場合、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードでパチンコ機10を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【0870】

図61に戻り、説明を続ける。RAM異常フラグ203x15は、RAM203に保存されているデータが破壊されている等、RAM203に異常があることを示すためのフラグである。RAM異常フラグ203x15は、オンの場合にRAM203に異常があることを示し、オフの場合にRAM203に異常がないことを示す。

【0871】

RAM異常フラグ203x15は、通常オフに設定される。そして、電源が投入された場合に主制御装置110のMPU201により実行される立ち上げ処理の中で、前回の停

10

20

30

40

50

電断時に保存されているべき電源断の発生情報がRAM203にないか、RAM203のRAM判定値（チェックサム）が正常でないか、確率設定値が正常の範囲（「1」～「6」）内にない場合は、RAM203に異常があるとしてRAM異常フラグ203x15をオンに設定する。

【0872】

RAM異常フラグ203x15がオンにされると、RAM異常の報知を行って設定変更モードでの再立ち上げを促すとともに、外部出力端子503を介してその旨をホールコンピュータ600に通知し、更に、主制御装置110のMPU201を無限ループ状態とする。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機10を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、RAM203をクリアして、正

10

【0873】

RAM消去スイッチフラグ203x16は、主制御装置110のMPU201におけるRAM消去スイッチ122の前の状態を示すフラグである。本実施形態において、RAM消去スイッチ122は、パチンコ機10を立ち上げるときの立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機10が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、RAM消去スイッチ122がオンされる毎に確率設定値が更新させる。

【0874】

このとき、RAM消去スイッチ122の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、RAM消去スイッチ122がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。RAM消去スイッチフラグ203x16は、そのRAM消去スイッチ122の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断するために用いられる。即ち、RAM消去スイッチ122の前の状態を示すRAM消去スイッチフラグ203x16がオフであり、RAM消去スイッチ122がオンである場合に、RAM消去スイッチ122がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、RAM消去スイッチフラグ203x16にそのときのRAM消去スイッチ122の状態を保存する。

20

【0875】

ここで、RAM消去スイッチフラグ203x16は、パチンコ機10が設定変更モードで立ち上げられた後、最初にRAM消去スイッチ122の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初にRAM消去スイッチ122の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断される段階で、パチンコ機10を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだRAM消去スイッチ122がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にRAM消去スイッチフラグ203x16をオフにしていると、RAM消去スイッチフラグ203x16がオフであり、RAM消去スイッチ122がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのRAM消去スイッチ122のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにRAM消去スイッチ122をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

30

40

【0876】

これに対し、パチンコ機10が設定変更モードで立ち上げられた後、最初にRAM消去スイッチ122の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前にRAM消去スイッチフラグ203x16を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機10を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだRAM消去スイッチ122がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のためのRAM消去スイッチ122のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

【0877】

次いで、図63を参照し、第8実施形態に係るパチンコ機10に電源が投入された場合

50

に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 63 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0878】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S4201）。例えば、RAM 203 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

【0879】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（S4202）。本実施形態でも第 6 及び第 7 実施形態と同様に、ベース表示装置 401 に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図 57 参照）を 2 ミリ秒毎に発生する 2 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S4202 に処理では、例えば、その 2 ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置 110 に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、S4202 の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。また、S4202 の処理では RAM 203 のアクセスを許可する。また、S4202 の処理では、主制御装置 110 が払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113 とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【0880】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で 2 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、2 ミリ秒毎に 2 ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機 10 を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置 401 に確率設定値を表示させることができる。

【0881】

なお、S4202 の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。S4202 の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（S4221）の中で、S4202 の処理で行わなかった乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。

【0882】

次いで、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S4203）。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば（S4203：Yes）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、RAM 判定値を算出し、算出した RAM 判定値が正常か否か、即ち、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致するか否かを判定する（S4204）。RAM 判定値は、例えば RAM 203 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、本実施形態では、RAM 203 に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。

【0883】

S4204 の処理の結果、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致すると判定された場合は（S4204：Yes）、RAM 判定値が正常であり、少なくとも RAM 判定値の算出に用いたデータ（情報）が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「1」～「6」）内にあるか否かを判断する（S4205）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。S4205 の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。

【0884】

そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（S4205：Yes）、次いで、設定変更中フラグ 203x13 がオンか否かを判断する（S4206）。設定変更中フラグ 203x13 がオンである場合は（S4206：Yes）、前回電源が断されたときに設定変

10

20

30

40

50

更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、S 4 2 1 3 の処理へ移行し、設定変更処理を実行する（S 4 2 1 3）。

【0885】

これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機 1 0 に対する確率設定値の変更を行うことができる。

10

【0886】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ 2 0 3 x 1 1）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。なお、設定変更処理の詳細については、図 6 4 を参照して後述する。

20

【0887】

一方、S 4 2 0 6 の処理の結果、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンであれば（S 4 2 0 6 : N o）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされているか否かを判断する（S 4 2 0 7）。なお、S 4 2 0 7 の処理では、4 ミリ秒タイマ割込みが許可されておらず後述するタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にて R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート 2 0 5 に直接アクセスして R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を読み込む。

30

【0888】

S 4 2 0 7 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフされている場合は（S 4 2 0 7 : N o）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する（S 4 2 0 8）。なお、本実施形態では、設定キー 5 0 1 がオン状態にかかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第 6 及び第 7 実施形態と同様に、設定キー 5 0 1 がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。

【0889】

S 4 2 0 8 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にある場合は（S 4 2 0 8 : N o）、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり設定キー 5 0 1 がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンであるか否かを判断する（S 4 2 0 9）。その結果、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンである場合は（S 4 2 0 9 : Y e s）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図 6 2 に示す通り、設定確認処理を頭から実行する（S 4 2 1 0）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

40

【0890】

このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機 1 0 を通常モードで立ち上げるのではなく、設

50

定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機10の立ち上げることができる。なお、設定確認処理の詳細については図65を参照して説明する。

【0891】

一方、S4209の処理の結果、設定確認中フラグ203x14がオフであると判断される場合は（S4209：No）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、S4209の処理が実行されるのは、S4206の処理で設定変更中フラグ203x13がオフであると判断された場合（S4206：No）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。

【0892】

よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、S4210の設定確認処理と後述するS4211の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（S4214）、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、4ミリ秒タイマ割込みを許可する。本実施形態では、第6又は第7実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図58参照）を4ミリ秒毎に発生する4ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S4214の処理にて4ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、4ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。

【0893】

また、本実施形態のメイン処理では、ループ中に第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新処理と変動種別カウンタCS1の更新処理（図17のS702及びS703）のみを実行する無限ループ処理を実行する。第1実施形態等でメイン処理で実行した停電監視処理（電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理、図17のS701、S704～S707の処理）は、本実施形態ではタイマ割込処理の中で実行する。

【0894】

一方、S4208の処理の結果、設定キー501がオン状態にあると判断される場合は（S4208：Yes）、RAM消去スイッチ122がオフであり設定キー501がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、S4208の処理が実行されるのは、S4206の処理で設定変更中フラグ203x13がオフであると判断された場合（S4206：No）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図62に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機10を立ち上げるため、S4210の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（S4210）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置401に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。設定確認処理の詳細については図65を参照して後述する。

【0895】

設定確認処理（S4210）を終了すると、外部出力処理を実行する（S4211）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置401に表示されたことを示す情報を、外部出力端子503を介してホールコンピュータ600へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機10にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置401に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（S4221）、メイン処理へ移行する。

【0896】

一方、ホール関係者等がパチンコ機10に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確

認するための処理である S 4 2 0 7 の処理において、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていると判断される場合は (S 4 2 0 7 : Y e s)、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する (S 4 2 1 2)。なお、本実施形態では、設定キー 5 0 1 がオン状態にかかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第 6 及び第 7 実施形態と同様に、設定キー 5 0 1 がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。

【 0 8 9 7 】

S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にある場合は (S 4 2 1 2 : Y e s)、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであり設定キー 5 0 1 がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図 6 2 に示すとおり、設定確認中フラグ 2 0 3 x 1 4 がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、パチンコ機 1 0 の立ち上げモードを設定変更モードとする。

【 0 8 9 8 】

このため、S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にある場合は (S 4 2 1 2 : Y e s)、設定変更処理を実行する (S 4 2 1 3)。設定変更処理により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値が表示され、ホール関係者等により R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー 5 0 1 がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、R A M クリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。設定確認処理の詳細については図 6 4 を参照して後述する。

【 0 8 9 9 】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【 0 9 0 0 】

設定変更処理 (S 4 2 1 3) を終了すると、外部出力処理を実行する (S 4 2 1 4)。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して (S 4 2 2 1)、メイン処理へ移行する。

【 0 9 0 1 】

一方、S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にある場合は (S 4 2 1 2 : N o)、次いで、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンか否かを参照して、R A M 異常であるか否かを判断する (S 4 2 1 5)。ここで、S 4 2 0 7 の処理によって R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断され (S 4 2 0 7 : Y e s)、S 4 2 1 2 の処理によって設定キー 5 0 1 がオフ状態であると判断されて (S 4 2 1 2 : N o)、S 4 2 1 5 の処理が実行された場合、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 は必ずオフであるため、S 4 2 1 5 の処理では R A M 異常ではないと判断される (S 4 2 1 5 : N o)。

【 0 9 0 2 】

また、この場合、S 4 2 0 6 の処理において、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオフであると判断されているので (S 4 2 0 6 : N o)、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、S 4 2 0 7 の処理によって R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断され (S 4 2 0 7 : Y e s)、S 4 2 1 2 の処理によって設定キー 5 0 1 がオフ状態であると判断され (S 4 2 1 2 : N o)、S 4 2 1 5 の処理に

よってRAM異常ではないと判断された場合（S4215：No）、ホール関係者等はRAMクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったので、図62に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げる。そこで、RAMクリア処理を実行する（S4216）。

【0903】

このRAMクリア処理では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア203y1に格納された役物比率用データ203sと、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tと（図53参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、RAMクリア処理が実行されても、確率設定値データ203x11は保持されるので、RAMクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

【0904】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつた場合であっても、RAM異常がなく、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、RAMクリアモードでパチンコ機10が立ち上げられる。RAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にRAMクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【0905】

S4216のRAMクリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（S4221）、メイン処理へ移行する。

【0906】

一方、S4203の処理により、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（S4203：No）、S4204の処理により、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致せず、RAM判定値が異常であると判断される場合（S4204：No）、S4205の処理により、確率設定値が正常の範囲内ないと判断される場合（S4205：No）のいずれかが該当するときは、RAM203に異常があると判断できるので、RAM異常フラグ203x15をオンし（S4217）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、RAM消去スイッチ122がオンであるか否かを判断する（S4218）。なお、S4218の処理でもS4207の処理と同様に入出力ポート205に直接アクセスしてRAM消去スイッチ122の状態を読み込む。

【0907】

S4218の処理の結果、RAM消去スイッチ122がオンであると判断される場合は（S4218：Yes）、上述したS4212の処理へ移行して、更に、設定キー501がオン状態にあるか否かを判断する（S4212）。その結果、設定キー501がオン状態にある場合は（S4212：Yes）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（S4212：Yes）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機10を立ち上げるために、S4213へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

【0908】

ここで、RAM異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上でRAMクリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、このRAMクリアによって、RAM異常フラグ203x15はオフにされる。よって、以後、主制御装置110は、

R A M異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

【0909】

一方、S 4 2 1 8 の処理の結果、R A M消去スイッチ1 2 2 がオフであると判断される場合（S 4 2 1 8 : N o）と、S 4 2 1 8 の処理の結果、R A M消去スイッチ1 2 2 がオンであると判断されても、S 4 2 1 2 の処理の結果、設定キー5 0 1 がオフ状態にあると判断される場合は（S 4 2 1 8 : Y e s、S 4 2 1 2 : N o）、R A M異常の中で、ホール関係者等が通常モード、R A Mクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【0910】

この場合、上述したS 4 2 1 5 の処理へ移行し、S 4 2 1 5 の処理にて、R A M異常であると判断されると必ず判断されて（S 4 2 1 5 : Y e s）、S 4 2 1 9 の処理へ移行する。S 4 2 1 9 の処理では、R A M異常設定処理を行う（S 4 2 1 9）。このR A M異常設定処理では、R A M異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機1 0 を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置2 2 6 からの音声出力及び／又は第3図柄表示装置8 1 での表示により行うよう、音声ランプ制御装置1 1 3 に対してコマンドを送信する。

【0911】

そして、R A M異常であることを外部出力端子5 0 3 を介してホールコンピュータ6 0 0 へ通知するための外部出力処理を実行し（S 4 2 2 0）、その他の立ち上げ処理を実行して（S 4 2 2 1）、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ6 0 0 に対して、R A M異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機1 0 からの報知に気がつかなくても、R A M異常が発生したことを確実に把握できる。

【0912】

ここで、詳細については後述するが、R A M異常の発生によってR A M異常フラグ2 0 3 x 1 5 がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。つまり、主制御装置1 1 0 のM P U 2 0 1 は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、S 4 2 1 9 のR A M異常設定処理やS 4 2 2 0 の外部出力処理によって、ホール関係者等にR A M異常を把握させた上で、パチンコ機1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、R A M異常フラグ2 0 3 x 1 5 と共にR A M 2 0 3 をクリアすることで、正常にパチンコ機1 0 が動作できるように仕向けることができる。

【0913】

このように、R A M異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー5 0 1 に対応する専用の鍵が必要となる。よって、R A M異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、R A M異常となっていることを知らずにR A M異常が解消されることを抑制できる。

【0914】

次いで、図6 4 を参照して、立ち上げ処理（図6 3）の一処理である設定変更処理（S 4 2 1 3）の詳細を説明する。図6 4 は、その設定変更処理（S 4 2 1 3）を示すフローチャートである。設定変更処理（S 4 2 1 3）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【0915】

この設定変更処理では、まず、4 ミリ秒タイマ割込みを許可する（S 4 3 0 1）。4 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その4 ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理（図6 6）が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態をR A M 2 0 3 に保持したまま、電源が完全に

10

20

30

40

50

断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

【0916】

次いで、設定変更中フラグ203x13をオンに設定し（S4302）、設定変更開始時に必要な初期設定を行う（S4303）。このS4303の処理では、例えば、本設定変更処理にて使用するRAM領域に初期値を設定する。なお、RAM異常時における設定変更処理の実行に伴うRAM異常フラグ203x15のクリア（オフ設定）は、このS4303の処理で行われてもよいし、後述するRAMクリア処理（S4313）により行われてもよい。上述した通り、RAM異常時では、ホール関係者等に対し設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げなおすよう促す。そして設定変更モードでパチンコ機10が立ち上げなおされた場合、確率設定値が再設定させ、RAM203がクリアされるので、正
10
常パチンコ機10が動作できるようになる。よって、設定変更処理の実行に伴ってRAM異常フラグ203x15をクリア（オフ設定）することで、RAM異常が解消されたことを示すことができる。

【0917】

次いで、これまで使用されてきた確率設定値を示す確率設定値データ203x11を読み込み、更新用確率設定値データ203x12として保存する（S4303）。確率設定値の更新は、確率設定値データ203x11に対して行うのではなく、更新用確率設定値データ203x12を用いて行う。この更新用確率設定値データ203x12は、ベース表示装置401に表示される。このときの表示態様は、図49（a）、（b）、（c-1）
20
、（d-1）、（e-1）のいずれかとしてよい。

【0918】

次いで、RAM消去スイッチフラグ203x16にオンを設定する（S4305）。なお、RAM消去スイッチフラグ203x16へのオン設定は、S4303の処理の中で実行されてもよい。設定変更処理が実行されてから、初めて後述のS4309の処理（RAM消去スイッチ122がオンされたか否かの判断処理）が実行されるまでの間のいずれかで、RAM消去スイッチフラグ203x16へのオン設定が行われればよい。

【0919】

次いで、更新用確率設定値データ203x12に保存された確率設定値が正常の範囲（「1」～「6」）内か否かを判断し（S4306）、正常の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S4306：No）、更新用確率設定値データ203x
30
12を初期値に変更し（S4307）、S4308の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「6」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「3」又は「4」であってもよいし、確率設定値の最大値である「6」であってもよい。これにより、RAM異常によって確率設定値データ203x11が破壊されていた場合や、確率設定値の更新中に更新用確率設定値データ203x12が破壊された場合であっても、更新用確率設定値データ203x12として正常な範囲の確率設定値を保存することで、正常な範囲の確率設定値に対して更新を行うことができる。

【0920】

一方、S4306の処理の結果、更新用確率設定値データ203x12に保存された確率設定値が「1」～「6」の範囲内にあると判断される場合は（S4306：Yes）、
40
S4307の処理をスキップして、S4308の処理へ移行する。

【0921】

S4308の処理では、設定キー501がオフ状態になったか否かを判断する（S4308）。S4308の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断する。

【0922】

これは、上述した通り、設定変更処理を実行中に電源が断された場合、設定キー501がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードやRAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げたとしても、本パチンコ機10は、設定変更処理を頭から（一から）実行す
50

るように構成されているためである。S 4 3 0 8 の処理において、設定キー 5 0 1 のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー 5 0 1 がオフになったか否かを判断した場合、通常モードや R A M クリアモードでの立ち上げ操作でパチンコ機 1 0 を立ち上げて上述のように設定変更処理の実行が開始されると、設定キー 5 0 1 は最初からオフ状態にあるのですぐに S 4 3 0 8 の処理で肯定判断をし、確率設定値の更新が行えず、後述するように確率設定値が確定されてしまうという問題が生じる。

【0 9 2 3】

これに対し、S 4 3 0 8 の処理において、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断することで、設定キー 5 0 1 が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定変更処理を実行中に電源が断された後、通常モードや R A M クリアモードの立ち上げ操作でパチンコ機 1 0 を立ち上げて設定変更処理が実行された場合は、設定キー 5 0 1 を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確定が行えるので、確率設定値の更新が行えずに確率設定値が確定されてしまうという問題を回避できる。

【0 9 2 4】

S 4 3 0 8 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断された場合（S 4 3 0 8 : N o）、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたか否かを判断する（S 4 3 0 9）。S 4 3 0 9 の処理では、R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。

【0 9 2 5】

上述した通り、R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を立ち上げる時の立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機 1 0 が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされる毎に確率設定値が更新させる。よって、S 4 3 0 9 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたと判断された場合は（S 4 3 0 9 : Y e s）、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 を更新し（S 4 3 1 0）、S 4 3 0 6 の処理に戻る。S 4 0 1 0 の処理では、具体的には、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 を 1 加算して更新し、更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 が「6」であるときには更新用確率設定値データ 2 0 3 x 1 2 を「1」に更新する。

【0 9 2 6】

一方、S 4 3 0 9 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていないと判断された場合は（S 4 3 0 9 : N o）、S 4 3 1 0 の処理をスキップして、S 4 3 0 6 の処理に戻る。

【0 9 2 7】

このように、S 4 3 0 9 の処理では、R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたと判断する。具体的には、確率設定用の R A M 消去スイッチ 1 2 2 の前回の状態を示す R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 と、後述するタイマ割込処理（図 6 6 参照）にて読み込まれた R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 の出力とを参照し、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 がオフであり、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンである場合に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、S 4 3 0 9 の処理では、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 にそのときの R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を保存する。

【0 9 2 8】

ここで、上述した通り、S 4 3 0 5 の処理等によって、R A M 消去スイッチフラグ 2 0 3 x 1 6 は、設定変更処理の実行が開始された後、最初に S 4 3 0 9 の処理が行われる前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初に S 4 3 0 9 の処理を実行する段階で、

パチンコ機10を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだRAM消去スイッチ122がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にRAM消去スイッチフラグ203x16をオフにしていると、RAM消去スイッチフラグ203x16がオフであり、RAM消去スイッチ122がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのRAM消去スイッチ122のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにRAM消去スイッチ122をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

【0929】

これに対し、設定変更処理の実行が開始された後、最初にS4309の処理が行われる前にRAM消去スイッチフラグ203x16を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機10を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだRAM消去スイッチ122がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のためのRAM消去スイッチ122のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

【0930】

S4306～S4310のループ処理は、S4308の処理によって、設定キー501がオン状態となったと判断されるまで（S4308：Yes）実行され続ける。そして、S4308の処理により、設定キー501がオン状態となったと判断される場合は（S4308：Yes）、更新用確率設定値データ203x12を確率設定値データ203x11として保存する（S4311）。これにより、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

【0931】

次いで、4ミリ秒タイマ割込みを禁止し（S4312）、タイマ割込処理の実行を停止させる。そして、RAMクリア処理を実行し（S4313）、設定変更処理を終了する。

【0932】

S4313の処理では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ）を消去（クリア）し、また、外作業エリア203y1に格納された役物比率用データ203sを消去する一方、ベース値用データ203rと、エラー用データ203tと（図53参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、確率設定値データ203x11は保持されるので、確定された確率設定値で遊技を行うことができる。

【0933】

また、このRAMクリア処理により、設定変更中フラグ203x13がオフに設定される。よって、設定変更処理を実行中に電源が断されなければ、設定変更中フラグ203x13はオフに設定される一方、設定変更処理を実行中に電源が断されると、設定変更中フラグ203x13はオンのままとなる。よって、図63に示す立ち上げ処理において、設定変更中フラグ203x13がオンであれば、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったと判断できる。

【0934】

また、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ203sが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更RAMクリア処理において、役物比率用データ203sを消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

【0935】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更RAMクリア処理において、ベース値用データ203rを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為

10

20

30

40

50

が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更RAMクリア処理において、エラー用データ203も保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

【0936】

なお、設定変更処理を終了すると、ベース表示装置401における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置401においてベース値の表示が開始される。

【0937】

次いで、図65を参照して、立ち上げ処理(図63)の一処理である設定確認処理(S4210)の詳細を説明する。図65は、その設定確認処理(S4215)を示すフローチャートである。設定確認処理(S4215)は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、現在設定されている確率設定値をベース表示装置401に表示させる処理である。

10

【0938】

この設定確認処理では、まず、設定変更処理のS4301の処理と同様に、4ミリ秒タイマ割込みを許可する(S4401)。4ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その4ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理(図66)が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態をRAM203に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

20

【0939】

次いで、設定確認中フラグ203x14をオンに設定し(S4402)、例えば、図49(a)、(b)、(c-2)、(d-2)、(e-2)のいずれかに示す表示態様で、ベース表示装置401に確率設定値データ203x11により示される確率設定値の表示が開始されると、設定キー501がオフ状態になったか否かを判断する(S4403)。S4403の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出(エッジを検出)した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断する。

【0940】

これは、上述した通り、設定確認処理を実行中に電源が断された場合、設定キー501がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードでパチンコ機10を立ち上げたとしても、本パチンコ機10は、設定確認処理を頭から(一から)実行するように構成されているためである。S4403の処理において、設定キー501のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー501がオフになったか否かを判断した場合、通常モードでの立ち上げ操作でパチンコ機10を立ち上げて上述のように設定確認処理の実行が開始されると、設定キー501は最初からオフ状態にあるのですぐにS4403の処理で肯定判断をし、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題が生じる。

30

【0941】

これに対し、S4403の処理において、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出(エッジを検出)した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断することで、設定キー501が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー501がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定確認処理を実行中に電源が断された後、通常モードの立ち上げ操作でパチンコ機10を立ち上げて設定確認処理が実行された場合は、設定キー501を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確認を終了させることができるので、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題を回避できる。

40

【0942】

S4403の処理の結果、設定キー501がオフ状態になれば(S4403:No)、S4403を繰り返し実行し、設定キー501がオフ状態となるまで待つ。この間、ベ

50

ース表示装置401には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー501がオフ状態となった場合（S4403：Yes）、ベース表示装置401における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置401においてベース値の表示が開始されると、設定確認中フラグ203x14をオフにクリアする（S4404）。これにより、設定確認処理を実行中に電源が断されなければ、設定確認中フラグ203x14はオフに設定される一方、設定確認処理を実行中に電源が断されると、設定確認中フラグ203x14はオンのままとなる。よって、図63に示す立ち上げ処理において、設定確認中フラグ203x14がオンであれば、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったと判断できる。

【0943】

10

そして、4ミリ秒タイマ割込みを禁止し（S4405）、タイマ割込処理の実行を停止させ、設定確認処理を終了する。

【0944】

次いで、図66を参照して、第8実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図66は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、4ミリ秒毎に発生する4ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【0945】

このタイマ割込処理では、まず、大当たり抽選や第2図柄の当たり抽選に用いる乱数の更新処理を実行し（S4501）、次いで、停電監視処理を実行する（S4502）。停電監視処理では、電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理（図17のS701、S704～S707に相当する処理）を実行する。

20

【0946】

次いで、RAM異常フラグ203x15を参照し、RAM異常フラグ203x15がオンであり、RAM異常が発生しているか否かを判断する（S4503）。その結果、RAM異常フラグ203x15がオフであり、RAM異常が発生していないと判断される場合は（S4503：No）、通常の遊技処理として、S4504～S4515の処理を実行する。

30

【0947】

即ち、試射試験情報を設定する試射試験情報設定処理を実行し（S4504）、次いで、入出力ポート205に接続された払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ソレノイド209、ベース表示装置制御回路402、第1図柄表示装置37、第2図柄表示装置83、第2図柄保留ランプ84、外部出力端子503等に対し、前回のタイマ割込処理で設定された出力信号を出力するポート出力処理を実行する（S4505）。

【0948】

次に、各種センサやスイッチ208等の状態を読み込む（S4506）。RAM消去スイッチ122の状態も、このS4506の処理により読み込まれる。次いで、遊技の制御に使用する各種タイマの減算処理を実行し（S4507）、次いで、払出制御装置111からのエラー信号に基づいて、衝撃や磁石等による不正行為の検出を行う処理を実行する（S4508）。

40

【0949】

次に、球発射ユニット112aによる球の発射を制御するための発射制御処理を実行し（S4509）、次いで、払出制御装置111により払い出された球の数を通知する払出コマンドを払出制御装置111より受信する払出コマンド受信処理を実行し（S4510）、次いで、払出制御装置111に対して球の払い出しを指示する払出コマンド送信処理を実行する（S4511）。

【0950】

次いで、第1図柄（第3図柄、特別図柄）の変動表示や大当たりに関する特図・特電制

50

御処理を実行し（S 4 5 1 2）、次いで、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示や当たりに関する普図・普電制御処理を実行する（S 4 5 1 3）。そして、第 1 図柄表示装置 3 7 の L E D 3 7 a や第 2 図柄表示装置 8 3、第 2 図柄保留ランプ 8 4 等の表示 L E D データ設定処理を実行し（S 4 5 1 4）、外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ出力する外部信号を設定する外部信号設定処理を実行して（S 4 5 1 5）、タイマ割込処理を終了する。

【0 9 5 1】

一方、S 4 5 0 3 の処理の結果、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンであり、R A M 異常が発生していると判断される場合は（S 4 5 0 3 : Y e s）、通常の遊技処理である S 4 5 0 4 ~ S 4 5 1 5 の処理をスキップし、そのままタイマ割込処理を終了する。

10

【0 9 5 2】

このように、図 6 3 の立ち上げ処理によって R A M 異常の発生を検出したことにより R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。これにより、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、立ち上げ処理の S 4 2 1 9 の R A M 異常設定処理や S 4 2 2 0 の外部出力処理によって、ホール関係者等に R A M 異常を把握させた上で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5 と共に R A M 2 0 3 をクリアすることで、正常にパチンコ機 1 0 が動作できるように仕向けることができる。

20

【0 9 5 3】

このように、R A M 異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー 5 0 1 に対応する専用の鍵が必要となる。よって、R A M 異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、R A M 異常となっていることを知らずに R A M 異常が解消されることを抑制できる。

【0 9 5 4】

一方、タイマ割込処理では、R A M 異常が発生していた場合であっても、乱数更新処理と停電監視処理を実行する。乱数更新処理を実行することで、電源がオンされている間は、乱数を発生しつづけることができる。また、停電監視処理を実行することで、R A M 異常が発生していた場合であっても、電源断の発生を監視し、電源断が発生したときには、それに対応する処理を確実に実行できる。特に、R A M 異常が検出された状況において、設定変更モードにてパチンコ機 1 0 が立ち上げられていた場合は、立ち上げ処理にて、設定変更処理が実行される。そして、この設定変更処理が実行されている途中で電源が断された場合は、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンされたまま R A M 2 0 3 に保持されるので、次にパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、どのような立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直すことができる。

30

【0 9 5 5】

以上説明した通り、本第 8 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 実施形態～第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

40

【0 9 5 6】

< 第 9 実施形態 >

次いで、図 6 7 から図 7 5 を参照して、第 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。第 6 の実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、該パチンコ機 1 0 の裏面側に設けられた主制御装置 1 1 0 の表面側（即ち、パチンコ機 1 0 の裏面側）に設定キー 5 0 1 を設け、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を複数段階（例えば、設定値「1」～「6」の 6 段階）に変更可能に構成されている。

【0 9 5 7】

この設定キー 5 0 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 を閉鎖している場合において、パチ

50

ンコ機 10 裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により内枠 12 の施錠が解除されて該内枠 12 が外枠 11 に対して回動されたとき、内枠 12 の回動に伴って設定キー 501 がパチンコ機 10 の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者がパチンコ機 10 の設定変更を行いたい場合に、内枠 12 を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定キー 501 に差し込むことが可能となり、該パチンコ機 10 の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

【0958】

また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側にパチンコ機の外枠を取り付けることで、島設備に複数のパチンコ機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各パチンコ機の内枠及び／又は前面枠と外枠との施錠を解除して、外枠（島設備）に対して内枠及び／又は前面枠を開放し、各パチンコ機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【0959】

しかしながら、設定キー 501 がパチンコ機 10 裏面側に露出するように構成されているため、例えば、パチンコ機 10 をホールの島設備の 1 の長辺側に設置した状況において、当該パチンコ機 10 が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該パチンコ機 10 の背面側）に設置されている他のパチンコ機の内枠が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該パチンコ機 10 の裏面側に露出するように設けられた設定キー 501 を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該パチンコ機 10 の内枠 12 が開放されていない状況であっても、当該パチンコ機 10 の背面側のパチンコ機が開放されることで、当該パチンコ機 10 の設定キー 501 を直接操作可能となり、該設定キー 501 を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。また、例えば、基板ボックス 100 のボックススペース 100a 及びボックスカバー 100b を連結する封印ユニット 100c が切断されることによる主制御装置 110 の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【0960】

ここで、スロットマシンのように、パチンコ機 10 の背面側全体を筐体構造で覆い、主制御装置 110 の設定キー 501 に対するパチンコ機 10 の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、アウト球の排出を行う必要があり、該パチンコ機 10 の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまう、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

【0961】

また、島設備において、パチンコ機 10 の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、パチンコ機 10 の裏面構造、特に、パチンコ機 10 裏面左側の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【0962】

そこで、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、設定キー 501 をパチンコ機 10 の裏面側から覆う保護カバー部材 140 を外枠 11 の右側板 11d に設け、外枠 11 に対して内枠 12 が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材 140 によって設定キー 501 がパチンコ機 10 の裏面側に露出しないように構成する。このように構成することで、外枠 11 に対して内枠 12 が閉鎖されている状況において、保護カバー部材 140 によってパチンコ機 10 の裏面側から設定キー 501 を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー 501 が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。

【0963】

また、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、主制御装置 110 を収納する基板ボックス

100の裏面視左側（パチンコ機10の正面視右側）に設けられる封印ユニット100cを保護カバー部材140によって覆い、該封印ユニット100cに対して直接的に接触できないように構成することで、封印ユニット100cを切断して主制御装置110を交換するといった不正を行い難く構成し、不正行為に基づいてホールに不利益が生じることを防止することができる。

【0964】

以下、第9実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第8実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第9実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第8実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第8実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

10

【0965】

まず、図67を参照して、第9実施形態のパチンコ機10の背面構成について説明する。図67は、第9実施形態におけるパチンコ機10の背面図である。第9実施形態のパチンコ機10が、第6実施形態のパチンコ機10と相違する点は、外枠11が木製の板材とアルミ製の板材とを組み合わせる構成されている点と、該外枠11に保護カバー部材140が取り付けられている点である。その他の構成は、第6実施形態のパチンコ機10と同一である。

【0966】

第9実施形態のパチンコ機10の外枠11は、木製の板材により構成される上板11aを上辺とし、同じく木製の板材により構成される下板11bを下辺とすると共に、木製の板材より剛性が高いアルミ製の板材により構成される左側板11cを左辺とし、同じくアルミ製の板材により構成される右側板11dを右辺とした四辺を固定した板状に形成されている。

20

【0967】

この外枠11の左側板11c及び右側板11dをアルミ製の板材によって構成することで、左側板11c及び右側板11dの厚みを従来の木製の板材より薄く形成した場合であっても、外枠11全体の剛性を維持することができるので、パチンコ機10の横方向の設計スペースを確保し、パチンコ機10の設計自由度を高めることができる。

【0968】

また、左側板11c及び右側板11dは、上方視断面コ字状に形成され、パチンコ機10の側面に位置する側面部と、側面部のパチンコ機10前方側において、パチンコ機10の内側に向けて延設形成される前面部と、側面部のパチンコ機10後方側において、パチンコ機10の内側に向けて延設形成される後面部と、で構成されている。

30

【0969】

なお、パチンコ機10は、この外枠11の上板11a及び下板11bの内壁側から島設備（図示せず）に対して釘を打ちこむことにより、該外枠11（即ち、パチンコ機10）が島設備に取り付け固定されるように構成されている。

【0970】

保護カバー部材140は、外枠11の右側板11dに後述する固定ビス11g（図69参照）により固定され、主制御装置110の設定キー501、及び、後述する封印ユニット100c（図72参照）を共に覆うように構成されている。

40

【0971】

なお、主制御装置110のベース表示装置401及びエラー表示ボタン502は、保護カバー部材140によって覆われておらず、パチンコ機10の裏面側に向けて露出している。これは、ベース表示装置401及びエラー表示ボタン502は、パチンコ機10の設定内容等を変更するものではなく、パチンコ機10の状態を表示するために用いられる装置であり、不正行為が行われ難いため、保護カバー部材140によって覆う必要性が乏しいからである。このように構成することで、必要最小限の大きさで保護カバー部材140を形成し、保護カバー部材140に要する製造コストを削減することができる。

50

【0972】

ここで、図68を参照して、第9実施形態の保護カバー部材140の詳細について説明する。図68(a)は、第9実施形態における保護カバー部材140の左側正面から見た左前方斜視図であり、図68(b)は、第9実施形態における保護カバー部材140の右側後方から見た右後方斜視図である。

【0973】

保護カバー部材140は、該保護カバー部材140全体が透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネイト樹脂）により形成され、外枠11の右側板11dに取り付けられるカバー取付部150と、該カバー取付部150からパチンコ機10裏面方向（後方側）に延設形成された起立部160と、該起立部160の先端側（即ち、パチンコ機10の裏面側（後方側））からパチンコ機10の裏面視右方向（即ち、パチンコ機10の正面視左方向）に延設形成されたカバー部170と、により構成されている。

10

【0974】

カバー取付部150は、外枠11の右側板11dの側面部の内壁面の一部分と面接触する取付面151と、該取付面151に穿設形成された上部取付孔152及び下部取付孔153と、右側板11dの内壁形状に沿って当接する形状に形成された湾曲部154とにより構成されている。

【0975】

上部取付孔152及び下部取付孔153は、後述する固定ビス11g（図69参照）をそれぞれ羅入可能に取付面151に穿設形成されている。この上部取付孔152及び下部取付孔153は、外枠11の右側板11dに穿設形成された後述するカバー上取付孔11e及びカバー下取付孔11f（図69参照）にそれぞれ取り付け可能な位置に設けられている。

20

【0976】

ここで、図69から図71を参照して、外枠11に対する保護カバー部材140の取付態様について説明する。図69は、第9実施形態におけるパチンコ機10（前面枠14を除く）の右側面図である。また、図70は、第9実施形態における外枠11に対する保護カバー部材140の取付方法を説明するための左前方斜視図である。さらに、図71は、第9実施形態における外枠11及び該外枠11に取り付けられた保護カバー部材140の正面図である。なお、説明の便宜上、図69において前面枠14が外枠11及び内枠12から取り外された状態を図示し、また、図70及び図71において内枠12及び前面枠14が外枠11から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

30

【0977】

まず、図69で示すように、パチンコ機10の外枠11を構成する右側板11dの側面部の中央部分やや下側には、保護カバー部材140を取り付けるための貫通孔であるカバー上取付孔11eとカバー下取付孔11fとが穿設形成され、固定ビス11gがそれぞれ螺入されている。

【0978】

次いで、図70で示すように、カバー上取付孔11e及びカバー下取付孔11fは、保護カバー部材140の上部取付孔152及び下部取付孔153にそれぞれ対応する位置に形成されている。具体的には、上部取付孔152に対応する位置にカバー上取付孔11eが穿設形成され、下部取付孔153に対応する位置にカバー下取付孔11fが穿設形成されている。そして、保護カバー部材140の（外側）取付面151及び湾曲部154を右側板11dの側面部および後面部の内壁側に当接させた状態で、右側板11dの外側（図70の右後方側）から各固定ビス11gを、カバー上取付孔11e及び上部取付孔152に螺入すると共に、カバー下取付孔11f及び下部取付孔153に螺入することで、各固定ビス11gによって外枠11（右側板11d）に保護カバー部材140が固定される。

40

【0979】

ここで、保護カバー部材140の湾曲部154は、右側板11dの側面部および後面部の内壁形状と当接する形状に形成されている。また、右側板11dの後面部がアルミ製で

50

形成されている。このため、内枠 1 2 が外枠 1 1 に対して閉鎖されている状態では、右側板 1 1 d の側面部および後面部の内壁と湾曲部 1 5 4 とが当接し、右側板 1 1 d と保護カバー部材 1 4 0 とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖されている状態において、パチンコ機 1 0 の裏面側から上部取付孔 1 5 2 及びカバー上取付孔 1 1 e に羅入された固定ビス 1 1 g、並びに、下部取付孔 1 5 3 及びカバー下取付孔 1 1 f に羅入された固定ビス 1 1 g を直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機 1 0 の裏面側から保護カバー部材 1 4 0 を着脱できないようにすることができる。

【0980】

また、パチンコ機 1 0 には、カードサンド装置（図示せず）が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠 1 1 の右側板 1 1 d とカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機 1 0 の右側から固定ビス 1 1 g を直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機 1 0 の側方から保護カバー部材 1 4 0 を着脱できないようにすることができる。

【0981】

よって、パチンコ機 1 0 の裏面側又は側面側から保護カバー部材 1 4 0 が取り外し難くし、内枠 1 2 の閉鎖時において設定キー 5 0 1 を保護カバー部材 1 4 0 で覆うことで、該設定キー 5 0 1 に対して直接的に操作できないようにすることができる。

【0982】

また、この湾曲部 1 5 4 は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材 1 4 0 全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材 1 4 0 に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部 1 5 4 によって保護カバー部材 1 4 0 がパチンコ機 1 0 の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠 1 2 の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置 1 1 0 （図 6 9 参照）が保護カバー部材 1 4 0 に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部 1 5 4 が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材 1 4 0 が破損することを防止することができる。

【0983】

ここで再び図 6 8 （a）及び図 6 8 （b）に戻って、保護カバー部材 1 4 0 の構成について説明する。保護カバー部材 1 4 0 は、カバー取付部 1 5 0 の他に、該カバー取付部 1 5 0 からパチンコ機 1 0 の後方側に向けて延設された起立部 1 6 0 が設けられ、該起立部 1 6 0 の先端側（即ち、パチンコ機 1 0 の裏面側）からパチンコ機 1 0 正面視左側に向けてカバー部 1 7 0 が片持ち梁状に延設形成されている。この起立部 1 6 0 には、起立カバー壁 1 6 1 と、起立上部カバー部 1 6 2 と、起立下部カバー部 1 6 3 と、起立内側リブ 1 6 4 と、起立外側リブ 1 6 5 とが設けられている。また、カバー部 1 7 0 には、カバー板 1 7 1 と、カバー側突部 1 7 2 と、キーカバー部 1 7 3 と、カバー外側リブ 1 7 4 とが設けられている。

【0984】

ここから、起立部 1 6 0 の構成について詳細に説明する。起立カバー壁 1 6 1 は、カバー取付部 1 5 0 の湾曲部 1 5 4 から連続的にパチンコ機 1 0 後方側に向けて延設形成されている。この起立カバー壁 1 6 1 によって、主制御装置 1 1 0 の正面視右側側面（裏面視左側側面）が覆われており、後述する設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c （共に図 7 2 参照）が設けられた主制御装置 1 1 0 の正面視右側側方（裏面視左側側方）からの不正行為を防止することができる。

【0985】

起立上部カバー部 1 6 2 は、上部内側カバー部 1 6 2 a と上部外側カバー部 1 6 2 b とで構成されている。この上部内側カバー部 1 6 2 a は、起立カバー壁 1 6 1 の上部全体、及び、カバー板 1 7 1 の上部一部分からパチンコ機 1 0 の内側（主制御装置 1 1 0 が配設されている方向）に向けて水平方向に延設形成されている。また、上部外側カバー部 1 6 2 b は、起立カバー壁 1 6 1 の上部全体からパチンコ機 1 0 の外側（主制御装置 1 1 0 が

配設されていない方向)に向けて水平方向に延設形成されている。

【0986】

このように、上部内側カバー部162aと上部外側カバー部162bとが面一となるように起立上部カバー部162を形成することで、主制御装置110の正面視右側上部(裏面視左側上部)が覆われ、後述する設定キー501及び封印ユニット100c(共に図72参照)が設けられた主制御装置110の正面視右側上方(裏面視左側上方)からの不正行為を防止することができる。また、上部外側カバー部162bにより、例えば、パチンコ機10の裏面左側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁161の外側から上方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部162bとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

10

【0987】

起立下部カバー部163は、下部内側カバー部163a(図68(a)参照)と下部外側カバー部163b(図68(b)参照)とで構成されている。この下部内側カバー部163aは、起立カバー壁161の下部全体、及び、カバー板171の下部全体からパチンコ機10の内側(主制御装置110が配設されている方向)に向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部163bは、起立カバー壁161の下部全体からパチンコ機10の外側(主制御装置110が配設されていない方向)に向けて水平方向に延設形成されている。

【0988】

また、下部内側カバー部163aは、上部内側カバー部162aより面積が広く形成されている。これは、主制御装置110の配設位置がパチンコ機10の下方側に寄っており(図67参照)、パチンコ機10上方側からより下方側からの方が主制御装置110に対してアクセスし易いため、主制御装置110に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機10裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部163aの面積を広く形成し、該下部内側カバー部163aによって、主制御装置110の正面視右側下部(裏面視左側下部)における該主制御装置110と保護カバー部材140との隙間が極力少なくなるように構成されている。

20

【0989】

このように、下部内側カバー部163aと下部外側カバー部163bとが面一となるように起立下部カバー部163を形成することで、主制御装置110の正面視右側下部(裏面視左側下部)が覆われ、後述する設定キー501及び封印ユニット100c(共に図72参照)が設けられた主制御装置110の正面視右側下方(裏面視左側下方)からの不正行為を防止することができる。また、下部外側カバー部163bにより、例えば、針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁161の外側から下方へ向けて伝ってきたときに、針金が下部外側カバー部163bとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

30

【0990】

起立内側リブ164(図68(a)参照)は、起立カバー壁161のパチンコ機10の内側の中段部分において、パチンコ機10の後方側になるにつれて突出量が漸次高くなるリブ状に形成されている。この起立内側リブ164は、起立カバー壁161の補強リブとして機能し、起立カバー壁161が破損してしまうことを防止し、特に、パチンコ機10に配設された他の部品(例えば、主制御装置110)と接触しない範囲で、起立内側リブ164の突出量をパチンコ機10の後方側になるにつれて漸次高くすることで、起立カバー壁161の補強度合いを高くするように構成されている。

40

【0991】

起立外側リブ165(図68(b)参照)は、起立カバー壁161のパチンコ機10の外側の中段部分において、パチンコ機10の後方側になるにつれて突出量が漸次低くなるリブ状に形成され、上記した起立内側リブ164と内側/外側で対になる位置に形成されている。この起立外側リブ165は、起立内側リブ164と同様、起立カバー壁161の

50

補強リブとして機能し、起立カバー壁 161 が破損してしまうことを防止している。

【0992】

また、起立外側リブ 165 は、上述した上部外側カバー部 162b 及び下部外側カバー部 163b の突出量と同等となるように形成されており、保護カバー部材 140 を取り付けパチンコ機 10 を島設備に設置する場合に、起立外側リブ 165 が島設備に引っかかる等、パチンコ機 10 の設置時の障害とならないように構成されている。

【0993】

ここから、カバー部 170 の構成について詳細に説明する。カバー板 171 は、上述した起立部 160（起立カバー壁 161、起立上部カバー部 162、起立下部カバー部 163 及び起立内側リブ 164）から、該カバー板 171 の板面がパチンコ機 10 の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置 110 の設定部 100d（図 72 参照）以上であって、ベース表示装置 401（エラー表示ボタン 502）未満となる位置まで延設形成されている。

10

【0994】

このカバー板 171 のパチンコ機 10 前面側（即ち、主制御装置 110 と対向する側。以下、同様。）において、後述する主制御装置 110 の設定部 100d（図 72 参照）に対応する位置に、カバー側突部 172 が口字状にパチンコ機 10 前面側に向けて突設形成され、該カバー側突部 172 によって囲まれたカバー板 171 の一部分がキーカバー部 173 として構成される。

【0995】

このカバー側突部 172 は、後述する設定部 100d の設定部側壁 100e とケース側突部 100g とにより形成される空間に入り込むように形成されると共に、設定部底面 100f と当接する程度の突出量で形成される。

20

【0996】

次いで、図 71 で示すように、外枠 11 の右側板 11d に取り付けられた保護カバー部材 140 は、後述するカバー部 170 のカバー板 171 の板面がパチンコ機 10 の正面側を向くように設置される。また、このカバー板 171 には、主制御装置 110 の基板ボックス 100 に設けられた後述する設定部 100d（図 74 参照。以下、「主制御装置 110 の基板ボックス 100」を、単に「主制御装置 110」と略して説明する場合がある）に対応する位置に、パチンコ機 10 正面側に口字状に突設形成されたカバー側突部 172 と、該カバー側突部 172 によって囲まれたキーカバー部 173 と、が設けられている。従って、保護カバー部材 140 のキーカバー部 173 と、主制御装置 110 の設定部 100d とが対向するように構成されている。

30

【0997】

ここで、図 72 から図 74 を参照して、第 9 実施形態の主制御装置 110 における設定部 100d と、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 及びキーカバー部 173 との構成について説明する。図 72 は、第 9 実施形態における主制御装置 110 の基板ボックス 100 の正面図であり、図 73 は、図 67 の A-A 線におけるパチンコ機 10 の断面図であり、図 74 は、図 73 の B 領域における主制御装置 110 と保護カバー部材 140 との部分拡大断面図である。なお、説明の便宜上、図 72 において本発明と関連しない部分の図示を省略して示し、また、図 73 において前面枠 14 が外枠 11 及び内枠 12 から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

40

【0998】

まず、図 72 で示すように、第 9 実施形態の主制御装置 110 は、ボックスベース 100a（図 74 参照）とボックスカバー 100b とを組み合わせた基板ボックス 100 に主制御装置 110 が収納され、該主制御装置 110 を構成する主基板上に、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー 501 が設けられている。

【0999】

ボックスカバー 100b には、設定キー 501 に対応する位置に設定部 100d が設けられており、該設定部 100d は、ボックスカバー 100b の最表面側（即ち、パチンコ

50

機 10 裏面側) からカバー側突部 172 の突出量分窪んで、該カバー側突部 172 全体が収容される大きさに形成されている。この設定部 100d を構成する部位として、設定部側壁 100e と、設定部底面 100f と、ケース側突部 100g とが設けられている。

【1000】

設定部側壁 100e は、ボックスカバー 100b の最表面側から主基板側 (図示せず) に向けて延設形成されており、図 73 及び図 74 で示すように、設定部側壁 100e の延設長さ (設定部 100d の窪み量) は、カバー側突部 172 の突出量と同等となるように形成されている。

【1001】

設定部底面 100f は、設定部側壁 100e から延設形成され、設定キー 501 の鍵穴部分を露出する鍵孔 (図示せず) を有し、該鍵孔以外の部分を閉塞するように形成される。このように構成することで、主制御装置 110 がボックスベース 100a (図 74 参照) とボックスカバー 100b とで形成される閉塞空間に収納されつつ、設定キー 501 に対する操作が可能となる。

【1002】

ケース側突部 100g は、設定部底面 100f から保護カバー部材 140 側 (パチンコ機 10 裏面側) に向けて、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 と同等の突出量となるように突出形成されている。また、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 は、設定部側壁 100e とケース側突部 100g とで形成される空間に収容されるように形成されている。

【1003】

即ち、図 73 及び図 74 で示すように、外枠 11 に対して内枠 12 を閉鎖した場合に、カバー側突部 172 が、設定部側壁 100e とケース側突部 100g とで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部 100g が保護カバー部材 140 のカバー板 171 と当接しつつ、カバー側突部 172 が設定部 100d の設定部底面 100f と当接するように構成される。このように構成することで、内枠 12 閉鎖時に、設定キー 501 の配設部分が、保護カバー部材 140 のキーカバー部 173 と設定部 100d のケース側突部 100g とによって密閉され、更に、カバー側突部 172 により設定部 100d へのアクセスを困難にすることで、設定キー 501 の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー 501 に対する不正行為を防止することができる。

【1004】

また、主制御装置 110 のケース側突部 100g 及び保護カバー部材 140 のカバー板 171 と、主制御装置 110 の設定部底面 100f 及び保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー 501 に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠 12 を外枠 11 に対して施錠することができない。よって、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。

【1005】

図 68 (a) 及び図 68 (b) に戻って、説明を続ける。カバー板 171 のパチンコ機 10 裏面側 (即ち、主制御装置 110 と対向しない側) には、カバー外側リブ 174 がロ字及び十字のリブ状に形成されている。このカバー外側リブ 174 は、カバー板 171 の補強リブとして機能し、カバー板 171 が破損してしまうことを防止している。

【1006】

また、このカバー外側リブ 174 により、例えば、パチンコ機 10 裏面側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金がカバー板 171 の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金がカバー外側リブ 174 ぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【1007】

次に、図 75 を参照して、第 9 実施形態におけるパチンコ機 10 の設定変更の作業時におけるパチンコ機 10 の状態について説明する。図 75 は、第 9 実施形態における保護カ

10

20

30

40

50

バー部材 140 を取り付けした外枠 11 に対して、内枠 12 及び前面枠 14 を展開（開放）して示す左前方斜視図である。なお、説明の便宜上、図 75 において本発明と関連しない部分の図示を省略又は簡易化して示し、その説明も省略する。

【1008】

図 75 で示すように、ホールの営業時間外等において、ホール関係者により外枠 11 に対する内枠 12 及び前面枠 14 の施錠が解錠されると、図 67 で示す状態から内枠 12 及び前面枠 14 が外枠 11 に対して回転し、内枠 12 の裏面側がパチンコ機 10 の正面側に向けて露出する。このとき、保護カバー部材 140 は、外枠 11 に固定されたまま残存しており、内枠 12 の裏面に設置された主制御装置 110 の設定キー 501 は、内枠 12 及び前面枠 14 の回転に伴ってパチンコ機 10 の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。

10

【1009】

よって、ホール関係者は、保護カバー部材 140 を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、内枠 12 を解錠して回転させるのみで、パチンコ機 10 の設定変更作業を直に行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置 401 を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。

【1010】

以上、説明したように、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、パチンコ機 10 の裏面側から設定キー 501 を覆う保護カバー部材 140 を、外枠 11 の右側板 11d に設け、外枠 11 に対して内枠 12 が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材 140 によって設定キー 501 がパチンコ機 10 の裏面側に露出しないように構成される。また、内枠 12 の施錠を解錠して、設定変更作業を行う場合に、保護カバー部材 140 を外枠 11 に残存させた状態で、内枠 12 の裏面側をパチンコ機 10 の前方に露出するように構成される。

20

【1011】

このように構成することで、外枠 11 に対して内枠 12 が閉鎖されている状況では、保護カバー部材 140 による簡易な構成で、パチンコ機 10 の裏面側から設定キー 501 を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー 501 が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。また、スロットマシンのような筐体構造を用いずに、パチンコ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができるので、筐体構造等を用いることによるパチンコ機 10 の製造コストの上昇を抑えることができる。

30

【1012】

また、外枠 11 に対して内枠 12 を開放した状況では、内枠 12 の裏面に設置された主制御装置 110 の設定キー 501 は、内枠 12 及び前面枠 14 の回転に伴ってパチンコ機 10 の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。よって、ホール関係者は、保護カバー部材 140 を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、パチンコ機 10 の設定変更作業を行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置 401 を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。

【1013】

また、外枠 11 に対して内枠 12 を閉鎖した場合に、カバー側突部 172 が、設定部側壁 100e とケース側突部 100g とで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部 100g が保護カバー部材 140 のカバー板 171 と当接する場合に、カバー側突部 172 が設定部 100d の設定部底面 100f と当接するように構成される。このように構成することで、内枠 12 閉鎖時に、設定キー 501 の配設部分が、保護カバー部材 140 のキーカバー部 173 と設定部 100d のケース側突部 100g とによって密閉され、更に、カバー側突部 172 により設定部 100d へのアクセスを困難にすることで、設定キー 501 の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー 501 に対する不正行為を防止することができる。

40

【1014】

さらに、主制御装置 110 のケース側突部 100g 及び保護カバー部材 140 のカバー板 171 と、主制御装置 110 の設定部底面 100f 及び保護カバー部材 140 のカバー

50

側突部 172 とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー 501 に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠 12 を外枠 11 に対して施錠することができないため、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。

【1015】

また、内枠 12 が外枠 11 に対して閉鎖されている状態では、右側板 11d の内壁と湾曲部 154 とが当接し、右側板 11d と保護カバー部材 140 とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠 11 に対して内枠 12 が閉鎖されている状態において、パチンコ機 10 の裏面側から上部取付孔 152 及びカバー上取付孔 11e に羅入された固定ビス 11g、並びに、下部取付孔 153 及びカバー下取付孔 11f に羅入された固定ビス 11g を直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機 10 の裏面側から保護カバー部材 140 を着脱できないようにすることができる。

10

【1016】

さらに、パチンコ機 10 には、カードサンド装置が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠 11 の右側板 11d とカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機 10 の右側から固定ビス 11g を直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機 10 の側方から保護カバー部材 140 を着脱できないようにすることができる。

【1017】

また、この湾曲部 154 は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材 140 全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材 140 に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部 154 によって保護カバー部材 140 がパチンコ機 10 の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠 12 の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置 110 が保護カバー部材 140 に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部 154 が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材 140 が破損することを防止することができる。

20

【1018】

さらに、上部外側カバー部 162b、下部外側カバー部 163b 及びカバー外側リブ 174 により、例えば、パチンコ機 10 の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁 161 又はカバー板 171 の外側から上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部 162b、下部外側カバー部 163b 又はカバー外側リブ 174 とぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

30

【1019】

また、下部内側カバー部 163a の面積を広く形成し、該下部内側カバー部 163a によって、主制御装置 110 の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置 110 と保護カバー部材 140 との隙間が極力少なくなるように構成されている。このように構成することで、主制御装置 110 の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、設定キー 501 及び封印ユニット 100c が設けられた主制御装置 110 の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。

40

【1020】

以上説明した通り、第 9 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 実施形態～第 8 実施形態のパチンコ機 10 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【1021】

<第 10 実施形態>

次いで、図 76 から図 78 を参照して、本発明を適用した第 10 実施形態に係るパチンコ機 10 について説明する。第 6 実施形態では、パチンコ機 10 の電源がオンされるときに、RAM 消去スイッチ 122 と、設定キー 501 と、内枠 12 の開放を検知する扉開放スイッチ 208g（第 10 実施形態では、内枠開放スイッチ 208g1 に置き換えて説明

50

する)との状態に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードを決定していた。

【1022】

即ち、電源オン時に、設定キー501とRAM消去スイッチ122との検出態様を検知すると共に、扉開放スイッチ208gの検出態様を検知し、それらの検知結果に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードが変更されるように構成されていた。

【1023】

しかしながら、扉開放スイッチ208gの検知結果に基づいてパチンコ機10の立ち上げモードを決定する場合、仮に、扉開放スイッチ208gが故障等によってオン(即ち、内枠12の開放)を検知できないとき、扉開放スイッチ208gの検知に基づいて設定される立ち上げモード(即ち、設定変更モード又は設定確認モード)を立ち上げることができなくなってしまう。従って、扉開放スイッチ208gの誤検知によって、パチンコ機10の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

【1024】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、扉開放スイッチ208gを検知する処理が必要となり、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、主制御装置110の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【1025】

そこで、第10実施形態のパチンコ機10では、第9実施形態における保護カバー部材140を採用しつつ、パチンコ機10の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ208gである内枠開放スイッチ208g1の検知結果を問わず、RAM消去スイッチ122と、設定キー501との2つの検知状態に応じてパチンコ機10の立ち上げモードを決定する。

【1026】

このように構成することで、保護カバー部材140によって、内枠12閉鎖時におけるパチンコ機10裏面側からの設定キー501に対する不正行為を防止しつつ、内枠12開放時には、内枠開放スイッチ208g1の信頼性如何に関わらず、パチンコ機10の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。

【1027】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ208g1を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置110の処理負担を軽減することができる。

【1028】

以下、第10実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第9実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第10実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第9実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第9実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1029】

まず、図76を参照して、第10実施形態のパチンコ機10の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図76は、第10実施形態におけるパチンコ機10の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機10の電源オン時のRAM消去スイッチ122及び設定キー501の各々の情報とを示した図である。

【1030】

第10実施形態のパチンコ機10の立ち上げモードには、第6実施形態のパチンコ機10と同様、通常モードと、RAMクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの4モードが用意されている。RAMクリアモードは、パチンコ機10を初期状態に戻すためにRAM203に格納されたデータを消去(クリア)するためのモードである。設定

10

20

30

40

50

変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【1031】

通常モードは、これらRAMクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がRAM203に格納されていない場合や、RAM203に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM203に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機10の遊技を再開するためのモードである。

【1032】

そして、RAM消去スイッチ122をオンすることなく、また、設定キー501をオフ状態にしたまま、パチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10は通常モードで立ち上がる。また、設定キー501をオフ状態のままRAM消去スイッチ122をオンにしてパチンコ機10の電源をオンにすると、パチンコ機10はRAMクリアモードで立ち上がる。

【1033】

一方、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ122をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、扉開放スイッチ208の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機10は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ122をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機10は設定確認モードで立ち上がる。

【1034】

このように、パチンコ機10の電源をオンする場合に、内枠12が開錠されているか否かを問わず、設定キー501をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるRAMクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【1035】

一方、パチンコ機10の電源をオンする場合に、内枠12が開錠されているか否かを問わず、設定キー501をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【1036】

即ち、内枠開放スイッチ208g1の検知態様如何を問わず、設定キー501をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをRAMクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【1037】

ここで、第10実施形態のパチンコ機10は、内枠12の開放とは無関係に設定変更又は設定確認が可能となるように構成されているため、内枠12閉鎖時にパチンコ機10の裏面側から設定キー501への不正操作による不正行為が懸念されるが、該第10実施形態のパチンコ機10では、第9実施形態における保護カバー部材140を採用している。よって、内枠12の閉鎖時には、保護カバー部材140により、パチンコ機10の裏面側から設定キー501及び封印ユニット100cに直接的に接触することができないように構成されている。従って、内枠12の開放を検知する等の処理を行うことなく設定変更等

10

20

30

40

50

を可能にしつつ、内枠 1 2 の閉鎖時における不正行為を防止することができる。

【1038】

換言すれば、保護カバー部材 1 4 0 を設けることにより、設定キー 5 0 1 への操作があった場合は、内枠 1 2 が開放されていることを意味する。よって、処理の中で内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知を行わなくても、内枠 1 2 が開放していることを認識することができる。

【1039】

次に、図 7 7 を参照して、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 7 7 は、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

10

【1040】

図 7 7 で示すように、第 1 0 実施形態の主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 には、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 が接続されている。この内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が開放されているか否かを検知するためのものであり、内枠 1 2 の上部背面側に突出した突出片（図示せず）と、該突出片にばね等の弾性力を付加する弾性体（図示せず）と、上記突出片の位置を検知する検知センサ（図示せず）とにより構成されている。内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の突出片は、内枠 1 2 の閉鎖時には、外枠 1 1 の上部に押圧され、弾性体の弾性力よりシリンダ錠 2 0 による力が強いいため、内枠 1 2 内に没入している一方、シリンダ錠 2 0 に専用の鍵を差し込んで第 1 方向（例えば、時計回り）に回した場合に、内枠 1 2 が外枠 1 1 から開放され、内枠 1 2 の開放時には、弾性体の弾性力によって突出片が外枠 1 1 側に突出するように構成されている。そして、検知センサにより突出片の突出を検知した場合、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 のオン判定がなされ、内枠開放信号が出力される。

20

【1041】

内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の検知結果（即ち、内枠開放信号の有無）は、入出力ポート 2 0 5 を介して主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 に入力される。この場合、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、内枠開放信号を M P U 2 0 1 に出力しない。一方、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が開放状態であるとき、オン判定され、内枠開放信号を M P U 2 0 1 に出力する。M P U 2 0 1 は、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 から内枠開放信号が入力されている場合に、内枠 1 2 が開放状態であると特定し、内枠開放信号が入力されていない場合に、内枠 1 2 が閉鎖状態であると特定する。

30

【1042】

次に、図 7 8 を参照して、第 1 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電源が投入された場合に、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 7 8 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【1043】

第 1 0 実施形態の立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 4 4 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

40

【1044】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（S 4 4 0 2）。第 1 0 実施形態でも第 8 実施形態と同様に、ベース表示装置 4 0 1 に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図 5 7 参照）を 2 ミリ秒毎に発生する 2 ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S 4 4 0 2 に処理では、例えば、その 2 ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置 1 1 0 に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、S 4 4 0 2 の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。また、S 4 4 0 2 の処理では R A M 2 0 3 のアクセスを許可する。また、S 4 4 0 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 が払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制

50

御装置 1 1 3 とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【1045】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で 2 ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、2 ミリ秒毎に 2 ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機 1 0 を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値を表示させることができる。

【1046】

なお、S 4 4 0 2 の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。S 4 4 0 2 の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（S 4 4 2 1）の中で、S 4 4 0 2 の処理で行わなかった乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。

【1047】

次いで、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 4 4 0 3）。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば（S 4 4 0 3 : Y e s）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、R A M 判定値を算出し、算出した R A M 判定値が正常か否か、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致するか否かを判定する（S 4 4 0 4）。R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、第 1 0 実施形態では、R A M 2 0 3 に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。

【1048】

S 4 4 0 4 の処理の結果、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致すると判定された場合は（S 4 4 0 4 : Y e s）、R A M 判定値が正常であり、少なくとも R A M 判定値の算出に用いたデータ（情報）が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「1」～「6」）内にあるか否かを判断する（S 4 4 0 5）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。S 4 4 0 5 の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。

【1049】

そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（S 4 4 0 5 : Y e s）、次いで、設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3（図 6 1 参照）がオンか否かを判断する（S 4 4 0 6）。設定変更中フラグ 2 0 3 x 1 3 がオンである場合は（S 4 4 0 6 : Y e s）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であつたこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、S 4 4 1 3 の処理へ移行し、設定変更処理を実行する（S 4 4 1 3）。

【1050】

これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であつたとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機 1 0 に対する確率設定値の変更を行うことができる。

【1051】

また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これ

10

20

30

40

50

までの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ203x11）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定値の更新をやりなおすことができる。

【1052】

一方、S4406の処理の結果、設定変更中フラグ203x13（図61参照）がオフであれば（S4406：No）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機10に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、RAM消去スイッチ122がオンされているか否かを判断する（S4407）。なお、S4407の処理では、4ミリ秒タイマ割込みが許可されておらずタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にてRAM消去スイッチ122の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート205に直接アクセスしてRAM消去スイッチ122の状態を読み込む。

10

【1053】

S4407の処理の結果、RAM消去スイッチ122がオフされている場合は（S4407：No）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー501がオン状態にあるか否かを判断する（S4408）。第10実施形態では、このS4408において、内枠開放スイッチ208g1の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ208g1を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置110の処理負担を軽減することができる。

20

【1054】

S4408の処理の結果、設定キー501がオフ状態にある場合は（S4408：No）、RAM消去スイッチ122がオフであり設定キー501がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ203x14（図61参照）がオンであるか否かを判断する（S4409）。その結果、設定確認中フラグ203x14がオンである場合は（S4409：Yes）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図62に示す通り、設定確認処理を頭から実行する（S4410）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置401に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

30

【1055】

このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機10を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機10の立ち上げることができる。

【1056】

一方、S4409の処理の結果、設定確認中フラグ203x14（図61参照）がオフであると判断される場合は（S4409：No）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、S4409の処理が実行されるのは、S4406の処理で設定変更中フラグ203x13（図61参照）がオフであると判断された場合（S4406：No）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。

40

【1057】

よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、S4410の設定確認処理と後述するS4411の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（S4414）、メイン処理へ移行する。なお、その他

50

の立ち上げ処理としては、4ミリ秒タイマ割込みを許可する。第10実施形態では、第8実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図58参照）を4ミリ秒毎に発生する4ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。S4414の処理にて4ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、4ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。

【1058】

一方、S4408の処理の結果、設定キー501がオン状態にあると判断される場合は（S4408：Yes）、RAM消去スイッチ122がオフであり設定キー501がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、S4408の処理が実行されるのは、S4406の処理で設定変更中フラグ203x13（図61参照）がオフであると判断された場合（S4406：No）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図62に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機10を立ち上げるため、S4410の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（S4410）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置401に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

【1059】

設定確認処理（S4410）を終了すると、外部出力処理を実行する（S4411）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置401に表示されたことを示す情報を、外部出力端子503を介してホールコンピュータ600へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機10にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置401に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（S4421）、メイン処理へ移行する。

【1060】

一方、ホール関係者等がパチンコ機10に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理であるS4407の処理において、RAM消去スイッチ122がオンされていると判断される場合は（S4407：Yes）、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー501がオン状態にあるか否かを判断する（S4412）。第10実施形態では、このS4412において、内枠開放スイッチ208g1の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ208g1を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置110の処理負担を軽減することができる。

【1061】

S4412の処理の結果、設定キー501がオン状態にある場合は（S4412：Yes）、RAM消去スイッチ122がオンであり設定キー501がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図62に示すとおり、設定確認中フラグ203x14（図61参照）がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であつたか否かにかかわらず、パチンコ機10の立ち上げモードを設定変更モードとする。

【1062】

このため、S4412の処理の結果、設定キー501がオン状態にある場合は（S4412：Yes）、設定変更処理を実行する（S4413）。設定変更処理により、ベース表示装置401に確率設定値が表示され、ホール関係者等によりRAM消去スイッチ122がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー501がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、RAMクリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。

10

20

30

40

50

【1063】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【1064】

設定変更処理(S4413)を終了すると、外部出力処理を実行する(S4414)。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子503を介してホールコンピュータ600へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機10にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して(S4421)、メイン処理へ移行する。

【1065】

一方、S4412の処理の結果、設定キー501がオフ状態にある場合は(S4412:No)、次いで、RAM異常フラグ203x15(図61参照)がオンか否かを参照して、RAM異常であるか否かを判断する(S4415)。ここで、S4407の処理によってRAM消去スイッチ122がオンであると判断され(S4407:Yes)、S4412の処理によって設定キー501がオフ状態であると判断されて(S4412:No)、S4415の処理が実行された場合、RAM異常フラグ203x15は必ずオフであるため、S4415の処理ではRAM異常ではないと判断される(S4415:No)。

【1066】

また、この場合、S4406の処理において、設定変更中フラグ203x13(図61参照)がオフであると判断されているので(S4406:No)、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、S4407の処理によってRAM消去スイッチ122がオンであると判断され(S4407:Yes)、S4412の処理によって設定キー501がオフ状態であると判断され(S4412:No)、S4415の処理によってRAM異常ではないと判断された場合(S4415:No)、ホール関係者等はRAMクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったので、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げる。そこで、RAMクリア処理を実行する(S4416)。

【1067】

このRAMクリア処理では、RAM203に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1(図61参照)に格納された確率設定値データ203x11(図61参照)を除く所定のデータ)を消去(クリア)する一方、外作業エリア203y1(図53参照)に格納された役物比率用データ203sと、ベース値用データ203rと、エラー用データ203t(共に図53参照)とは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ(内作業エリア203x1に格納された確率設定値データ203x11を除く所定のデータ)を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、RAMクリア処理が実行されても、確率設定値データ203x11は保持されるので、RAMクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

【1068】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、RAM異常がなく、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、RAMクリアモードでパチンコ機10が立ち上げられる。RAM消去スイッチ122をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にRAMクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合RAMクリアモードでパチンコ機10を立ち上げることににより、ホール関係者等に意思

に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【1069】

S 4 4 1 6 の R A M クリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（S 4 4 2 1）、メイン処理へ移行する。

【1070】

一方、S 4 4 0 3 の処理により、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（S 4 4 0 3 : N o）、S 4 4 0 4 の処理により、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致せず、R A M 判定値が異常であると判断される場合（S 4 4 0 4 : N o）、又は、S 4 4 0 5 の処理により、確率設定値が正常の範囲内ないと判断される場合（S 4 4 0 5 : N o）のいずれかが該当するときは、R A M 2 0 3 に異常があると判断できるので、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5（図 6 1 参照）をオンし（S 4 4 1 7）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであるか否かを判断する（S 4 4 1 8）。なお、S 4 4 1 8 の処理でも S 4 4 0 7 の処理と同様に入出力ポート 2 0 5 に直接アクセスして R A M 消去スイッチ 1 2 2 の状態を読み込む。

【1071】

S 4 4 1 8 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断される場合は（S 4 4 1 8 : Y e s）、上述した S 4 4 1 2 の処理へ移行して、更に、設定キー 5 0 1 がオン状態にあるか否かを判断する（S 4 4 1 2）。その結果、設定キー 5 0 1 がオン状態にある場合は（S 4 4 1 2 : Y e s）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（S 4 4 1 2 : Y e s）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げるために、S 4 4 1 3 へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

【1072】

ここで、R A M 異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上で R A M クリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、この R A M クリアによって、R A M 異常フラグ 2 0 3 x 1 5（図 6 1 参照）はオフにされる。よって、以後、主制御装置 1 1 0 は、R A M 異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

【1073】

一方、S 4 4 1 8 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであると判断される場合（S 4 4 1 8 : N o）、或いは、S 4 4 1 8 の処理の結果、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであると判断されても、S 4 4 1 2 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態にあると判断される場合は（S 4 4 1 8 : Y e s、又は、S 4 4 1 2 : N o）、R A M 異常の中で、ホール関係者等が通常モード、R A M クリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【1074】

この場合、上述した S 4 4 1 5 の処理へ移行し、S 4 4 1 5 の処理にて、R A M 異常であると判断されると必ず判断されて（S 4 4 1 5 : Y e s）、S 4 4 1 9 の処理へ移行する。S 4 4 1 9 の処理では、R A M 異常設定処理を行う（S 4 4 1 9）。この R A M 異常設定処理では、R A M 異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機 1 0 を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力及び／又は第 3 図柄表示装置 8 1 での表示により行うよう、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対してコマンドを送信する。

【1075】

そして、R A M 異常であることを外部出力端子 5 0 3 を介してホールコンピュータ 6 0 0 へ通知するための外部出力処理を実行し（S 4 4 2 0）、その他の立ち上げ処理を実行して（S 4 4 2 1）、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ 6 0 0 に対して、R A M 異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機 1 0 からの報知に気

がつかなくても、RAM異常が発生したことを確実に把握できる。

【1076】

以上、説明したように、第10実施形態のパチンコ機10では、第9実施形態における保護カバー部材140を採用しつつ、パチンコ機10の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ208gである内枠開放スイッチ208g1の検知結果を問わず、RAM消去スイッチ122と、設定キー501との2つの検知状態に応じてパチンコ機10の立ち上げモードを決定する。このように構成することで、保護カバー部材140によって、内枠12閉鎖時におけるパチンコ機10裏面側からの設定キー501に対する不正行為を防止しつつ、内枠12開放時には、内枠開放スイッチ208g1の信頼性如何に関わらず、パチンコ機10の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。

10

【1077】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ208g1を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置110の処理負担を軽減することができる。

【1078】

以上説明した通り、第10実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第1実施形態～第9実施形態のパチンコ機10が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

20

【1079】

<第11実施形態>

次いで、図79から図81を参照して、本発明を適用した第11実施形態に係るパチンコ機10について説明する。第10実施形態では、パチンコ機10の電源がオンされるときに、内枠開放スイッチ208g1の検知態様とは無関係に、RAM消去スイッチ122と、設定キー501との状態に応じて、パチンコ機10の立ち上げモードを決定していた。

【1080】

これに対し、第11実施形態では、前面枠14の開放を検知する前面枠開放スイッチ208g2を設け、内枠開放スイッチ208g1が内枠12の開放を検知（即ち、オン検知）している場合、かつ、前面枠開放スイッチ208g2が前面枠14の閉鎖（即ち、オフ検知）を検知している場合に、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げるようにする。一方、内枠開放スイッチ208g1が内枠12の閉鎖を検知（即ち、オフ検知）している場合、或いは、内枠開放スイッチ208g1が内枠12の開放を検知している場合であっても前面枠開放スイッチ208g2が前面枠14の開放を検知（即ち、オン検知）している場合は、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。

30

【1081】

従来、パチンコ機10の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更モード又は設定確認モードに移行しないよう、パチンコ機10に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。

40

【1082】

一方、ホール関係者等がパチンコ機10のメンテナンス作業を行う場合、内枠12と前面枠14とを共に外枠11から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。

【1083】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できしまうと、該従業員が外部の不正者と

50

内通してしまった場合、パチンコ機 10 の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【1084】

そこで、第 11 実施形態のパチンコ機 10 では、内枠 12 及び前面枠 14 が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更又は設定確認を行えないように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更等を行い難く構成することで、パチンコ機 10 に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【1085】

以下、第 11 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 10 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 11 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 実施形態乃至第 10 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 10 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1086】

まず、図 79 を参照して、第 11 実施形態のパチンコ機 10 の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図 79 は、第 11 実施形態におけるパチンコ機 10 の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機 10 の電源オン時の RAM 消去スイッチ 122、設定キー 501、内枠開放スイッチ 208g1 及び前面枠開放スイッチ 208g2 の各々の情報とを示した図である。

【1087】

第 11 実施形態のパチンコ機 10 の立ち上げモードには、第 10 実施形態のパチンコ機 10 と同様、通常モードと、RAM クリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの 4 モードが用意されている。RAM クリアモードは、パチンコ機 10 を初期状態に戻すために RAM 203 に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【1088】

通常モードは、これら RAM クリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報が RAM 203 に格納されていない場合や、RAM 203 に格納されたデータが壊れている場合を除いて、RAM 203 に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機 10 の遊技を再開するためのモードである。

【1089】

そして、RAM 消去スイッチ 122 をオンすることなく、また、設定キー 501 をオフ状態にしたまま、パチンコ機 10 の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ 208g1 及び前面枠開放スイッチ 208g2 の検知態様如何を問わず、パチンコ機 10 は通常モードで立ち上がる。また、設定キー 501 をオフ状態のまま RAM 消去スイッチ 122 をオンにしてパチンコ機 10 の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ 208g1 及び前面枠開放スイッチ 208g2 の検知態様如何を問わず、パチンコ機 10 は RAM クリアモードで立ち上がる。

【1090】

また、第 11 実施形態では、この通常モードは、設定キー 501 がオンされている場合であっても、内枠開放スイッチ 208g1 又は前面枠開放スイッチ 208g2 の検知態様に基づいても設定される場合がある。

【1091】

具体的には、パチンコ機 10 の電源オン時に、RAM 消去スイッチ 122 及び設定キー 501 が共にオンであったとしても、内枠開放スイッチ 208g1 がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ 208g2 がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ 208g1 がオフであったり、内枠開放スイッチ 208g1 がオンであっても、前面枠開放スイッチ 208g2 がオンである場合は、設定変更モードではなく、通常モードが立ち上がるように

構成されている。

【1092】

また、パチンコ機10の電源オン時に、RAM消去スイッチ122がオフであり、かつ、設定キー501がオンであったとしても、内枠開放スイッチ208g1がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ208g2がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ208g1がオフであったり、内枠開放スイッチ208g1がオンであっても、前面枠開放スイッチ208g2がオンである場合は、設定確認モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【1093】

従来、ホール関係者等がパチンコ機10のメンテナンス作業を行う場合、内枠12と前面枠14とを共に外枠11から開放し、設定変更や設定確認を行うホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。即ち、パチンコ機10のメンテナンス作業時は、内枠開放スイッチ208g1がオンされていると共に、前面枠開放スイッチ208g2がオンされている。

【1094】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機10の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【1095】

そこで、第11実施形態のパチンコ機10では、内枠12及び前面枠14が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機10に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【1096】

次いで、設定キー501をオン状態にしつつ、RAM消去スイッチ122をオンにして、パチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ208g2がオフであることを条件に、パチンコ機10は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー501をオン状態にして、RAM消去スイッチ122をオフしたままパチンコ機10の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ208g1がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ208g2がオフであることを条件に、パチンコ機10は設定確認モードで立ち上がる。

【1097】

このように、パチンコ機10の電源をオンする場合に、ホール関係者等は、設定キー501がオフ状態にした上で、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるRAMクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【1098】

一方、パチンコ機10の電源をオンする場合に、内枠開放スイッチ208g1のみがオンであることを条件に、設定キー501をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、RAM消去スイッチ122をオンするか否かに応じて、パチンコ機10の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【1099】

即ち、まず、設定キー501をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ208g1及び前面枠開放スイッチ208g2の検知態様如何を問わず、RAM消去スイ

10

20

30

40

50

ッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードを R A M クリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 のみがオンであることを条件に、R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【 1 1 0 0 】

次に、図 8 0 を参照して、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 8 0 は、第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 1 1 0 1 】

図 8 0 で示すように、第 1 1 実施形態の主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 には、扉開放スイッチ 2 0 8 g として、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 の他に、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 が接続されている。この前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 は、内枠 1 2 に対して前面枠 1 4 が開放されているか否かを検知するためのものであり、前面枠 1 4 の上部背面側に突出した前面突出片（図示せず）と、該前面突出片にばね等の弾性力を付加する前面弾性体（図示せず）と、上記前面突出片の位置を検知する前面検知センサ（図示せず）とにより構成されている。前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 の前面突出片は、前面枠 1 4 の閉鎖時には、内枠 1 2 の上部に押圧され、前面弾性体の弾性力よりシリンダ錠 2 0 による力が強いため、前面枠 1 4 内に没入している一方、シリンダ錠 2 0 に専用の鍵を差し込んで第 1 方向とは異なる第 2 方向（例えば、反時計回り）に回した場合に、前面枠 1 4 が内

10

20

【 1 1 0 2 】

前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 の検知結果（即ち、前面枠開放信号の有無）は、入出力ポート 2 0 5 を介して主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 に入力される。この場合、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 は、内枠 1 2 に対して前面枠 1 4 が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、前面枠開放信号を M P U 2 0 1 に出力しない。一方、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 は、内枠 1 2 に対して前面枠 1 4 が開放状態であるとき、オン判定され、前面枠開放信号を M P U 2 0 1 に出力する。M P U 2 0 1 は、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 から前面枠開放信号が入力されている場合に、前面枠 1 4 が開放状態であると特定し、前面枠開放信号が入力されていない場合に、前面枠 1 4 が閉鎖状態であると特定する。

30

【 1 1 0 3 】

次に、図 8 1 を参照して、第 1 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の電源が投入された場合に、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 8 1 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【 1 1 0 4 】

第 1 1 実施形態の立ち上げ処理に関し、第 1 0 実施形態の立ち上げ処理と異なる点は、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオフであり、かつ、設定キー 5 0 1 がオンである場合に、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであること、および、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであることを条件に、設定確認処理（S 4 4 1 0）を実行することと、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンであり、かつ、設定キー 5 0 1 がオンである場合に、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであること、および、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフであることを条件に、設定変更処理（S 4 4 1 3）を実行することと、上記内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 及び前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 の確認処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンでない場合、或いは、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであっても前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフでない場合（即ち、オンの場合）は、設定確認モード又は設定変更モードで立ち上げず、通常モードで立ち上げることと、である。

40

50

【1105】

第11実施形態の立ち上げ処理では、S4408における設定キー501の判定において、設定キー501がオンではないと判定された場合であって（S4408：No）、かつ、設定確認中フラグ203x14がオンではないと判定された場合（SS4409：No）に、RAM消去スイッチ122及び設定キー501が共にオフ状態でパチンコ機10の電源がオンされたので、通常モードで立ち上げるべく、処理をS4421へ移行する。

【1106】

一方、S4408の処理において、設定キー501がオンされていると判定された場合は（S4408：Yes）、或いは、設定キー501がオフされていると判定された場合であっても（S4408：No）、設定確認中フラグ203x14がオンされていると判定された場合は（S4409：Yes）、RAM消去スイッチ122がオンされていない状態、かつ、設定キー501がオン状態でパチンコ機10の電源がオンされたということなので、設定確認処理（S4410）を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理をS4451へ移行する。

【1107】

S4451の処理では、内枠開放スイッチ208g1がオンされているか否かを判定する（S4451）。判定の結果、内枠開放スイッチ208g1がオンされていると判定された場合（S4451：Yes）、即ち、内枠12が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ208g2がオフであるか否かを判定する（S4452）。判定の結果、前面枠開放スイッチ208g2がオフであると判定された場合（S4452：Yes）、即ち、前面枠14が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機10の電源がオンされたとみなし、処理をS4410へ移行して、設定確認処理（S4410）を実行する。

【1108】

一方、S4451の処理において、内枠開放スイッチ208g1がオンされていないと判定された場合（S4451：No）、即ち、内枠12が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠11に対して内枠12が閉鎖された状態であって、パチンコ機10の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定確認処理（S4410）を実行せず、処理をS4421へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【1109】

また、S4452の処理において、前面枠開放スイッチ208g2がオフされていないと判定された場合（S4452：No）、即ち、内枠12が開放状態であると共に前面枠14が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機10のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定確認処理（S4410）を実行せず、処理をS4421へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【1110】

次いで、S4406の処理において、設定変更中フラグ203x13がオンと判定された場合（S4406：Yes）、又は、S4412の処理において、設定キー501がオンと判定された場合は、RAM消去スイッチ122がオンされている状態、かつ、設定キー501がオン状態でパチンコ機10の電源がオンされたということなので、設定変更処理（S4413）を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理をS4453へ移行する。

【1111】

S4453の処理では、S4451の処理と同様、内枠開放スイッチ208g1がオンされているか否かを判定する（S4453）。判定の結果、内枠開放スイッチ208g1がオンされていると判定された場合（S4453：Yes）、即ち、内枠12が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ208g2がオフであるか否かを判定する（S4454）。判定の結果、前面枠開放スイッチ208g2がオフであると判定された場合（S4454：Yes）、即ち、前面枠14が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機10の電源がオンされ

たとみなし、処理を S 4 4 1 3 へ移行して、設定変更処理 (S 4 4 1 3) を実行する。

【1 1 1 2】

一方、S 4 4 5 3 の処理において、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンされていないと判定された場合 (S 4 4 5 3 : No)、即ち、内枠 1 2 が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 が閉鎖された状態であって、パチンコ機 1 0 の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定変更処理 (S 4 4 1 3) を実行せず、処理を S 4 4 2 1 へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【1 1 1 3】

また、S 4 4 5 4 の処理において、前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフされていないと判定された場合 (S 4 4 5 4 : No)、即ち、内枠 1 2 が開放状態であると共に前面枠 1 4 が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機 1 0 のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定変更処理 (S 4 4 1 3) を実行せず、処理を S 4 4 2 1 へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【1 1 1 4】

以上、説明したように、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 のみが開放されている状況、即ち、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 がオンであると共に前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 がオフである状況では、設定変更又は設定確認作業を行うことができるように構成する一方、内枠 1 2 及び前面枠 1 4 が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1 及び前面枠開放スイッチ 2 0 8 g 2 が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。よって、内枠 1 2 及び前面枠 1 4 が共に開放されているメンテナンス作業時には、パチンコ機 1 0 の電源のオン時に、設定変更モード又は設定確認モードでは立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機 1 0 に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【1 1 1 5】

以上説明した通り、第 1 1 実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第 1 実施形態～第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【1 1 1 6】

＜第 1 2 実施形態＞

次いで、図 8 2 及び図 8 3 を参照して、本発明を適用した第 1 2 実施形態に係るパチンコ機 1 0 について説明する。第 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 では、内枠 1 2 の閉鎖時に、外枠 1 1 に取り付けられた保護カバー部材 1 4 0 によって、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c を覆い、内枠 1 2 閉鎖時に該設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c を直接操作できないように構成していた。

【1 1 1 7】

これに対し、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、保護カバー部材 1 4 0 を主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h を覆う部位まで正面視左側 (即ち、裏面視右側) に延設すると共に、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a を覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c に加え、主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h と、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a とを該保護カバー部材 1 4 0 により覆うように構成する。

【1 1 1 8】

このように構成することで、内枠 1 2 の閉鎖時に、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c 以外にも、各制御装置 1 1 1, 1 1 3 等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部 1 0 0 h や、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a 等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機 1 0 の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠 1 2 の閉鎖時において、パチン

コ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【1119】

以下、第 12 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 11 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 12 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 実施形態乃至第 11 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 11 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1120】

ここで、図 82 及び図 83 を参照して、第 12 実施形態のパチンコ機 10 における保護カバー部材 140 の構成について説明する。図 82 は、第 12 実施形態におけるパチンコ機 10 の背面図であり、図 83 は、第 12 実施形態におけるパチンコ機 10 の右側面図である。なお、説明の便宜上、図 82 において前面枠 14 が外枠 11 及び内枠 12 から取り外された状態を図示し、また、図 83 において内枠 12 及び前面枠 14 が外枠 11 から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

【1121】

第 12 実施形態のパチンコ機 10 が、第 9 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点は、保護カバー部材 140 のカバー板 171 が、主制御装置 110 のコネクタ取付部 100h と払出制御装置 111 の封印部 111a とのパチンコ機 10 裏面側を覆っている点と、保護カバー部材 140 の起立カバー壁 161 及び起立下部カバー部 163 が、払出制御装置 111 の封印部 111a の正面視右側（裏面視左側）を覆っている点と、右側板 11d のカバー下取付孔 11f とカバー取付部 150 の下部取付孔 153 との位置が、第 9 実施形態よりやや下側に設けられた点である。その他の構成は、第 9 実施形態のパチンコ機 10 と同一である。

【1122】

図 82 及び図 83 で示すように、第 12 実施形態の保護カバー部材 140 の起立カバー壁 161 は、第 9 実施形態より下方に長く形成されたカバー取付部 150 の湾曲部 154 から連続的にパチンコ機 10 後方側に向けて延設形成されている（図 83 参照）。この起立カバー壁 161 によって、主制御装置 110 の正面視右側側面（裏面視左側側面）と払出制御装置 111 の正面視右側側面（裏面視左側側面）とが覆われている。よって、主制御装置 110 の設定キー 501 及び封印ユニット 100c、及び、払出制御装置 111 の封印部 111a とが設けられたパチンコ機 10 の正面視右側側方（裏面視左側側方）から、直接、当該部位に接触できないことから、パチンコ機 10 の正面視右側側方からの不正行為を防止することができる。

【1123】

第 12 実施形態の起立下部カバー部（図示せず）は、下部内側カバー部（図示せず）と下部外側カバー部（図示せず）とで構成されている。この下部内側カバー部は、起立カバー壁 161 の下部全体、及び、カバー板 171 の下部全体からパチンコ機 10 の内側（主制御装置 110 及び払出制御装置 111 が配設されている方向）に向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部は、起立カバー壁 161 の下部全体からパチンコ機 10 の外側（主制御装置 110 及び払出制御装置 111 が配設されていない方向）に向

【1124】

この下部内側カバー部（図示せず）は、第 9 実施形態と同様、上部内側カバー部（図示せず）より面積が広く形成されている。これは、主制御装置 110 及び払出制御装置 111、特に、払出制御装置 111 の配設位置がパチンコ機 10 の下方側に寄っており、パチンコ機 10 上方側からより下方側からの方が主制御装置 110 又は払出制御装置 111 に対してアクセスし易いため、主制御装置 110 又は払出制御装置 111 に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機 10 裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下部内側カバー部 163a によって、払出制御装置 111 の正面視右側下部

（裏面視左側下部）における該払出制御装置 1 1 1 と保護カバー部材 1 4 0 との隙間が極力少なくなるように構成されている。

【1 1 2 5】

このように、下部内側カバー部（図示せず）を形成することで、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1、特に、払出制御装置 1 1 1 の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、封印部 1 1 1 a が設けられた払出制御装置 1 1 1、又は、設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c が設けられた主制御装置 1 1 0 の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。

【1 1 2 6】

次いで、第 1 2 実施形態のカバー板 1 7 1 は、起立部 1 6 0（起立カバー壁 1 6 1、起立上部カバー部 1 6 2、起立下部カバー部 1 6 3 及び起立内側リブ 1 6 4（図 6 8 参照））から、該カバー板 1 7 1 の板面がパチンコ機 1 0 の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置 1 1 0 の設定部 1 0 0 d を覆うと共に、主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h を覆う位置まで延設形成される（図 8 2 参照）。また、カバー板 1 7 1 の板面は、電源装置 1 1 5 に設けられた R A M 消去スイッチ 1 2 2 を覆っている。このように、遊技仕様に影響を与え得る装置 5 0 1、1 0 0 c、1 2 2、1 1 1 a を保護カバー部材 1 4 0 で覆うことで、パチンコ機 1 0 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。なお、第 1 2 実施形態のカバー板 1 7 1 は、ベース表示装置 4 0 1 およびエラー表示ボタン 5 0 2 を覆わないように形成されている。なお、カバー板 1 7 1 が透明であることから、その裏面等の視認性は低下しないため、主制御装置 1 1 0 全体のセキュリティの観点から、ベース表示装置 4 0 1 及び／又はエラー表示ボタン 5 0 2 を覆ってもよい。

【1 1 2 7】

カバー板 1 7 1 のパチンコ機 1 0 の裏面側に形成されたカバー外側リブ 1 7 4 は、設定キー 5 0 1 に対応する部位や、R A M 消去スイッチ 1 2 2 に対応する部位に突設形成されている。このように構成することで、カバー板 1 7 1 に穴等を穿設し難くすることができる。パチンコ機 1 0 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【1 1 2 8】

なお、第 1 2 実施形態のカバー板 1 7 1 の上辺突部（図示せず）をパチンコ機 1 0 の正面方向にリブ状に突出形成すると共に、裏パックユニット 9 4 の裏パック 9 2 の下辺突部（図示せず）をパチンコ機 1 0 の裏面方向にリブ状に突出形成してもよい。そして、上辺突部の下側面と、下辺突部の上側面とがそれぞれ当接するように構成することで、外枠 1 1 に保護カバー部材 1 4 0 を取り付けただけの状態においても、保護カバー部材 1 4 0 の上辺突部と裏パック 9 2 の下辺突部とが干渉せず、内枠 1 2 に備え付けられた裏パック 9 2 を閉鎖することができると共に、下辺突部の上側面と上辺突部の下側面とが当接することで、裏パック 9 2 と保護カバー部材 1 4 0 との隙間を無くし、パチンコ機 1 0 裏面側から針金等を用いて主制御装置 1 1 0 に接触できないようにすることができる。よって、パチンコ機 1 0 裏面側からの不正を防止することができる。また、裏パック 9 2 は、内枠 1 2 に対して該裏パック 9 2 の一端と他端とがそれぞれ固定された両端固定梁状に取り付けられているため、片持ち梁状に外枠 1 1 に取り付けられた保護カバー部材 1 4 0 に対してパチンコ機 1 0 の裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に内枠 1 2 に取り付けられた裏パック 9 2 によって、保護カバー部材 1 4 0 の剛性を補填することができる。よって、パチンコ機 1 0 裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、保護カバー部材 1 4 0 が破損することを防止することができる。

【1 1 2 9】

以上、説明したように、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、保護カバー部材 1 4 0 を主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h を覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a を覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置 1 1 0 の設定キー 5 0 1 及び封印ユニット 1 0 0 c に加え、主制御装置 1 1 0 のコネクタ取着部 1 0 0 h と、払出制御装置 1 1 1 の封印部 1 1 1 a とを該保護カバー部材 1 4 0 により覆うように構成する。このように構成すること

で、内枠 12 の閉鎖時に、主制御装置 110 の設定キー 501 及び封印ユニット 100c 以外にも、各制御装置 111, 113 等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部 100h や、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置 111 の封印部 111a 等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機 10 の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠 12 の閉鎖時において、1 の部材による簡易な構成でパチンコ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【1130】

＜第 13 実施形態＞

次いで、図 84 から図 113 を参照して、本発明を適用した第 13 実施形態に係るパチンコ機 10 について説明する。

10

【1131】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか 1 の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が変更（更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる。

【1132】

20

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い大当たり遊技と、得られる遊技価値が大当たり遊技より低い小当たり遊技とを実行可能なパチンコ機において、設定値毎に異なる大当たり乱数テーブル 272a が予め設けられている。この大当たり乱数テーブル 272a では、大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数と、いずれの可変入賞装置 65, 72 も開放されないハズレに対応するハズレ乱数値の個数（以下、大当たり乱数値、小当たり乱数値およびハズレ乱数値を総称して、「各乱数値」と称する場合がある）とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となる（例えば、大当たり乱数値の個数が増大する）ように構成されている。

【1133】

30

また、従来のパチンコ機において、第 1 特別図柄（以下、「特図 1」と称する場合がある）と、第 2 特別図柄（以下、「特図 2」と称する場合がある）とが設けられ、特図 1 における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分と、特図 2 における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分とが異なるように構成されているものがある。このように構成した場合、設定値毎に各乱数値の個数の配分を異ならせつつ、各特別図柄においても各乱数値の個数の配分を異ならせることで、設定値毎に多様な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【1134】

40

さらに、従来のパチンコ機において、特図 1 の抽選遊技に基づく変動表示と特図 2 の抽選遊技に基づく変動表示とを、特別図柄表示装置 39 において同時かつ並列的に実行させ、各特別図柄に基づく変動表示を同時進行可能に構成されているものがある（所謂、同時変動機）。

【1135】

ここで、上述したパチンコ機には、各特別図柄に関する遊技仕様として、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であって大当たり遊技が発生し難い「通常遊技状態」（又は「時間短縮状態」と、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であって「通常遊技状態」より大当たり遊技が発生し易い「確率変動状態」とが設けられている。

【1136】

この「確率変動状態」を実現するため、該「確率変動状態」では大当たり乱数値の個数

50

を「通常遊技状態」より多く設ける必要があるが、大当たり乱数カウンタC1の値には上限（例えば、「0～9999」の1万個）が設けられており、その範囲内で各乱数値の個数を配分しなければならない。

【1137】

また、パチンコ機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該パチンコ機が規定の範囲内であることの認可が必要である。このため、パチンコ機の開発者は、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技仕様の設計時にパチンコ機のすべての設定値で検定試験での認定を取得可能な出玉率となるように、大当たり乱数テーブル272aにおける大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を配分しなければならない。

10

【1138】

しかしながら、設定値の変更が可能なパチンコ機において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合に、大当たり乱数値の個数の増加に伴って小当たり乱数値の個数を減少等させて変化させてしまうと、設定値毎に大当たり遊技の出玉率と小当たり遊技の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。特に、同時変動機のようなパチンコ機では、同時進行で行われる各特別図柄の変動時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、大当たり遊技及び小当たり遊技における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大となるおそれがある。

20

【1139】

そこで、第13実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに变化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定毎における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第1特別図柄および第2特別図柄小当たり乱数値の個数は、第1特別図柄又は第2特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

30

【1140】

以下、第13実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第12実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第13実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第12実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第12実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【1141】

まず、図84を参照して、第13実施形態のパチンコ機10の遊技盤13の盤面構成について説明する。図84は、第13実施形態におけるパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。第13実施形態の遊技盤13の盤面構成において、第1実施形態と相違する点は、主に、可変表示装置ユニット80のセンターフレーム86の頂部がやや正面視右側に偏っており、所謂左打ち遊技と右打ち遊技とを明確に異ならせることができる盤面構成である点と、スルーゲート67が盤面右側にのみ配置されている点と、可変入賞装置65が盤面右側に配置されている点と、普通図柄の普通電役64cが盤面右側に配置されるとともに出没式の開閉板で構成されている点と、特図2に対応する第2始動口64bが上記普通電役64cの下流側に配置されている点と、小入賞口72aを有する第2可変入賞装置72が新たに設けられている点と、である。その他の構成および機能は、第1実施形態のパチンコ機10と同一又は略同一である。

40

50

【1142】

図84で示すように、第13実施形態の遊技盤13は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、一般入賞口63、第1始動口64a、第2始動口64b、普通電役64c、可変入賞装置65、スルーゲート67、第2可変入賞装置72、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成される。

【1143】

一般入賞口63、第1始動口64a、第2始動口64b、普通電役64c、可変入賞装置65、スルーゲート67、第2可変入賞装置72、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤13の前面中央部分は、前面枠14の窓部14c（図1参照）を通じて内枠12の前面側から視認することができる。

10

【1144】

遊技領域の正面視右側上部（図84の右側上部）には、発光手段である複数のLEDで構成された状態LED群39aと特別LED群39bとが設けられた特別図柄表示装置39が配設されている。特別図柄表示装置39は、後述する主制御装置110（図85参照）で行われる各制御に応じた第1特別図柄および第2特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。

20

【1145】

状態LED群39aは、後述する第1始動口64a又は第2始動口64bに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群39aの点灯状態により示される。なお、状態LED群39aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

30

【1146】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口65aが開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第13実施形態のパチンコ機10では、大入賞口65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、大入賞口65aの開放中に球が10個入賞することで1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【1147】

特別LED群39bは、6個のLEDで構成された上方LED群39b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群39b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群39b1は、第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群39b2は、第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【1148】

具体的には、上方LED群39b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64aへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第13実施形態では、上方LED群39b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後、判定結果を示す図柄（第13実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【1149】

また、下方LED群39b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた第2始動口64bへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第13実施形態では、下方LED群39b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後、判定結果を示す図柄（第1

50

3実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれかで停止表示される。

【1150】

いずれのLED群39b1, 39b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【1151】

第13実施形態のパチンコ機10は、特別図柄表示装置39において、特図1の動的表示と特図2の動的表示とを同時かつ並列的に実行することが可能に構成されている。よって、例えば、第1始動口64aへの球の入賞に基づいて上方LED群39b1が変動している状態で、第2始動口64bへ球が入賞した場合、該入賞に基づいて下方LED群39b2においても直ちに特図2の動的表示が開始される。

【1152】

本パチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64a, 64bに応じてその大当たり種別の判定も行う。

【1153】

第13実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64aへの入賞に基づいて、「16ラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）確変大当たり」に対応する「確率変動A」、「6R確変大当たり」に対応する「確率変動B」、及び、「6R時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図88（a）参照）。また、第2始動口64bへの入賞に基づいて、「16R確変大当たり」に対応する「確率変動A」、「6R確変大当たり」に対応する「確率変動B」、及び、「6R時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図88（b）参照）。

【1154】

ここで、「16R確変大当たり」に対応する「確率変動A」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態である一方、普通図柄が低確率状態である遊技状態（以下、「超確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。また、「6R確変大当たり」に対応する「確率変動B」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄も高確率状態である遊技状態（以下、単に「確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。さらに、「6R時短大当たり」に対応する「時間短縮」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄が低確率状態である一方、普通図柄が高確率状態である遊技状態（以下、「時間短縮状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。

【1155】

第13実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」とは、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役64cの開放が短時間である状態（即ち、非開放延長状態）をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「超確率変動状態」及び「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役64cの開放時間も短時間である。詳細は後述するが、この場合、所謂右打ち遊技をした場合に第2始動口64bへ球が入賞し易い遊技状態（以下、第2始動口64bへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

【1156】

なお、右打ち遊技とは、返しゴム 6 9 に当たる勢いで球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為をいい、可変表示装置ユニット 8 0 の遊技盤 1 3 正面視右側に配置されたスルーゲート 6 7、可変入賞装置 6 5、第 2 始動口 6 4 b に球が入賞し得る。一方、左打ち遊技とは、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為をいい、第 1 始動口 6 4 a に球が入賞し得る。以下、右打ち遊技又は左打ち遊技と称した場合は、それぞれ上述した発射態様で球が発射されている状態をいう。

【1157】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役 6 4 c の開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが導出され易く、また、普通電役 6 4 c の開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第 2 始動口 6 4 b へと入賞する。詳細は後述するが、この場合、特図 2 の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく賞球（例えば、1 個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【1158】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、大当たり種別「時短短縮」（図 8 8 参照）の大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第 1 3 実施形態では、5 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【1159】

次いで、「確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役 6 4 c の開放時間も長時間となる遊技状態（即ち、開放延長状態）をいう。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役 6 4 c の開放状態が長くなる状態となる。詳細は後述するが、この場合、「確率変動状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第 2 始動口 6 4 b へと入賞するため、特図 2 の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく賞球（例えば、1 個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図 2 の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。換言すると、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球は、ほぼすべて第 2 始動口 6 4 b へ入賞し、その下流側（即ち、第 2 可変入賞装置 7 2 側）へ流下しない設定となっている。

【1160】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動 B」（図 8 8 参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率が共に高確率状態が維持される。即ち、一旦、「確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「確率変動状態」が継続することとなる。

【1161】

次いで、「超確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等の低確率状態であるとともに、普通電役 6 4 c の開放時間も短時間となる遊技状態をいう。即ち、「超確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たり結果が「時間短縮状態」および「確率変動状

態」より導出され難く、かつ、普通電役 6 4 c の開放時間が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より短い状態となる。詳細は後述するが、この場合、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行ってスルーゲート 6 7 へ球を通過させ、普通図柄の可変表示において当たりに当選させた場合には、第 2 始動口 6 4 b へ球を入賞させて特図 2 の動的表示を実行させ得ることはできるが、普通電役 6 4 c の開放状態が短期間であることから、普通電役 6 4 c の上面を転動する球がそのまま該普通電役 6 4 c の下流側へと案内され得る遊技状態となる。

【1 1 6 2】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「超確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動 A」（図 8 8 参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の大当たり確率が低確率状態に維持される。即ち、一旦、「超確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「超確率変動状態」が継続することとなる。

【1 1 6 3】

また、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役 6 4 c の下流側（盤面右下方側）に、後述する小当たり遊技に当選した場合に短時間開放される後述する第 2 可変入賞装置 7 2 が配置されている。詳細は後述するが、「超確率変動状態」において、特図 2 の動的表示の結果として小当たり遊技に当選した場合には、右打ち遊技によって発射された一部の球が第 2 始動口 6 4 b に入賞することなく、第 2 可変入賞装置 7 2 の小入賞口 7 2 a へと入賞し得る状態となる。小入賞口 7 2 a は、第 2 始動口 6 4 b より入賞に基づく賞球数が多く構成されているため（小入賞口 7 2 a への入賞→賞球 1 0 個、第 2 始動口 6 4 b への入賞→賞球 1 個）、「超確率変動状態」において小当たり遊技に当選することで、第 2 始動口 6 4 b ではなく小入賞口 7 2 a へ球を入賞させて、遊技者の持ち球を増加させることが可能となる。そして、特図 2 の動的表示において小当たり遊技に頻繁に当選するような設定（配分）とすることで、「超確率変動状態」において小当たり遊技による賞球の払い出しを頻出させることができる。その結果、「超確率変動状態」では、該「超確率変動状態」を長く継続させて如何にして小入賞口 7 2 a に球を多く入賞させるか、という遊技性を実現することができる。

【1 1 6 4】

このように構成することで、まず、「通常遊技状態」では、左打ち遊技を行って、特図 1 の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その後の遊技状態が、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」のいずれとなるかの遊技性を実現できる。そして、「時間短縮状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図 2 の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現できる。また、「確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現できる。さらに、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、小当たり遊技に当選させて小入賞口 7 2 a へ球を入賞させることで持ち球を増加させつつ、大当たり遊技に当選させずに如何にして該「超確率変動状態」を継続させるかという遊技性を実現できる。なお、各遊技状態における普通電役 6 4 c の駆動態様および第 2 可変入賞装置 7 2 の駆動態様については後述する。

【1 1 6 5】

ここで、各大当たり種別毎の特別 L E D 群 3 9 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 L E D 群 3 9 b 1 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「確率変動 A」に対応する表示パターンは 2 1 種類、大当たり種別「確率変動 B」に対応する表示パターンは 2 1 種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは 2 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パタ

ーンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群39b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確率変動A」、「確率変動B」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【1166】

また、第2特別図柄用の下方LED群39b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「確率変動A」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「確率変動B」に対応する表示パターンは21種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは20種類、小当たりに対応する表示パターンは1種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方LED群39b1と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方LED群39b2の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示および小当たりの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確率変動A」、「確率変動B」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【1167】

このように構成することで、特別図柄表示装置39の特別LED群39bの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していないければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、「確率変動B」に当選していた場合であっても、第3図柄表示装置81において仮表示として「時間短縮」に対応する大当たり結果を表示しつつ、大当たり遊技の途中で「時間短縮」に対応する大当たり結果から「確率変動B」に対応する大当たり結果へと昇格させる大当たり昇格演出を効果的に実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1168】

次いで、遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより10個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。

【1169】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64aへの入球（始動入賞）又は第2始動口64bへの入球（始動入賞）をトリガとして、特別図柄表示装置39における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示と同期させながら、第3図柄の変動演出を行う第3図柄表示領域81aを有する液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、該第3図柄表示装置81における第3図柄表示領域81aと異なる表示領域に形成され、特別図柄表示装置39の上方LED群39b1における第1特別図柄の動的表示と同期して第4図柄の変動表示を行う特図1用第4図柄82a、及び、特別図柄表示装置39の下方LED群39b2における第2特別図柄の動的表示と同期して第4図柄の変動表示を行う特図2第4図柄82bを有する第4図柄表示領域82と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）するLEDで構成される第2図柄表示装置83（以下、第2図柄表示装置83に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置83」と称する）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【1170】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114（図85参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列（図示せず）が表示される。

【1171】

第13実施形態のパチンコ機10では、特図1の動的表示と特図2の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成されているため、第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81

aの各図柄列Z1～Z3では各種状況に応じていずれか一方の特別図柄に基づく変動演出を実行するように構成されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」であれば、第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aでは特図1に関する変動演出のみを実行し、特図2に関する変動演出は第3図柄表示領域81aでは行わず、特図2用第4図柄82bと特別図柄表示装置39の下方LED群39b2とで実行するように構成する。また、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aでは特図2に関する変動演出のみを実行し、特図1に関する変動演出は第3図柄表示領域81aで行わず、特図1用第4図柄82aと特別図柄表示装置39の上方LED群39b1とで実行するように構成する。このように構成することで、各遊技状態において注目すべき特別図柄に関する演出（変動演出）を大型ディスプレイである第3図柄表示装置81の第3図柄表示領域81aで実行することができ、遊技者に遊技状況等を的確に認識させることができる。

10

【1172】

第4図柄表示領域82は、上述したように、各特別図柄に対応した第4図柄82a、82bをそれぞれ表示し、該第4図柄82a、82bにおいて各特別図柄の動的表示の実行又は非実行を表示するように構成されている。この第4図柄82a、82bは、特別図柄表示装置39の各LED群39b1、39b2における各特別図柄の動的表示、及び、第3図柄表示装置81における各特別図柄の変動表示の変動と同期させることで、特別図柄表示装置39と同様の機能を有するように構成されている。よって、遊技者は、例えば、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動が仮停止やブラックアウト、フリーズ等、第3図柄の変動演出が認識し難い又は認識不能な状態であっても、各第4図柄82a、82bの実行態様を確認することで、上記認識困難状態であっても変動演出（動的表示）を実行中か否か把握することが可能となる。

20

【1173】

なお、第3図柄表示装置81における各特別図柄の実行は、第13実施形態のように遊技状態に応じて実行すべき特別図柄に関する変動演出のみを実行するものの他、両特別図柄の動的表示を第3図柄表示装置81で同時に表示して実行するように構成してもよい。また、遊技状態毎に実行すべき特別図柄の優先順位を設け、優先度合いが高い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行しつつ、優先度合いが高い特別図柄の変動演出が実行されていない状況で、優先度合いが低い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行するように構成してもよい。

30

【1174】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄（第13実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第2始動口64b上方の普通電役64cが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【1175】

スルーゲート67の保留球数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置39により表示されると共に第2図柄保留ランプ84（以下、第2図柄保留ランプ84に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ84」と称する）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ84の点灯された数により、保留数を表示する。

40

【1176】

なお、普通図柄の可変表示は、第13実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置39又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又

50

は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置39により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【1177】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64aが配設されている。この第1始動口64aへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図85参照）で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置39の特別LED群39bの上方LED群39b1で示されると共に、「通常遊技状態」である場合にのみ第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64aは、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

10

【1178】

遊技盤13の正面視右側側方であって、後述する可変入賞装置65の下方には、普通電役64cが開放状態である場合にのみ球が入球し得る第2始動口64bが配設されている。この第2始動口64bへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図85参照）で第2特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置39の特別LED群39bの下方LED群39b2で示されると共に、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合にのみ第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第2始動口64bは、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

20

【1179】

上述したように、第2始動口64bの上方には、その第2始動口64bへ球が入球する開口部を覆う1枚の板状の普通電役64cが設けられている。普通電役64cは、遊技盤13の盤面から突出することで第2始動口64bへ流入する流路の開口部を覆う閉鎖状態と、遊技盤13の盤面に没入することで第2始動口64bへ流入する流路の開口部を開放する開放状態とに変位可能に構成されている。第2始動口64bは、通常時において、普通電役64cが盤面より突出した閉鎖状態となっており、球が第2始動口64bへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

30

【1180】

一方、普通図柄表示装置83における可変表示が「○」の図柄で停止すると、第2始動口64bの普通電役64cが所定時間だけ作動される。普通電役64cが作動されている間、普通電役64cが盤面から突出した状態から、盤面に没入した状態となり、第2始動口64bが開放状態となる。第2始動口64bが開放状態になると、球が第2始動口64bへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置83における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第2始動口64bが開放状態とすることで、第2始動口64bへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

40

【1181】

普通電役64cの上部には、該普通電役64cの上面を転動する球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第13実施形態では、普通電役64cの上面を転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役64cの上面を転動する時間を長くするように構成されており、具体的には、普通電役64cの右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約3秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、普通電役64c上を転動している間（即ち、約3秒間）に普通電役64cが開放（没入）状態となった場合には、球の自重により、遊技盤13の鉛直方向下方に流下し、第2始動口64bへと入賞し得る一方、普通電役64c上を転動している間に普通電役64cが閉鎖（突出）が維持されている場合は、普通電役64c上の右

50

端から左端まで転動しきり、普通電役 6 4 c の遊技盤 1 3 の正面視左側に配置された小入賞口 7 2 a 側へと流下するように構成されている。詳細については後述するが、「確率変動状態」および「時間短縮状態」において、普通図柄の可変表示時間を「3 秒」未満（即ち、「0. 5 秒」）にすることで、普通電役 6 4 c の上方を球が転動している間に、普通図柄の可変表示が終了し、その結果、普通図柄の当たりとなることで、普通電役 6 4 c の上方を転動している球が第 2 始動口 6 4 b へと流入する。

【1 1 8 2】

なお、普通電役 6 4 c の上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「3 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）となるように構成してもよいし、「3 秒」以上の長い時間（例えば、「5 秒」）となるように構成してもよい。

10

【1 1 8 3】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口 6 5 a が設けられている。

【1 1 8 4】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 8 5 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 9 の特別 LED 群 3 9 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「7 7 7」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置 6 5 に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口 6 5 a 内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

20

【1 1 8 5】

この大入賞口 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口 6 5 a が開放される。この大入賞口 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 6 回（1 6 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口 6 5 a に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

30

【1 1 8 6】

可変入賞装置 6 5 の下方には、センターフレーム 8 6 の右側を流下する球を普通電役 6 4 c の上面右端側に案内する横送り部材 6 5 c が配設されている。この横送り部材 6 5 c によって、右打ち遊技によって発射された球であって、可変入賞装置 6 5 に入賞しなかった球を、普通電役 6 4 c の右端側に案内し、必ず普通電役 6 4 c の上面を転動させることができる。

【1 1 8 7】

上述したように、球が普通電役 6 4 c の上面の右端から左端まで傾斜に沿って転動するために約 3 秒程度の時間を要するため、普通電役 6 4 c の上面を球が転動している状況において、約 3 秒以上、普通電役 6 4 c が開放されなければ（即ち、約 3 秒以上、普通電役 6 4 c の閉鎖状態が維持されれば）、球が普通電役 6 4 c の上面の右端から左端まで転動して、その下流側へと流下する。一方、普通電役 6 4 c の上面を球が転動している状況において、約 3 秒以内に普通電役 6 4 c が開放された場合（即ち、約 3 秒以上、普通電役 6 4 c の閉鎖状態が維持されなければ）、普通電役 6 4 c の上面を転動している球が第 2 始動口 6 4 b 側へと流下し、第 2 始動口 6 4 b へ入賞するように構成されている。

40

【1 1 8 8】

第 2 始動口 6 4 b の正面視左側（下流側）には、第 2 可変入賞装置 7 2 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口 7 2 a が設けられている。

【1 1 8 9】

50

第13実施形態のパチンコ機10においては、主制御装置110（図85参照）での第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置39の特別LED群39bを点灯表示させると共に、第3図柄表示装置81にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、固定的な特定図柄（「341」等））を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第2可変入賞装置72に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口72a内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口72aが、所定条件が成立するまで（例えば、「1.8秒」経過するまで、或いは、球が1個入賞するまで）開放される。

10

【1190】

この小入賞口72aの開閉動作は、1の小当たり遊技において1回のみ行われるように構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特殊遊技状態（小当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多く、大当たり遊技よりは少ない賞球の払い出しが行われる。なお、小入賞口72aは、開放された場合に、所定条件が成立（例えば、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知）すると閉鎖され、その閉鎖後は小当たり遊技が終了し、小当たり遊技開始前の遊技状態で遊技が再開される。

【1191】

このように、第13実施形態のパチンコ機10では、右打ち遊技によって発射されて可変入賞装置65に入賞しなかった球は、普通電役64cが3秒以上閉鎖している状態では、第2可変入賞装置72の配設位置まで流下して、小入賞口72aに流入し得る。一方、普通電役64cが3秒以内に断続的に開放される状態では、普通電役64cの上面を転動しているほぼすべての球が第2始動口64b側へと流下し、第2可変入賞装置72の配設位置まで到達しないように構成されている。

20

【1192】

次に、図85を参照して、第13実施形態のパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図85は、第13実施形態のパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【1193】

第13実施形態の主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU271が搭載されている。MPU271には、該MPU271により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM272と、そのROM272内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM273と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【1194】

なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

40

【1195】

主制御装置110では、大当たり抽選や特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81における動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置83における可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM273には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ273cが設けられている。

【1196】

また、ROM272は、大当たり乱数テーブル272a、大当たり種別テーブル272b、保留数テーブル272c、停止パターンテーブル272d、変動パターンテーブル2

50

7 2 e、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f、普図変動テーブル 2 7 2 g、電役開放テーブル 2 7 2 h、大当たり開放テーブル 2 7 2 i、小当たり開放テーブル 2 7 2 j を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 7 3 に格納された各種カウンタと、R O M 2 7 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【1 1 9 7】

ここで、図 8 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 7 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 8 7 から図 9 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 7 2 に格納された各種テーブルについても説明する。

10

【1 1 9 8】

大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置 3 9 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の大まかな演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、詳細な変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。

【1 1 9 9】

また、普通図柄表示装置 8 3 の抽選には、普図当たり乱数カウンタ C 4（第 1 実施形態における第 2 当たり乱数カウンタ C 4 と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2（第 1 実施形態における第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 と同等）が用いられる。

20

【1 2 0 0】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【1 2 0 1】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 9 8 参照）の実行間隔である 4 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 1 7 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 7 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 7 3 c に適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 7 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。

30

【1 2 0 2】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～ 9 9 9 9」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～ 9 9 9 9」の値を取り得るカウンタの場合は「9 9 9 9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が行われる。

40

【1 2 0 3】

第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 が「0 ～ 9 9 9 9」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、「0 ～ 9 9 9 9」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 9 8 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に

50

、メイン処理（図 17 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【1204】

大当たり乱数カウンタ C1 の値は、例えば定期的に（第 13 実施形態では、タイマ割込処理（図 98 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 64a に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 64a（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 273d に設けられた第 1 保留第 1～第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 273d1 に格納される。また、球が第 2 始動口 64b に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 2 始動口 64b（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 273e に設けられた第 2 保留第 1～第 4 エリアのいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 273e1 に格納される。

10

【1205】

大当たり乱数カウンタ C1 が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 272 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272a によって設定されている。つまり、第 1 保留球格納エリア 273d の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 273d1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272a1 によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。また、第 2 保留球格納エリア 273e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 273e1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272a2 によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。

20

【1206】

ここで、図 87 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272a の詳細についてそれぞれ説明する。図 87（a）は、ROM 272 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272a1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 272a1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 87（b）は、ROM 272 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272a2（以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 272a2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【1207】

30

第 13 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 272a1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 272a2 は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

【1208】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

40

【1209】

一方、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 1 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。同じく、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数も、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の

50

個数を、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用及び高確率状態で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値および遊技状態での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【1210】

このように、第13実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに变化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定値における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第1特別図柄および第2特別図柄小当たり乱数値の個数は、第1特別図柄又は第2特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【1211】

また、第13実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得し得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第1特別図柄において、該第1特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

20

【1212】

さらに、第13実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

30

【1213】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまふ。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

40

【1214】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

50

【1215】

また、第13実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【1216】

図87(a)で示すように、第13実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【1217】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

【1218】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に100個で、低確率状態の場合の値「50～149」、又は、高確率状態の場合の値「500～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

30

【1219】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9850個で、その値「150～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 10000 = 98.5 / 100$ （即ち、98.5%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

40

【1220】

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を

50

減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9850個以下）となるように構成されている。

【1221】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は52個で、その値「0～51」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

10

【1222】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～519」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1223】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「52～151」、又は、高確率状態の場合の値「520～619」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

20

【1224】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9848個で、その値「152～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9380個で、その値「620～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9848 / 10000 = 98.48 / 100$ （即ち、98.48%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9380 / 10000 = 93.8 / 100$ （即ち、93.8%）となるように設定されている。

30

40

【1225】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9848個以下）となるように構成されている。

【1226】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5%→0.52%、高確率状態：5%→5.2%）、設定値

50

「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1227】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は54個で、その値「0～53」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【1228】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は540個で、その値「0～539」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1229】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び設定値「2」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「54～153」、又は、高確率状態の場合の値「540～639」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1230】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9846個で、その値「154～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9360個で、その値「640～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9846 / 10000 = 98.46 / 100$ （即ち、98.46%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9360 / 10000 = 93.6 / 100$ （即ち、93.6%）となるように設定されている。

【1231】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9846個以下）となるように構成されている。

【1232】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.52%→0.54%、高確率状態：5.2%→5.4%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1233】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は56個で、その値「0～55」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $56/10000 = 0.56/100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

【1234】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は560個で、その値「0～559」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $560/10000 = 5.6/100$ （即ち、5.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【1235】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「3」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「56～155」、又は、高確率状態の場合の値「560～659」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000 = 1/100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

20

【1236】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9844個で、その値「156～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9340個で、その値「660～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9844/10000 = 98.44/100$ （即ち、98.44%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9340/10000 = 93.4/100$ （即ち、93.4%）となるように設定されている。

30

【1237】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

40

【1238】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.54%→0.56%、高確率状態：5.4%→5.6%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1239】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は58

50

個で、その値「0～57」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、0.58%）となるように設定されている。

【1240】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は580個で、その値「0～579」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $580 / 10000 = 5.8 / 100$ （即ち、5.8%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【1241】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「4」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「58～157」、又は、高確率状態の場合の値「580～679」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

20

【1242】

従って、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9842個で、その値「158～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9320個で、その値「680～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9842 / 10000 = 98.42 / 100$ （即ち、98.42%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9320 / 10000 = 93.2 / 100$ （即ち、93.2%）となるように設定されている。

30

【1243】

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842個以下）となるように構成されている。

40

【1244】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.56%→0.58%、高確率状態：5.6%→5.8%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1245】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は60個で、その値「0～59」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」

50

又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $60/10000 = 0.6/100$ (即ち、0.6%)となるように設定されている。

【1246】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は600個で、その値「0～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $600/10000 = 6/100$ (即ち、6%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【1247】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、設定値「1」～「5」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「60～159」、又は、高確率状態の場合の値「600～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000 = 1/100$ (即ち、1%)となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1248】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9300個で、その値「700～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840/10000 = 98.4/100$ (即ち、98.4%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300/10000 = 93/100$ (即ち、93%)となるように設定されている。

20

30

【1249】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9840個以下)となるように構成されている。

【1250】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等(ともに1%)であるものの、大当たり確率が若干向上しており(低確率状態:0.58%→0.6%、高確率状態:5.8%→6%)、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

【1251】

次に、図87(b)で示すように、第13実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、50個で、その値「0～49」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の大当たり確

50

率は、第1特別図柄と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【1252】

一方で、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、500個で、その値「0～499」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【1253】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に9400個で、低確率状態の場合の値「50～9449」、又は、高確率状態の場合の値「500～9899」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400/10000 = 94/100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1254】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $100/10000 = 1/100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

20

30

【1255】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

【1256】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、第1特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（1%→94%）とともに、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

40

【1257】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、52個で、その値「0～51」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $52/10000 = 0.52/100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

50

【1258】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、520個で、その値「0～519」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1259】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「52～9451」、又は、高確率状態の場合の値「520～9919」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1260】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの548個で、その値「9452～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの80個で、その値「9920～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $548 / 10000 = 5.48 / 100$ （即ち、5.48%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $80 / 10000 = 0.8 / 100$ （即ち、0.8%）となるように設定されている。

【1261】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、548個以下）となるように構成されている。

【1262】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5%→0.52%、高確率状態：5%→5.2%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1263】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、54個で、その値「0～53」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【1264】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、540個で、その値「0～539」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1265】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「54～9453」、又は、高確率状態の場合の値「540～9939」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1266】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの546個で、その値「9454～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの60個で、その値「9940～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $546 / 10000 = 5.46 / 100$ （即ち、5.46%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【1267】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、546個以下）となるように構成されている。

【1268】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.52%→0.54%、高確率状態：5.2%→5.4%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1269】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、56個で、その値「0～55」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

【1270】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、560個で、その値「0～559」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $560 / 10000 = 5.6 / 100$ （即ち、5.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1271】

ここで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「3」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「56～9455」、又は、高確率状態の場合の値「560～9959」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1272】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの544個で、その値「9456～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの40個で、その値「9960～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $544 / 10000 = 5.44 / 100$ （即ち、5.44%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $40 / 10000 = 0.4 / 100$ （即ち、0.4%）となるように設定されている。

【1273】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、544個以下）となるように構成されている。

【1274】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.54%→0.56%、高確率状態：5.4%→5.6%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1275】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、58個で、その値「0～57」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、0.58%）となるように設定されている。

【1276】

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、580個で、その値「0～579」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $580 / 10000 = 5.8 / 100$ （即ち、5.8%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1277】

ここで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「4」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「58～9457」、又は、高確率状態の場合の値「580～9979」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1278】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの542個で、その値「9458～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの20個で、その値「9980～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $542 / 10000 = 5.42 / 100$ （即ち、5.42%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $20 / 10000 = 0.2 / 100$ （即ち、0.2%）となるように設定されている。

【1279】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、542個以下）となるように構成されている。

【1280】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.56%→0.58%、高確率状態：5.6%→5.8%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1281】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、60個で、その値「0～59」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【1282】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、600個で、その値「0～599」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $600 / 10000 = 6 / 100$ （即ち、6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【1283】

ここで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「5」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「60～9459」、又は、高確率状態の場合の値「600～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【1284】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【1285】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

【1286】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.58%→0.6%、高確率状態：5.8%→6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1287】

上述したように、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、ともに「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【1288】

図86に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第13実施形態では、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回）更新される。

【1289】

そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、第1始動口64aに対応して設けられたRAM273の第1保留球格納エリア273dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM273の第2保留球格納エリア273eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273e2に格納される。

【1290】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。なお、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる

【1291】

上述したように、第13実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM272に格納された大当たり種別テーブル272bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル272bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル272b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル272b2とが設けられている。

【1292】

ここで、図88(a)及び図88(b)を参照して、特図1大当たり種別テーブル272b1及び特図2大当たり種別テーブル272b2について説明する。図88(a)は、ROM272に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1の一例を模式的に示した図であり、図88(b)は、同じくROM272に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル272b2の一例を模式的に示した図である。

【1293】

図88(a)及び図88(b)に示すように、大当たり種別テーブル272bは、特別図柄の種別（即ち、第1特別図柄か第2特別図柄か）に応じてそれぞれ設けられ、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタC2の値とを対応付けられている。

【1294】

第13実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に、次に特別図柄の大当たりに当選するまで（所謂、次回大当たりまで。以下、「次回大当たりまで」と称する場合がある。）の間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態となる「超確率変動状態」に対応する「確率変動A」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たりの後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「確率変動B」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、各特別図柄の変動演出が合計50回実行されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「時間短縮状態」に対応する「時間短縮」とがある。

10

【1295】

特図1大当たり種別テーブル272b1及び特図2大当たり種別テーブル272b2では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【1296】

図88(a)の特図1大当たり種別テーブル272b1の例では、「確率変動A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～9」が対応付けられ、「確率変動B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「10～59」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタC2の値「60～99」が対応付けられている。

【1297】

第13実施形態における第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア273dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル272b1から決定される。例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別として「確率変動A」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「50」であれば、大当たり種別として「確率変動B」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。

20

【1298】

即ち、第1抽選遊技である第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動A」の大当たり種別が10%、「確率変動B」の大当たり種別が50%、「時間短縮」の大当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。

30

【1299】

また、図88(b)の特図2大当たり種別テーブル272b2の例では、「確率変動A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～29」が対応付けられ、「確率変動B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「30～59」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタC2の値「60～99」が対応付けられている。

【1300】

第13実施形態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア273eのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル272b2から決定される。例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「17」であれば、大当たり種別として「確率変動A」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「40」であれば、大当たり種別として「確率変動B」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「85」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。

40

【1301】

即ち、第2抽選遊技である第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確

50

率変動 A」の大当たり種別が 30%、「確率変動 B」の大当たり種別が 30%、「時間短縮」の大当たり種別が 40%、の割合で当選することとなる。

【1302】

従って、第 13 実施形態のパチンコ機 10 において、第 1 特別図柄による第 1 抽選遊技では最も遊技価値が高い「確率変動 A」の選択割合が 10%である一方、第 2 特別図柄による第 2 抽選遊技では「確率変動 A」の選択割合が 30%であるため、第 1 特別図柄による抽選遊技より、第 2 特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第 2 特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第 1 始動口 64a へ入球させるより第 2 始動口 64b へ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。

10

【1303】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル 272b にて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタ C2 の値が規定される。

【1304】

また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル 272b を用意し、それぞれの大当たり種別テーブル 272b において、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタ C2 の値の数を変更すればよい。

20

【1305】

図 86 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【1306】

第 13 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 81 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、「リーチ表示」が発生せずに、変動時間が長く設定される「超ロング変動」演出態様と、上記「リーチ表示」とは異なる後述する特別演出が実行される「特殊変動」演出態様との演出態様が選択される。

30

【1307】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として 3 つの図柄列（図示せず）が変動する第 3 図柄表示装置 81 にて、各図柄列を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する 2 の図柄列において同一の第 3 図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

40

【1308】

「高速変動」の変動要素とは、例えば、第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 3 図柄の変動演出において、各図柄列に表示される第 3 図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第 3 図柄の表示内容を明確に認識できないように第 3 図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

50

【1309】

第13実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【1310】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列と右図柄列）において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。

10

【1311】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列が同時に停止し、2の図柄列（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止表示されるとともに、他の図柄列も停止表示され、1の変動演出が終了する。

20

【1312】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【1313】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

30

【1314】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【1315】

演出態様の中で、「超ロング変動」演出態様とは、「高速変動」の変動要素が長く行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列に異なる第3図柄を停止し、その後、残りの図柄列も停止表示して、1の変動演出が終了する。

40

【1316】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素と「再変動」の変動要素とが実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【1317】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第13実施形態では、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタC3の値が、第1始動口64aに対応する第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち

50

大当たり乱数カウンタC 1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタC 3の値が、第2始動口64bに対応する第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC 1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3に格納される。

【1318】

第13実施形態のパチンコ機10では、変動演出におけるの当否（大当たり、小当たりまたはハズレ）と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC 3の値を参照する停止パターンテーブル272dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル272dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

10

【1319】

また、第13実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM272に備えられた保留数テーブル272c（図89参照）に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル272dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル272dと停止パターン選択カウンタC 3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS 1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

20

【1320】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル272dは、各停止パターンテーブル272d毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタC 3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル272dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機10の遊技状態が「超確率変動状態」、「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

30

【1321】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【1322】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出または大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

40

【1323】

第13実施形態のパチンコ機10では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル272dに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止

50

パターン)を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル272dに基づいて変動演出の演出態様(停止パターン)を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様(停止パターン)ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【1324】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口64aへの入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第2始動口64bへの入球に基づく無駄球(所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選)を極力削減するためである。

【1325】

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「超確率変動状態」、「確率変動状態」および「時間短縮状態」における第2始動口64bへ球が入球し易い遊技状態では、第2特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第2特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第2始動口64bへの入球が頻発し、折角、第2始動口64bへ入球したにもかかわらず、第2特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第1特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64aへの入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64aへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、遊技に対して興醒めしてしまうとともに、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。

【1326】

そこで、第13実施形態のパチンコ機10では、第3図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い(又は一致する)保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル272dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄(第1特別図柄又は第2特別図柄)の最大保留球数に到達している状態での第1始動口64a又は第2始動口64bへの入球を抑制することができる。

【1327】

さらに、第3の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない(無い)場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第1始動口64a又は第2始動口64bのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第3図柄表示装置81でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第3図柄表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64a又は第2始動口64bへ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

【1328】

そこで、第13実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル272dに基づいて変動演出の演出態

10

20

30

40

50

様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第3図柄表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【1329】

また、第4の理由として、第13実施形態のパチンコ機10は、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

10

【1330】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、特図1の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」がいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図2の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。そして、「超確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、適度に第2始動口64bへ入賞させつつ、該入賞に基づいて小当たり遊技に当選させて小入賞口72aへ球を入賞させることで持ち球を増加させるように構成され、第2始動口64bへの入賞に基づく大当たり遊技には当選させずに如何にして該「超確率変動状態」の期間を長く継続させるかという遊技性を実現するように予め遊技仕様として設定されている。

20

【1331】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく特図1の動的表示の実行が奨励されている一方、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、右打ち遊技に基づく特図2の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において特図2の動的表示を実行させつつ特図1の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

30

【1332】

そこで、第13実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の合計数が5個以上の場合、即ち、奨励されない特図2の保留数が少なくとも1個以上存在した上で特図1の動的表示が複数保留（例えば、4個）されるような場合に、新たに開始する特別図柄の動的表示（特図1の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、5分）行い、特別図柄の動的表示の実行効率を低下させるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特図2の動的表示の起因となる第2始動口64bへ球を入賞させた場合に、特図1又は特図2の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図2の動的表示の実行が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において特図2の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

40

【1333】

なお、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において、左打ち遊技も遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行

50

った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

【1334】

ここで、図89を参照して、保留数テーブル272cの詳細について説明する。図89は、保留数テーブル272cを模式的に示した図である。上述したように、第13実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図1及び特図2の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル272cを参照し、いずれかの停止パターンテーブル272d1～272d5を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル272d1～272d5のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

10

【1335】

具体的には、図89の保留数テーブル272cで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個～3個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1（図90（a）参照）が選択される。

【1336】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「4個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2個～8個」の場合には、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2（図90（b）参照）が選択される。

20

【1337】

さらに、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「5個～8個」の場合には、停止パターンテーブル272dのCテーブル272d3（図90（c）参照）が選択される。

【1338】

また、大当たりの当選時（即ち、「16R確変大当たり」、「6R確変大当たり」及び「6R時短大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4（図91（a）参照）が選択される。

30

【1339】

さらに、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5（図91（b）参照）が選択される。

【1340】

即ち、いずれかの大き当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大き当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル272d（Dテーブル272d4）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル272d（Eテーブル272d5）が選択され、大き当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル272d（Aテーブル272d1、Bテーブル272d2又はCテーブル272d3）が選択される。

40

【1341】

なお、大き当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル272dが異なるように構成してもよい。例えば、大き当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル272dを選択し得るように構成してもよい。

50

【1342】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

10

【1343】

次に、図90及び図91を参照して、各停止パターンテーブル272dについて説明する。図90は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル272dの示した図であって、図90(a)は、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1の一例を模式的に示した図であり、図90(b)は、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2の一例を模式的に示した図であり、図90(c)は、停止パターンテーブル272dのCテーブル272d3の一例を模式的に示した図である。また、図91は、大当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル272dを模式的に示した図であって、図91(a)は、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4の一例を模式的に示した図であり、図91(b)は、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5の一例を模式的に示した図である。

20

【1344】

図90(a)で示すように、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」、「99」に設定されている。なお、Aテーブル272d1では、「非リーチ（ショート）」演出態様および「超ロング変動」に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

30

【1345】

次に、図90(b)で示すように、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」、「99」に設定されている。なお、Bテーブル272d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様および「超ロング変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

40

【1346】

即ち、Aテーブル272d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル272d2では、「非リーチ（ショート）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の

50

選択割合となるように設定されている。

【1347】

よって、Aテーブル272d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル272d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【1348】

従って、Aテーブル272d1は、Bテーブル272d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル272d2は、Aテーブル272d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【1349】

なお、Aテーブル272d1及びBテーブル272d2との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【1350】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【1351】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【1352】

一方、図90(c)で示すように、停止パターンテーブル272dのCテーブル272d3では、「超ロング変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、他の「ハズレ表示」又は「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」において特別図柄の合計保留数が5個以上である場合に選択される停止種別は、必ず「超ロング変動」演出態様となるように設定されている。

【1353】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の数が5個以上の場合、即ち、奨励されない特図2の保留数が少なくとも1個以上存在した上で特図1の動的表示が複数保留されるような場合に、新たに開始する特別図柄の変動演出（特図1の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、5分）行い、特別図柄の変動演出の実行効率を低下させるように構成されている。これにより、遊技仕様として奨励されていない第2始動口64bへ球を入賞させ、特図2の変動演出が実行し得る場合に、特図1又は特図2の変動演出の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図2の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図2の変動演出の実行契機となる第2始動口64bへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、遊技状態ごとに想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【1354】

なお、第13実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル272dが異なるように構成

10

20

30

40

50

されているが、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【1355】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル272d1又はBテーブル272d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル272d1とBテーブル272d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタC3の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタC3の値もそれぞれ同一に設定されている。

10

【1356】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の演出要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

20

【1357】

次に、図91(a)で示すように、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。なお、Dテーブル272d4では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Dテーブル272d4は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

30

【1358】

次に、図91(b)で示すように、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Eテーブル272d5は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル272dであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【1359】

即ち、Dテーブル272d4では、「ノーマルリーチ」演出態様が5%、「スーパーリーチ」演出態様が35%、「スペシャルリーチ」演出態様が60%、の選択割合となるように設定されている。また、Eテーブル272d5では、「特殊変動」演出態様が100%の選択割合となるように設定されている。

40

【1360】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「ス

50

ーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【1361】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【1362】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル272dを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル272dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル272dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【1363】

図86に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図98参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図17参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64aに対応して設けられたRAM273の第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア273d4に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第2始動口64bに対応して設けられたRAM273の第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア273e4に格納される。

【1364】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU271は、停止パターンテーブル272d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM272に格納された変動パターンテーブル272eとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【1365】

このように、主制御装置110のMPU271は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU271において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU271の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

10

20

30

40

50

【1366】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【1367】

ここで、図92から図94を参照して、変動パターンテーブル272eの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル272eとして、第1特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1と、第1特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2と、第2特別図柄のハズレ時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3と、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4と、第2特別図柄のハズレ時であって「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（以下、「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」を総称して、「確変・時短時」と称する場合がある）の場合に用いられる特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5と、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「確変・時短時」の場合に用いられる特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6とが用意されている。

【1368】

図92(a)は、ROM272に記憶される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1の一例を模式的に示した図であり、図92(b)は、ROM272に記憶される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2の一例を模式的に示した図であり、図93(a)は、ROM272に記憶される「通常遊技状態」用の特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3の一例を模式的に示した図であり、図93(b)は、ROM272に記憶される「通常遊技状態」用の特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4の一例を模式的に示した図であり、図94(a)は、ROM272に記憶される「確変・時短時」用の特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5の一例を模式的に示した図であり、図94(b)は、ROM272に記憶される「確変・時短時」用の特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6の一例を模式的に示した図である。図92～図94に示すように、各変動パターンテーブル272e1～272e6は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【1369】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E0：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E1：非リーチ（ショート）」用と、「ノーダルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E2：ノーダルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4：スペシャルリーチ」用と、「超ロング変動」演出態様が決定された場合に参照される「E5：超ロング変動」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーダルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E6：ノーダルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E7：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E8：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E9：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

10

20

30

40

50

【1370】

第13実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア273dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）および小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1371】

第1特別図柄のハズレ時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【1372】

図92（a）で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【1373】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【1374】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると1の変動演出が構成される。第13実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素および「再変動」の変動要素が設けられている。

【1375】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「超ロング変動」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「595秒」行われ（以下、「高速変動（超長）」と称する場合がある）、「確変・時短時」における第2特別図柄の変動演出の冒頭に「3秒」行われる（以下、「高速変動（超短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【1376】

「低速変動」の変動要素とは、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「５９５秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【１３７７】

即ち、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

10

【１３７８】

従って、第１３実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「超ロング変動」演出態様は、「５９５秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。

【１３７９】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「５秒」行われる。

20

【１３８０】

第１３実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

30

【１３８１】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１０秒」行われる。

【１３８２】

第１３実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

40

【１３８３】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「２０秒」行われる。

【１３８４】

第１３実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと

50

、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【1385】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【1386】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「5秒」行われる。

【1387】

第13実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」又は「小当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【1388】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」又は「小当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たり又は小当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2, 272e4, 272e6 (図92(b)、図93(b)及び図94(b)参照)でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル272e1, 272e3, 272e5 (図92(a)、図93(a)及び図94(a)参照)では選定されないように構成されている。

【1389】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E1：非リーチ(ショート)」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1390】

図92(a)で示す例では、「E1：非リーチ(ショート)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【1391】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

【1392】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1393】

図92(a)の示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種

10

20

30

40

50

別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1394】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【1395】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1396】

図92（a）の示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【1397】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【1398】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1399】

図92（a）の示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【1400】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「

50

スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【1401】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E5：超ロング変動」には、全体の変動時間が「600秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1402】

図92（a）の示す例では、「E5：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1403】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【1404】

なお、特図1のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【1405】

次に、図92（b）を参照して、第1特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2について説明する。第13実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア273dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1406】

特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E6：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「25秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1407】

図92（b）の示す例では、「E6：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、「高速変動（長）」

10

20

30

40

50

」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【1408】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【1409】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1410】

次いで、特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E7:スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「35秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1411】

図92(b)の示す例では、「E7:スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【1412】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【1413】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1414】

次いで、特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E8:スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動(長)」の変

10

20

30

40

50

動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1415】

図92(b)の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

10

【1416】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

20

【1417】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1418】

次いで、特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【1419】

図92(b)の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【1420】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与さ

50

れるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

【1421】

また、大当たりや小当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たり又は小当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たり及び小当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、「非リーチ」演出態様等の比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【1422】

次に、図93(a)を参照して、「通常遊技状態」(即ち、「通常時」)における第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3について説明する。第13実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1423】

「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E0:非リーチ(ロング)」には、全体の変動時間が「600秒」の『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1424】

図93(a)で示す例では、「E0:非リーチ(ロング)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【1425】

即ち、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い(悪い)設定となっている。

【1426】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E1:非リーチ(ショート)」には、全体の変動時間が「595秒」の『「高速変動(超長)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1427】

図93(a)で示す例では、「E1:非リーチ(ショート)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超長)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(超長)」の変動要素のみ』だけを選択

可能に設定されている。

【1428】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

10

【1429】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「605秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1430】

図93（a）で示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【1431】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

30

【1432】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「615秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1433】

図93（a）で示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【1434】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素

50

＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【1435】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「625秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1436】

図93（a）で示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1437】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【1438】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E5：超ロング変動」には、全体の変動時間が「600秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1439】

図93（a）で示す例では、「E5：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1440】

即ち、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【1441】

次に、図93（b）を参照して、「通常遊技状態」における第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e

10

20

30

40

50

4について説明する。第13実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1442】

「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E6：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「605秒」の『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「610秒」の『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1443】

図93(b)の示す例では、「E6：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

【1444】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い(悪い)設定となっている。

【1445】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図2の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)になっている。また、『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1446】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E7：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「615秒」の『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「620秒」の『「高速変動(超長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応

付けられている。

【1447】

図93(b)の示す例では、「E7：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【1448】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【1449】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図2の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1450】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E8：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「625秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「630秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1451】

図93(b)の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【1452】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが

50%、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【1453】

従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図2の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【1454】

次いで、「通常遊技状態」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「630秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1455】

図93（b）の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【1456】

即ち、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

30

【1457】

また、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第1特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。このように構成することで、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ球を入賞させ、第2特別図柄の変動演出が実行される場合、第1特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「595秒」以上）の変動演出が実行されるため、「通常遊技状態」における第2特別図柄の変動演出の実行効率が、第1特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができる。

40

【1458】

さらに、第1特別図柄と第2特別図柄との合計保留数が多い場合に、第1特別図柄の変動演出の変動時間において極めて長い変動時間が選択されるように構成されている。よって、第2特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第1特別図柄の変動演出を実

50

行しようとした場合にも該第1特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得ることで、「通常遊技状態」において第2始動口64bへ入賞させることの利益（メリット）をより低下させることができる。その結果、特図2の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図2の変動演出の実行契機となる第2始動口64bへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【1459】

次に、図94(a)を参照して、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（即ち、「確変・時短時」）のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5について説明する。第13実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1460】

「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E0：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「8秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1461】

図94(a)で示す例では、「E0：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【1462】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1463】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「3秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1464】

図94(a)で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【1465】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5

において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1466】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「13秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1467】

図94（a）で示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1468】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1469】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「23秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1470】

図94（a）で示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1471】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変

動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1472】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「33秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【1473】

図94（a）で示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【1474】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1475】

なお、「確変・時短時」における第2特別図柄の変動演出において、保留数テーブル272cにおいてCテーブル272d3が割り当てられていない。よって、「確変・時短時」における第2特別図柄の変動演出では、「超ロング変動」演出態様が選択されないことから、「確変・時短時」で参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において「超ロング変動」演出態様に対して変動種別カウンタCS1の値は対応付けられていない。

【1476】

次に、図94（b）を参照して、「確変・時短時」における第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6について説明する。第13実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【1477】

10

20

30

40

50

「確変・時短時」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、「E6：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「13秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「18秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1478】

図94(b)の示す例では、「E6：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【1479】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1480】

従って、「確変・時短時」の特図2の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1481】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、「E7：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「23秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「28秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1482】

図94(b)の示す例では、「E7：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【1483】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「スーパーリーチ」演出態様が

選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1484】

従って、「確変・時短時」の特図2の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1485】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、「E8：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「33秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「38秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【1486】

図94（b）の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【1487】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第2特別図柄の変動演出の変動時間は、第1特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第2特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【1488】

従って、「確変・時短時」の特図2の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、「通常遊技状態」より時間効率の良い

10

20

30

40

50

いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【1489】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「3秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【1490】

図94（b）の示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

10

【1491】

即ち、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して「非リーチ（ショート）」演出態様で選択され得る『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。

【1492】

これにより、「確変・時短時」での第2特別図柄において小当たりに当選した場合、選択され得る変動パターンの中で最も時間効率が良い該『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の変動パターンがもれなく実行されることから、「確変・時短時」での第2特別図柄において頻出する小当たりを迅速に実行することができる。その結果、「確変・時短時」において右打ち遊技を行って、第2特別図柄の変動演出において小当たり遊技を頻出させ、小入賞口72aに球を入賞させることで、遊技者の持ち球を徐々に増加させる遊技性を実現することができる。

20

【1493】

また、「確変・時短時」では、選択され得る変動時間が、「通常遊技状態」より短くなり易く構成されている。よって、「確変・時短時」では、変動演出を時間効率よく消化することが可能となり、小気味よい演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1494】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、特別に設けられた特別演出を行うように構成してもよいし、「確率変動状態」において第2特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「スペシャルリーチ」演出態様で選択される変動パターン）を行うように構成してもよい。

30

【1495】

図86に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。

40

【1496】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「0～99」）、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図17参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【1497】

普図当たり乱数カウンタC4の値は、例えば定期的（第13実施形態では、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM273の普図保留球格納エリア273iに設けられた普図保留

50

第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア273 iに格納された順に順次普図保留球実行エリア273 jにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア273 jに格納されている普図当たり乱数カウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

【1498】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM272に格納される普図当たり乱数テーブル272 f (図95 (a) 参照) によって設定されており、普図保留球実行エリア273 jに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル272 fによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合には、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル272 g (図95 (b) 参照) が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄 (普通図柄) として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル272 h (図95 (c) 参照) が参照されて、普通電役64 cの開放時間が設定され、該開放時間の間、普通電役64 cが開放作動し、その間、第2始動口64 bへ球が入賞可能に構成される。

10

【1499】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル272 fによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル272 g (図95 (b) 参照) が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄 (普通図柄) として「×」の図柄が点灯表示される。

20

【1500】

ここで、図95 (a) を参照して、普図当たり乱数テーブル272 fの詳細について説明する。図95 (a) は、ROM272に記憶される普図当たり乱数テーブル272 fの一例を模式的に示した模式図である。

【1501】

上述したように、普図当たり乱数テーブル272 fは、パチンコ機10の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」である普通図柄の低確率状態 (「確率変動状態」又は「時間短縮状態」ではない期間 (特別図柄の大当たり中を含む)) の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機10の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との2種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、当たりとなる確率を変更される。

30

【1502】

図95 (a) で示すように、第13実施形態のパチンコ機10では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタC4の値の数は50個で、その値「50～99」が、普図当たり乱数テーブル272 fに規定 (設定) されている。つまり、「普通図柄低確率状態」 (即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」) における普通図柄の当たり確率は、 $50 / 100 = 1 / 2$ となるように設定されている。

40

【1503】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタC4の値の数は99個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル272 fに規定 (設定) されている。つまり、「普通図柄高確率状態」 (即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」) における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となるように設定されている。

【1504】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役64 c

50

が開放（没入）し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 64 c が開放（没入）し易い状況であることによって第 2 始動口 64 b 側へ入賞し得る状況か、普通電役 64 c が開放（没入）し難い状況であることで球が第 2 始動口 64 b へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【1505】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役 64 c が開放し易くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 64 b へと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 64 b へ入賞し易く、小入賞口 72 a へ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役 64 c が開放し難く、右打ち遊技により発射された球が普通電役 64 c 上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口 72 a 側へと流下し得るよう構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第 2 始動口 64 b へ入賞し難く、小入賞口 72 a へ入賞し易いように構成されている。

10

【1506】

次いで、図 95 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 272 g の詳細について説明する。図 95 (b) は、ROM 272 に記憶される普図変動テーブル 272 g の一例を模式的に示した模式図である。

20

【1507】

普図変動テーブル 272 g は、普図当たり乱数テーブル 272 f と同様、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用（即ち、「通常遊技状態」および「超確率変動状態」用）と「普通図柄高確率状態」用（即ち、「確率変動状態」および「時間短縮状態」用）とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

30

【1508】

図 95 (b) で示すように、第 13 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「5 秒」となるように普図変動テーブル 272 g で規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「5 秒」となるように設定されている。

【1509】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.5 秒」となるように普図変動テーブル 272 g で規定されている。つまり、「普通図柄高確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.5 秒」となるように設定されている。

40

【1510】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、普通電役 64 c 上を転動する球が、転動中に可変表示結果が導出し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、普通電役 64 c の上面を右端から左端まで転動している間（即ち、約 3 秒間）に、可変表示結果が導出されて、該導出結果に基づいて普通電役 64 c が開放（没入）する状況か、普通電役 64 c の上面を右端から左端まで転動している間に、可変表示結果が導出されずに、球が普通電役 64 c の上面を右端から左端まで転動しきる状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生む

50

ことができる。

【1511】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役64cの上面を球が転動している間に普通電役64cが開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口64bへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口64bへ入賞し易く、小入賞口72aへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役64cの上面を球が転動している間、普通電役64cが閉鎖（突出）状態を維持し続け易く、右打ち遊技により発射された球が普通電役64c上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口72a側へと流下し得るように構成される。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第2始動口64bへ入賞し難く、小入賞口72aへ入賞し易いように構成されている。

10

【1512】

次いで、図95（c）を参照して、電役開放テーブル272hについて説明する。図95（c）は、ROM272に記憶される電役開放テーブル272hの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル272hは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役64cの開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

20

【1513】

電役開放テーブル272hは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」と「超確率変動状態」とで参照される「普通図柄低確率状態」用と、「確率変動状態」と「時間短縮状態」とで参照される「普通図柄高確率状態」用とで、普通電役64cの開放態様（回数および時間）が変更される。

【1514】

図95（c）で示すように、第13実施形態のパチンコ機10では、「普通図柄低確率状態」、即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役64cの開放回数は「1回」であり、その開放時間は「0.1秒」となるように電役開放テーブル272hで規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役64cは、計「0.1秒」間、開放されるように設定されている。

30

【1515】

一方で、「普通図柄高確率状態」、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役64cの開放回数は「3回」であり、その開放時間は「5秒」となるように電役開放テーブル272hで規定されている。つまり、「普通電役高確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役64cは、計「15秒」間、開放されるように構成される。

【1516】

なお、普通電役64cの1の開放と次の開放の間の閉鎖時間（所謂インターバル時間）は、「1秒」となるように設定されている。よって、「普通図柄高確率状態」において普通図柄に当選した場合、計「17秒」間、普通電役64cの開放と閉鎖が断続的に繰り返される。

40

【1517】

これにより、遊技状態に応じて普通電役64cの開放態様を変更することで、普通電役64cが開放（没入）している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役64cが開放（没入）している期間が長いことによって第2始動口64b側へ入賞し易い状況か、普通電役64cが開放（没入）している状況が短いことによって球が第2始動口64bへ入賞し難い状況か、を遊技状

50

態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【1518】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役64cの開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口64bへと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口64bへ入賞し易く、小入賞口72aへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役64cの開放期間が短くなって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口64bへ入賞せずに、小入賞口72a側へと流下し得るように構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第2始動口64bへ入賞し難く、小入賞口72aへ入賞し易いように構成されている。

10

【1519】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態とをそれぞれ組み合わせた4つの遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1520】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1/100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を $50/100 = 1/2$ 程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「30秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

20

【1521】

また、普通電役64cの開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役64cの開放時間として、「通常遊技状態」より「確率変動状態」の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通電役64cの開放時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」における普通電役64cの開放時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」における普通電役64cの開放回数を「3回」以上の多い回数（例えば、「10回」）としてもよいし、「3回」未満の少ない回数（例えば、「1回」）としてもよい。

30

【1522】

図85に戻り、説明を続ける。RAM273は、図86に図示したカウンタ用バッファ273cのほか、MPU271の内部レジスタの内容やMPU271により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Input／Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM273は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM273に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

40

【1523】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下

50

同様)のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM 273に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAM 273に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 273への書き込みはメイン処理(図17参照)によって電源遮断時に実行され、RAM 273に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図54参照)において実行される。なお、MPU 271のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 271へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図15参照)が即座に実行される。

【1524】

RAM 273は、さらに、第1保留球数カウンタ273a、第2保留球数カウンタ273b、第1保留球格納エリア273d、第2保留球格納エリア273e、第1保留球実行エリア273f、第2保留球実行エリア273g、普図保留球数カウンタ273h、普図保留球格納エリア273i、普図保留球実行エリア273jを少なくとも有している。

【1525】

第1保留球数カウンタ273aは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図98参照)の中で検出される第1始動口64aへの入球(以下、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球を「始動入賞」という場合がある)に基づいて、特別図柄表示装置39で行われる第1特別図柄の動的表示(第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

【1526】

この第1保留球数カウンタ273aは、電源投入後のRAM 273の初期設定処理(図16のS616)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64aへの始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図100のS5303参照)。一方、第1保留球数カウンタ273aは、第1特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図103のS5512参照)。

【1527】

第2保留球数カウンタ273bは、第1保留球数カウンタ273aと同様、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図98参照)の中で検出される第2始動口64bへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置39で行われる第2特別図柄の動的表示(第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出)の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

【1528】

この第2保留球数カウンタ273bは、第1保留球数カウンタ273aと同様、電源投入後のRAM 273の初期設定処理(図16のS616)によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口64bへの始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図100のS5307参照)。一方、第2保留球数カウンタ273bは、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図105のS5542参照)。

【1529】

この第1保留球数カウンタ273aの値(即ち、第1特別図柄の保留球数)又は第2保留球数カウンタ273bの値(即ち、第2特別図柄の保留球数)は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される(図100のS5310参照)。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ273a又は第2保留球数カウンタ273bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【1530】

音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留さ

10

20

30

40

50

れた第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の動的表示(変動演出)の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【1531】

また、第13実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、1加算された第1保留球数カウンタ273a又は第2保留球数カウンタ273bの値だけでなく、その第1保留球数カウンタ273a又は第2保留球数カウンタ273bの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ273c(図86参照)より取得される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値も含める。

【1532】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置110にてカウンタ用バッファ273cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に伝えられる。

【1533】

音声ランプ制御装置113では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期(タイミング)を決定できるようになっている。

【1534】

なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとしては、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド(事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド)を生成し、音声ランプ制御装置113へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【1535】

第1保留球格納エリア273dは、上述したように、第1始動口64aへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ273cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU271は、タイマ割込処理(図98参照)の中で、球が第1始動口64aへ入賞(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファ273cから各カウンタC1~C3、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア273dに格納する。第1保留球格納エリア273dは、第1特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)を有している(図86

10

20

30

40

50

参照)。

【1536】

第2保留球格納エリア273eは、上述したように、第2始動口64bへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ273cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU271は、タイマ割込処理(図98参照)の中で、球が第2始動口64bへ入賞(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファ273cから各カウンタC1~C3、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア273eに格納する。第2保留球格納エリア273eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)を有している(図86参照)。

10

【1537】

第1保留球実行エリア273fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)を記憶するためのメモリである。

【1538】

MPU271は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア273dに記憶されている始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第1保留球実行エリア273fへシフトする。なお、第13実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

【1539】

第2保留球実行エリア273gは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第2特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)を記憶するためのメモリである。

30

【1540】

MPU271は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第2特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第2保留球格納エリア273eに記憶されている始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第2保留球実行エリア273gへシフトする。

【1541】

ここで、再び図86を参照して、第1保留球格納エリア273d、第2保留球格納エリア273e、第1保留球実行エリア273fおよび第2保留球実行エリア273gの詳細について説明する。第1保留球格納エリア273d、第2保留球格納エリア273e、第1保留球実行エリア273fおよび第2保留球実行エリア273gは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU271により使用される。

40

【1542】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウン

50

タC3と、変動パターン決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。第1保留球格納エリア273dおよび第1保留球実行エリア273fは、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したときにMPU271によってカウンタ用バッファ273cから取得される上記カウンタC1～C3、CS1の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア273eおよび第2保留球実行エリア273gは、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したときにMPU271によってカウンタ用バッファ273cから取得される上記カウンタC1～C3、CS1の各値を記憶する。

【1543】

第1保留球格納エリア273dは、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア273d2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア273d4とが設けられている。

【1544】

また、第2保留球格納エリア273eは、第1保留球格納エリア273dと同様、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、第1保留球格納エリア273dと同様、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア273e2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア273e4とが設けられている。

【1545】

なお、第13実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1、273e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア273d2、273e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3、273e3と、変動種別カウンタ格納エリア273d4、273e4とを1つの保留球格納エリア273d、273eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1～C3、CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【1546】

上述した通り、第1保留球格納エリア273dには、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3、CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口64aへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【1547】

また、第1保留球実行エリア273fは、1つのエリアのみで構成されている。この第1保留球実行エリア273fには、第1保留球格納エリア273dと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア273f1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア273f2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア273f3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア273f4とが設けられている。

【1548】

MPU271は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア273eおよび第2保留球実行エリア273gに記憶される

10

20

30

40

50

データの有無に関係なく、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1エリアにデータが記憶されている場合に、該第1保留第1エリアに記憶されているデータを、この第1保留球実行エリア273fの各エリア273f1～273f4にそれぞれシフトする。

【1549】

そして、第1保留球実行エリア273fにシフトされたデータを、特図1変動開始処理（図103参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置39では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【1550】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114へ通知される。そして、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114の制御によって、第3図柄表示装置81では、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、第1特別図柄の変動演出が行われる。

【1551】

データのシフトの詳細について説明する。MPU271は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1の乱数値を、第1保留球実行エリア273fの大当たり乱数カウンタ格納エリア273f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア273f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア273f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア273d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア273f4へシフトする。

【1552】

そして、第1保留球実行エリア273fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア273dの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第13実施形態では、第1保留球格納エリア273dにおいて、データが記憶（保留）されている第1保留エリア（第1～第4）についてののみデータのシフトを行う。

【1553】

ここで、第1保留球格納エリア273d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第1特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ273aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア273dの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、第1保留球実行エリア273fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU271は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

【1554】

また、例えば、第1特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ273aの値が「2」であれば、MPU271は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第13実施形態では、データが記憶（保留）されていない第1保留エリア（第3～第4）につ

10

20

30

40

50

いては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【1555】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【1556】

次に、第2保留球格納エリア273eには、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3，CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口64bへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【1557】

また、第2保留球実行エリア273gは、1つのエリアのみで構成されている。この第2保留球実行エリア273gには、第2保留球格納エリア273eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア273g1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア273g2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア273g3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア273g4とが設けられている。

【1558】

MPU271は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第1保留球格納エリア273dおよび第1保留球実行エリア273fに記憶されるデータの有無に関係なく、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータが記憶されている場合に、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この第2保留球実行エリア273gの各エリア273g1～273g4にそれぞれシフトする。

【1559】

そして、第2保留球実行エリア273gにシフトされたデータを、特図2変動開始処理（図105参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置39では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【1560】

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

【1561】

データのシフトの詳細について説明する。MPU271は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1の乱数値を、第2保留球実行エリア273gの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア273g2へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3の乱数値を、停

止パターン選択カウンタ格納エリア 273g3へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア 273e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 273g4へシフトする。

【1562】

そして、第2保留球実行エリア 273gへのデータのシフトが終了すると、第2保留第1エリアが空き状態となるため、第2保留球格納エリア 273eの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第13実施形態では、第2保留球格納エリア 273eにおいて、データが記憶（保留）されている第2保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

10

【1563】

ここで、第2保留球格納エリア 273e内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第2特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ 273bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア 273eの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、第2保留球実行エリア 273gへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU 271は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

20

【1564】

また、例えば、第2特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ 273bの値が「2」であれば、MPU 271は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第13実施形態では、データが記憶（保留）されていない第2保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【1565】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【1566】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【1567】

図85に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 273hは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図98参照）の中で検出されるスルーゲート 67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 83で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するためのカウンタである。

40

【1568】

この普図保留球数カウンタ 273hは、保留球数カウンタ 273a、273bと同様、電源投入後のRAM 273の初期設定処理（図16のS616参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート 67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図101のS5405参照）。一方、普図保留球数カウンタ 273hは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される（図108のS5595参照）。

【1569】

50

普図保留球格納エリア 273 i は、スルーゲート 67 への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ 273 c より取得した普図当たりカウンタ C 4 を記憶するためのメモリである。MPU 271 は、タイマ割込処理（図 98 参照）の中で、球がスルーゲート 67 を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ 273 c から普図当たりカウンタ C 4 の値を取得し、普図保留球格納エリア 273 i に格納する。普図保留球格納エリア 273 i は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）を有している（図 86 参照）。

【1570】

普図保留球実行エリア 273 j は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たり乱数カウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【1571】

MPU 271 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 273 i に記憶されているデータ（普図当たり乱数カウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 273 j へシフトする。なお、第 13 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【1572】

ここで、再び図 86 を参照して、普図保留球格納エリア 273 i および普図保留球実行エリア 273 j の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 273 i および普図保留球実行エリア 273 j は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 110 の MPU 271 により使用される。

【1573】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 83 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C 4 が用いられる。普図保留球格納エリア 273 i は、球がスルーゲート 67 を通過した場合に MPU 271 によってカウンタ用バッファ 273 c から取得される普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を記憶する。

【1574】

普図保留球格納エリア 273 i は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【1575】

この普図保留球格納エリア 273 i には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たり乱数カウンタ C 4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 67 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【1576】

一方、普図保留球実行エリア 273 j は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 273 j には、普図保留球格納エリア 273 i と同様に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【1577】

MPU 271 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普

10

20

30

40

50

図保留球格納エリア 273 i の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 273 j にシフトする。

【1578】

そして、普図保留球実行エリア 273 j にシフトされたデータを、普図変動処理（図 108 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 83 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【1579】

データのシフトの詳細について説明する。MPU 271 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 273 i の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 273 j の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【1580】

そして、普図保留球実行エリア 273 j へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 273 i の各エリア（第 2～第 4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1～第 3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 13 実施形態では、普図保留球格納エリア 273 i において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1～第 4）についてのみデータのシフトを行う。

【1581】

ここで、普図保留球格納エリア 273 i 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 273 h の値が「4」であり、普図保留球格納エリア 273 i の全エリア（第 1～第 4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 273 j へシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、MPU 271 は、他のエリア（第 2～第 4）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1～第 3）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアへシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアへシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアへシフトする。

【1582】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 273 h の値が「2」であれば、MPU 271 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 13 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3～第 4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【1583】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2～第 4）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2～第 4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【1584】

図 85 に戻り、説明を続ける。上述したように、主制御装置 110 の ROM 272 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 65 の大入賞口 65 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 272 i と、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第 2 可変入賞装置 72 の小入賞口 72 a の開放制御のために参照される小当たり開放テーブル 272 j とが格納されている。

【1585】

ここで、図 96 を参照して、大当たり開放テーブル 272 i 及び小当たり開放テーブル

10

20

30

40

50

272jについて説明する。図96(a)は、ROM272に記憶される大当たり開放テーブル272iの一例を模式的に示した模式図であり、図96(b)は、ROM272に記憶される小当たり開放テーブル272jの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル272iは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、大入賞口65aの開放態様(回数、最大開放時間、最大入賞個数)が規定されている。また、小当たり開放テーブル272jは、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たりを発生した遊技状態如何を問わず、小入賞口72aの開放態様(回数、最大開放時間、最大入賞個数)が規定されている。

【1586】

まず、大当たり開放テーブル272iは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「確率変動A」に当選した場合に参照される「確率変動A」用と、大当たり種別「確率変動B」に当選した場合に参照される「確率変動B」用と、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に参照される「時間短縮」用とで、大入賞口65aの開放態様が変更される。

【1587】

図96(a)で示すように、第13実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「確率変動A」に当選した場合に設定される大入賞口65aの開放回数は「16回」であり、該大入賞口65aの1の開放における最大開放時間は「30秒」であって、かつ、最大入賞個数は「10個」となり、大入賞口65aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「15個」となるように大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【1588】

また、該大当たり種別「確率変動A」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：低確率」の「超確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【1589】

次いで、大当たり種別「確率変動B」に当選した場合に設定される大入賞口65aの開放回数は「6回」であり、該大入賞口65aの1の開放における最大開放時間は「30秒」であって、かつ、最大入賞個数は「10個」となり、大入賞口65aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「15個」となるように大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【1590】

また、該大当たり種別「確率変動B」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：高確率」の「確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【1591】

次いで、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に設定される大入賞口65aの開放回数は「6回」であり、該大入賞口65aの1の開放における最大開放時間は「30秒」であって、かつ、最大入賞個数は「10個」となり、大入賞口65aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「15個」となるように大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【1592】

また、該大当たり種別「時間短縮」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：低確率、普図：高確率」の「時間短縮状態」へと移行することが大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【1593】

これにより、当選した大当たり種別毎に遊技者に付与される遊技価値(払い出され得る総賞球数)が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。また、当選した大当たり種別毎に、大当たり遊技後に移行する遊技状態が変化することで、当選した大当たり種別に基づく大当たりの終了後の

10

20

30

40

50

遊技性に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。

【1594】

なお、大当たり種別に基づく大入賞口65aの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

10

【1595】

また、「確率変動A」、「確率変動B」および「時間短縮」による大当たり遊技中は、一旦「通常遊技状態」に遷移するように構成されている。このように構成することで、各大当たり遊技中は、大入賞口65aの開放以外による遊技価値の付与（例えば、普通電役64cの長い開放）が行われなくようにすることができ、遊技仕様の設計時における出玉率の計算が容易になり、遊技仕様の設計工数を削減することができる。

【1596】

さらに、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における1のラウンドにおいて、大入賞口65a（又は小入賞口72a）の開放および閉鎖が複数回行われるように構成してもよい。具体的には、例えば、1のラウンドにおいて、大入賞口65aの開放が開始された後、最大開放時間未満の所定秒数（例えば、「5秒」）で一旦閉鎖され、所定の閉鎖時間（例えば、「1秒」）後に、再び、大入賞口65aが開放され、最大開放時間の経過又は最大入賞個数の入賞によって再び閉鎖するように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

20

【1597】

次に、図96（b）で示すように、第13実施形態のパチンコ機10では、小当たりに当選した場合に設定される小入賞口72aの開放態様は1種類であり、その内容は、小入賞口72aの開放回数は「1回」であり、該小入賞口72aの1の開放における最大開放時間は「1.8秒」であって、かつ、最大入賞個数は「1個」となり、小入賞口72aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「10個」となるように小当たり開放テーブル272jで規定されている。これにより、小当たりに当選した場合は、大当たりに当選したほどの遊技価値は得られないものの、所定の賞球数を取得することができる。

30

【1598】

また、該小当たりの終了後は、遊技状態は移行せず、小当たり前の遊技状態が維持されるように小当たり開放テーブル272jで規定されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄又は第2特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「通常遊技状態」となるように規定されている。また、「超確率変動状態」において第1特別図柄又は第2特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「超確率変動状態」となるように規定されている。さらに、「確率変動状態」において第1特別図柄又は第2特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「確率変動状態」となるように規定されている。また、「時間短縮状態」において第1特別図柄又は第2特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「時間短縮状態」となるように規定されている。

40

【1599】

なお、小当たりに基づく小入賞口72aの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成し

50

てもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。

【1600】

また、小当たりに基づく小入賞口72aの開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「1.8秒」）として、小入賞口72aの開放時間の合計積算秒数が最大開放時間に到達するまで小入賞口72aを開放するように構成してもよい。具体的には、1の小入賞口72aの開放時間を「0.2秒」に設定し、1の小当たり遊技において上記小入賞口72aを「9回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞口72aの合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口72aを開放するように構成する。このように構成することで、小当たり遊技において小入賞口72aが開放している間に球を入賞させることができるか否かという遊技性を生み出し、遊技の興趣を向上することができる。

10

【1601】

さらに、小当たり遊技中および小当たり遊技後は、小当たり前の遊技状態が維持されるように構成したが、小当たり遊技中または小当たり遊技後に、小当たり前の遊技状態から遷移するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中は、小当たり遊技前がいずれの遊技状態であっても「通常遊技状態」に遷移し、その後、小当たり前の遊技状態（例えば、小当たり前が「超確率変動状態」であれば、小当たり遊技後も「超確率変動状態」）に移行するように構成してもよい。また、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が高い遊技状態（例えば、「確率変動状態」から「超確率変動状態」、「時間短縮状態」から「確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」から「時間短縮状態」等）に移行するように構成してもよい。さらに、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が低い遊技状態（例えば、「超確率変動状態」から「確率変動状態」、「確率変動状態」から「時間短縮状態」、又は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」等）に移行するように構成してもよい。このように構成することで、小当たりを契機に遊技状態が移行するという遊技性を生み出し、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

20

【1602】

図85に戻り、説明を続ける。主制御装置110のMPU271には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン274を介して入出力ポート275が接続されている。入出力ポート275には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置39、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、大入賞口65aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや、小入賞口72aの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイドや、普通電役64cを開放駆動するための普通電役ソレノイドなどからなるソレノイド209が接続され、MPU271は、入出力ポート275を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

30

【1603】

また、入出力ポート275には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源装置115に設けられた後述のRAM消去スイッチ回路253が接続され、MPU201は各種スイッチ208から出力される信号や、RAM消去スイッチ回路253より出力されるRAM消去信号SG2に基づいて各種処理を実行する。

40

【1604】

さらに、入出力ポート275には、ベース表示装置401を制御するためのベース表示装置制御回路402と、設定キー501と、エラー表示ボタン502と、設定変更スイッチ505と、外部出力端子板700とが接続されている。

【1605】

外部出力端子板700は、パチンコ機10の背面視右側に設けられる払出ユニット93（図3参照）の上部に設けられ、該パチンコ機10と、遊技ホールのホールコンピュータ600（図60参照）とを電氣的に接続されている。この外部出力端子板700は、パチンコ機10における遊技情報（例えば、大当たり情報、小当たり情報、遊技状態情報（「

50

通常遊技状態」か、「超確率変動状態」か、「確率変動状態」か、「時間短縮状態」か、「大当たり遊技中」か等）、第1始動口64aへの入賞情報、第2始動口64bへの入賞情報、大入賞口65aへの入賞情報、小入賞口72aへの入賞情報等をホールコンピュータ600に出力するための複数の出力端子（図示せず）が設けられており、該出力端子とホールコンピュータ600とを接続することで、ホールコンピュータ600により遊技ホールに設けられた複数のパチンコ機10の遊技状態等を把握することが可能となる。

【1606】

また、第13実施形態のパチンコ機10では、外部出力端子板700によってパチンコ機10の遊技結果（役）がホールコンピュータ600（図60参照）に出力され、その出力結果、即ち、大当たり回数や小当たり回数が各パチンコ機10に設けられたデータランプ（図示せず）に表示される。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、パチンコ機10に設けられたデータランプを確認する場合がある。そして、データランプの表示内容により、これから遊技を行うパチンコ機10のその日又は過去の遊技履歴を参照してパチンコ機10の設定内容を推測し、遊技を行うパチンコ機10を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「6」）パチンコ機10を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「1」）パチンコ機10の遊技を敬遠してしまうことで、該パチンコ機10の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

【1607】

そこで、第13実施形態のパチンコ機10では、特定の遊技状態で頻出する役であって、データランプに明確に（大々的に）表示され得る少なくとも1の役（即ち、「確率変動状態」の小当たり役）において設定値ごとの差を設けず、最も出現し難い役（即ち、「確率変動状態」等における大当たり）に設定差を設けるように構成されている。このように構成することで、設定差を有し、かつ、出現割合の低い役を出現させること自体を困難にし、遊技の試行回数を多くしなければ該役の設定差の把握を困難にすることができる。よって、遊技の試行回数が少ない場合に、パチンコ機10の設定差を遊技者に判別し難くすることができる。その結果、遊技者にパチンコ機10の設定差を判別し難くして、設定が低いパチンコ機10も稼働させ得ることができ、遊技ホールに設置された各パチンコ機10の稼働低下を抑制することができる。

【1608】

次に、図97から図114を参照して、第13実施形態における主制御装置110内のMPU271により実行される各種制御処理を説明する。かかるMPU271の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図54参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図97参照）と、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図17参照）と、定期的（第13実施形態では、4ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図98参照）と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理（図15参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめに設定変更処理（図97参照）を説明し、その後タイマ割込処理（図98参照）を説明する。なお、立ち上げ処理（図54参照）、メイン処理（図17参照）およびNMI割込処理（図15参照）は、上述した各実施形態（第1実施形態および第7実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。

まず、図97を参照して、第13実施形態の設定変更処理（S4005）の詳細を説明する。図97は、第13実施形態の設定変更処理（S4005）を示すフローチャートである。第13実施形態の設定変更処理（S4005）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、その確率に応じた大当たり乱数テーブル272aを設定する。

【1609】

第13実施形態の設定変更処理（S4005）に関し、第7実施形態の設定変更処理と異なる点は、設定値の確定（S4107）が行われた後に、該確定（設定）した設定値に対応した大当たり乱数テーブル272a2を設定する処理（S4121）が行われる点、

10

20

30

40

50

である。

【1610】

第13実施形態の設定変更処理（S4005）では、S4101～S4111において、RAM消去スイッチ122及び設定変更スイッチ505の検知結果に基づいて設定値の変更（更新）処理を行い、変更（更新）された設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（S4107）。そして、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル272aを設定して（S4121）、以降の第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選において、該大当たり乱数テーブル272aを参照して、当否抽選を行う。

【1611】

このように、パチンコ機10の立ち上げ時に、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル272aを設定しておくことで、立ち上げ処理を実行しない限り、大当たり乱数テーブル272aを変更できないようにすることができる。パチンコ機10の電源のオン・オフは、通常、ホール関係者のみが行うことができるため、遊技者による不正な大当たり乱数テーブル272aの変更を抑制することができる。

【1612】

また、パチンコ機10の立ち上げ時にのみ、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル272aを設定するように構成し、通常の遊技時には大当たり乱数テーブル272aを設定しないように構成することで、通常の遊技を行っている遊技時に大当たり乱数テーブル272aを設定する処理を行わずに済み、遊技実行時における処理負担を軽減することができる。

【1613】

次に、図98を参照して、第13実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理について説明する。図98は、第13実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【1614】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（S5101）。タイマ割込処理やメイン処理（図17参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ホールコンピュータ600等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、外部出力端子板700等）に信号を出力する。S5101の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【1615】

ここで、図99を参照して、外部出力処理（S5101）について説明する。図99は、この外部出力処理（S5101）を示すフローチャートである。

【1616】

この外部出力処理（S5101）では、まず、音声ランプ制御装置113へ送信すべきコマンドがあるか否かを判別する（S5201）。音声ランプ制御装置113へ送信すべきコマンドとしては、例えば、後述する始動入賞処理（図100参照）で設定された保留球数コマンドや、後述する特図1変動開始処理（図103参照）で設定された特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、後述する特図2変更処理（図104参照）で設定された特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンド、後述する特図2変動開始処理（図105参照）で設定された特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンド、後述する特図1変更処理（図106参照）で設定された特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、後述する変動停止処理（図107参照）で設定された特図1確定コマンド及び／又は特図2確定コマンド、後述する当たり処理（図109参照）で設定された大当たりオープニングコマンド又は小当たりオープニングコマンド、後述する大入賞口開閉制御処理（図110参照）で設定された開放コマンド、後述する大入賞口開放中処理（図111参照）で設定された閉鎖コマンド、後述する大当たり終

了処理（図 1 1 2 参照）で設定されたエンディングコマンド、或いは、後述する小入賞口開閉制御処理（図 1 1 3 参照）で設定された小開放コマンド又は小閉鎖コマンド（以下、上記コマンドを「音声ランプ系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【1617】

S 5 2 0 1 の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていた場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきコマンドがあると判定し（S 5 2 0 1 : Y e s）、該音声ランプ系コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信し（S 5 2 0 2）、処理を S 5 2 0 3 へ移行する。一方、S 5 2 0 1 の処理において、音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（S 5 2 0 1 : N o）、S 5 2 0 2 の処理を行わずに、処理を S 5 2 0 3 へ移行する。

10

【1618】

次いで、S 5 2 0 3 の処理では、払出制御装置 1 1 1 へ送信すべきコマンドがあるか否かを判別する（S 5 2 0 3）。払出制御装置 1 1 1 へ送信すべきコマンドとしては、後述する始動入賞処理（図 1 0 0 参照）において第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b へ球が入賞したと判定されたことに基づく各始動入賞コマンドや、後述する大入賞口開放中処理（図 1 1 1 参照）において大入賞口 6 5 a に球が入賞したと判定されたことに基づく大入賞コマンドや、後述する小入賞口開閉制御処理（図 1 1 3 参照）において小入賞口 7 2 a に球が入賞したと判定されたことに基づく小入賞コマンド（以下、上記コマンドを「払出系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【1619】

S 5 2 0 3 の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で払出系コマンドが設定（生成）されていた場合は、払出制御装置 1 1 1 へ送信すべきコマンドがあると判定し（S 5 2 0 3 : Y e s）、該払出系コマンドを払出制御装置 1 1 1 へ送信し（S 5 2 0 4）、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。一方、S 5 2 0 3 の処理において、払出系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（S 5 2 0 3 : N o）、S 5 2 0 4 の処理を行わず、処理を S 5 2 0 5 へ移行する。

20

【1620】

次いで、S 5 2 0 5 の処理では、外部出力端子板 7 0 0、即ち、ホールコンピュータ 6 0 0（図 6 0 参照）へ出力すべき出力情報（信号）があるか否かを判別する（S 5 2 0 5）。外部出力端子板 7 0 0 へ出力すべき出力情報（信号）としては、第 1 始動口 6 4 a への入賞数や、第 2 始動口 6 4 b への入賞数、一般入賞口 6 3 への入賞数、アウト口 6 6 への流入数、第 1 特別図柄の変動数（開始数又は停止数）、第 2 特別図柄の変動数（開始数又は停止数）、大当たり遊技の開始数（終了数）、小当たり遊技の開始数（終了数）、大入賞口 6 5 a の開放態様（開放又は閉鎖）、小入賞口 7 2 a の開放態様（開放又は閉鎖）、大入賞口 6 5 a への入賞数、小入賞口 7 2 a への入賞数、スルーゲート 6 7 への入球数、発射ソレノイドによる発射数、遊技状態（以下、上記信号を「外端系信号」と称する場合がある）等が該当する。

30

【1621】

S 5 2 0 5 の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で外端系信号を出力するように設定されていた場合は、外部出力端子板 7 0 0（ホールコンピュータ 6 0 0）へ出力すべき信号があると判定し（S 5 2 0 5 : Y e s）、該外端系信号を外部出力端子板 7 0 0 へ出力し（S 5 2 0 6）、この外部出力処理（S 5 1 0 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）へ戻る。一方、S 5 2 0 5 の処理において、外端系信号が設定されていないと判定された場合は（S 5 2 0 5 : N o）、S 5 2 0 6 の処理を行わず、この外部出力処理（S 5 1 0 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）へ戻る。

40

【1622】

図 9 8 に戻って、説明を続ける。S 5 1 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 5 1 0 2）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（S 5 1 0 3）。この当たり処理（S 5 1 0 3）については、図 1 0 9 において後述する。

50

【1623】

S5103の後、次に、普通電役64cの駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する(S5104)。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に普通図柄表示装置83にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄(例えば、「○」図柄)が現出して当たり状態となると、普通電役64cを所定時間開放状態とする。この普通電役制御処理(S5104)の詳細は、図114を参照して後述する。

【1624】

S5104の処理の後、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S5105)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S5101)によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

【1625】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S5106)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、「9999」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM273の該当するカウンタ用バッファ273c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、「9999」)に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM273の該当するカウンタ用バッファ273c領域に格納する。

【1626】

さらに、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たり乱数カウンタC4の更新を実行する(S5107)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第1実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」)に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たり乱数カウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM273の該当するカウンタ用バッファ273c領域に格納する。

【1627】

次に、第1始動口64a又は第2始動口64bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し(S5108)、次いで、スルーゲート67への球の通過に伴うゲート通過処理を実行する(S5109)。なお、始動入賞処理(S5108)の詳細は、図100を参照して後述し、ゲート通過処理(S5109)の詳細は、図101を参照して後述する。

【1628】

ゲート通過処理(S5109)を実行した後は、上記始動入賞処理(S5108)の処理内容に基づいて特別図柄表示装置39による特別図柄の動的表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する(S5110)。なお、特図変動処理(S5110)の詳細は図102を参照して後述する。

【1629】

特図変動処理(S5110)を実行した後は、次いで、上記ゲート通過処理(S510

10

20

30

40

50

9) の処理内容に基づいて普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の可変表示を行うための処理を実行する普図変動処理を実行する (S 5 1 1 1)。なお、普図変動処理 (S 5 1 1 1) の詳細は図 1 0 8 を参照して後述する。

【1 6 3 0】

普図変動処理 (S 5 1 1 1) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 5 1 1 2)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 5 1 1 3)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理 (S 5 1 1 2) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオンを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の S 5 1 0 1 の処理によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

10

【1 6 3 1】

次に、図 1 0 0 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 9 8 参照) の一処理である始動入賞処理 (S 5 1 0 8) を説明する。図 1 0 0 は、この始動入賞処理 (S 5 1 0 8) を示すフローチャートである。

【1 6 3 2】

始動入賞処理 (S 5 1 0 8) は、第 1 始動口 6 4 a 又は第 2 始動口 6 4 b への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を入賞した入賞口 6 4 a, 6 4 b に対応する第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に格納する (保留する) 処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

20

【1 6 3 3】

M P U 2 7 1 は、この始動入賞処理 (S 5 1 0 8) において、まず、球が第 1 始動口 6 4 a に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 5 3 0 1)。ここでは、スイッチ読み込み処理 (図 9 8 の S 5 1 0 5 参照) において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 a への入球 (入賞) を検出する特図 1 入球口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 a への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 9 8 参照) にわたって検出する。

30

【1 6 3 4】

球が第 1 始動口 6 4 a に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 5 3 0 1 : Y e s)、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が上限値 (第 1 3 実施形態では、「4」) 未満であるか否かを判別する (S 5 3 0 2)。そして、第 1 始動口 6 4 a への入賞があっても作動保留球数 $N 1 < 4$ でなければ (S 5 3 0 2 : N o)、この始動入賞処理 (S 5 1 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 9 8 参照) へ戻る。

【1 6 3 5】

一方、作動保留球数 $N 1 < 4$ であれば (S 5 3 0 2 : Y e s)、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 加算する (S 5 3 0 3)。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 a への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3, C S 1 の格納先として設定し (S 5 3 0 4)、処理を S 5 3 0 9 へ移行する。

40

【1 6 3 6】

S 5 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 a へ入賞していないと判別された場合 (S 5 3 0 1 : N o)、次いで、球が第 2 始動口 6 4 b に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 5 3 0 5)。ここでは、第 1 始動口 6 4 a と同様、スイッチ読み込み処理 (図 9 8 の S 5 1 0 5 参照) において読み込んだ、第 2 始動口 6 4 b への入球 (入賞) を検出する特図 2 入球口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 2 始動口 6 4 b への

50

入球を3回のタイマ割込処理（図98参照）にわたって検出する。

【1637】

球が第2始動口64bに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S5305：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ273bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が上限値（第13実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S5306）。そして、第2始動口64bへの入賞がないか（S5305：No）、或いは、第2始動口64bへの入賞があっても作動保留球数 $N2 < 4$ でなければ（S5306：No）、この始動入賞処理（S5108）を終了して、タイマ割込処理（図98参照）へ戻る。

【1638】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば（S5306：Yes）、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）を1加算する（S5307）。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口64bへの入賞であるので、第2保留球格納エリア273eを各乱数値C1～C3、CS1の格納先として設定し（S5308）、処理をS5309へ移行する。

【1639】

S5309の処理では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ273c（図86参照）から読み出し、S5304又はS5308で格納先として設定された第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273eに設けられた第1保留第1～第4エリア又は第2保留第1～第4エリアのうち、第1保留球格納エリア273dが格納先として指定されている場合は第1保留球数カウンタ273aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1、大当たり種別カウンタ格納エリア273d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3及び変動種別カウンタ格納エリア273d4に各々保留（格納）する（S5309）。また、第2保留球格納エリア273eが格納先として指定されている場合は第2保留球数カウンタ273bで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1、大当たり種別カウンタ格納エリア273e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3及び変動種別カウンタ格納エリア273e4に各々保留（格納）する（S5309）。

【1640】

具体的には、例えば、第1始動口64aへの入賞に基づくS5304の処理において第1保留球格納エリア273dが格納先として設定され、また、S5303の処理による加算後の第1保留球数カウンタ273aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ273aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ273aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ273aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1の値が保留される。

【1641】

また、例えば、第2始動口64bへの入賞に基づくS5308の処理において第2保留球格納エリア273eが格納先として設定され、また、S5307の処理による加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1の値が保留される。

【1642】

次に、S5303又はS5307の処理による加算後の第1保留球数カウンタ273a又は第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N1又は作動保留球数N2）と、

10

20

30

40

50

S 5 3 0 9 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該保留球数コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 5 3 1 0）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図 9 8 参照）の S 5 1 0 1 の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 5 3 1 0 の処理を終えると、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【1 6 4 3】

なお、S 5 3 1 0 の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1 の値は、S 5 3 0 9 の処理によりカウンタ用バッファ 2 7 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 5 3 0 9 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【1 6 4 4】

また、S 5 3 0 1 及び S 5 3 0 5 の処理において、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 a への球の入賞処理を優先的に実行し、第 2 始動口 6 4 b への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図 9 8 参照）における始動入賞処理（S 5 1 0 8）において、該待機した第 2 始動口 6 4 b への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【1 6 4 5】

次に、図 1 0 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行されるタイマ割込処理（図 9 8 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 5 1 0 9）を説明する。図 1 0 1 は、このゲート通過処理（S 5 1 0 9）を示すフローチャートである。

【1 6 4 6】

ゲート通過処理（S 5 1 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 7 3 i に格納する（保留する）処理を実行する。また、第 1 3 実施形態では、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において、右打ち遊技時のみ通過するスルーゲート 6 7 において球の通過が検知された場合、奨励されていない遊技が実行されていると判別して、所定の報知（例えば、警報音出力）を行う。

【1 6 4 7】

M P U 2 7 1 は、このゲート通過処理（S 5 1 0 9）において、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 5 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 9 8 の S 5 1 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出する普図ゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 9 8 参照）にわたって検出する。

【1 6 4 8】

S 5 4 0 1 の処理において、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 5 4 0 1：Y e s）、次に、現在の遊技状態が「通常遊技状態」中か否かを判別する（S 5 4 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S 5 4 0 2：Y e s）、右打ち遊技が奨励されていない状況で右打ち遊技が行われ、スルーゲート 6 7 にて球を検知したということなので、遊技者および遊技ホールの従業員に奨励されていない遊技が実行されたことを示すエラー報知を行う通常時右打ちエラー処理を行い（S 5 4 0 3）、処理を S 5 4 0 4 へ移行する。

【1 6 4 9】

一方、S 5 4 0 2 の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合は（S 5 4 0 2：N o）、右打ち遊技が奨励されている状況（即ち、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）での右打ち遊技が行われているので、S 5 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 5 4 0 4 へ移行する。

【1 6 5 0】

このように、右打ち遊技が奨励されていない状況で該遊技が行われた場合に、右打ち遊技でのみ検知されるスルーゲート67によってその状況を判別し、その判別結果をエラー報知することで、奨励されていない遊技であることを遊技者および遊技ホールの従業員に認識させることができる。その結果、他の検知装置を設ける必要なく非奨励の遊技を検知することができると共に、上記報知によって遊技者による非奨励の遊技を行うことを抑制して、奨励されていない遊技が行われることによる遊技ホールの不利益の発生を抑制することができる。

【1651】

次いで、S5404の処理では、普図保留球数カウンタ273hの値（主制御装置110において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数HN）が上限値（第13実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S5404）。そして、スルーゲート67への通過（入球）がないか（S5401：No）、或いは、スルーゲート67への通過（入球）があっても作動保留球数HN<4でなければ（S5404：No）、このゲート通過処理（S5109）を終了して、タイマ割込処理（図98参照）へ戻る。

【1652】

一方、作動保留球数HN<4であれば（S5404：Yes）、普図保留球数カウンタ273hの値（作動保留球数HN）を1加算する（S5405）。そして、普図当たりカウンタC4の値をカウンタ用バッファ273c（図86参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア273iに設けられた普図保留第1～第4エリアのうち、普図保留球数カウンタ273hで示される値に対応するエリアに格納する（S5406）。

【1653】

具体的には、例えば、S5405の処理による加算後の普図保留球数カウンタ273hの値が「1」であれば、普図保留第1エリアに普図当たりカウンタC4の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ273hの値が「2」であれば普図保留第2エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ273hの値が「3」であれば普図保留第3エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ273hの値が「4」であれば普図保留第4エリアに、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S5406の処理の終了後は、このゲート通過処理（S5109）を終了し、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。

【1654】

なお、第13実施形態では、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【1655】

次に、図102を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理（図98参照）の一処理である特図変動処理（S5110）について説明する。図102は、この特図変動処理（S5110）を示すフローチャートである。

【1656】

この特図変動処理（S5110）は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する特別図柄表示装置39における動的表示や、第3図柄表示装置81にて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【1657】

MPU271は、この特図変動処理（S5110）において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S5501）。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置39で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープン

10

20

30

40

50

グ)の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後(即ち、大当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S5501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば(S5501:Yes)、そのまま特図変動処理(S5110)を終了し、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。

【1658】

S5501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は(S5501:No)、次に、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する(S5502)。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置39で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前(即ち、小当たりオープニング)の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後(即ち、小当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S5502における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば(S5502:Yes)、そのまま特図変動処理(S5110)を終了し、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。

【1659】

S5502の処理において、小当たり中でないと判別された場合は(S5502:No)、次に、特別図柄表示装置39における第1特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する(S5503)。判別の結果、第1特別図柄の表示態様が動的表示中であれば(S5503:Yes)、S5504及びS5505の処理をスキップして、処理をS5506へ移行する一方、特別図柄表示装置39における第1特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ(S5503:No)、次いで、特別図柄表示装置39における第1特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S5504)。その結果、第1特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S5504:No)、処理をS5506へ移行する。これにより、第1特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【1660】

一方、S5504の処理において、第1特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば(S5504:Yes)、第1特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第1特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図1変動開始処理を行い(S5505)、その後、処理をS5506へ移行する。なお、特図1変動開始処理(S5505)の詳細は図103を参照して後述する。

【1661】

S5506の処理では、特別図柄表示装置39における第2特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する(S5506)。判別の結果、第2特別図柄の表示態様が動的表示中であれば(S5506:Yes)、S5507及びS5508の処理をスキップして、処理をS5509へ移行する一方、特別図柄表示装置39における第2特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ(S5506:No)、次いで、特別図柄表示装置39における第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S5507)。その結果、第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S5507:No)、処理をS5509へ移行する。これにより、第2特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【1662】

一方、S5507の処理において、第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば(S5507:Yes)、第2特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第2特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図2変動開始処理を行い(S5508)、その後、処理をS5509へ移行する。なお、特図2変動開始処理(S5508)の詳細は、図105を参照して後述する。

【1663】

10

20

30

40

50

S 5 5 0 9 の処理では、実行中の第 1 特別図柄の動的表示又は第 2 特別図柄の動的表示を停止させるか否かを判定し、停止させるタイミングであった場合に上記動的表示の実行を停止する処理である変動停止処理を行う (S 5 5 0 9)。変動停止処理 (S 5 5 0 9) の後は、この特図変動処理 (S 5 1 1 0) を終了し、タイマ割込処理 (図 9 8 参照) に戻る。なお、変動停止処理 (S 5 5 0 9) の詳細は、図 1 0 7 を参照して後述する。

【1 6 6 4】

このように、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行することができるので、各特別図柄を順番に実行する場合に比べて遊技者に多くの抽選機会を付与することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1 6 6 5】

ここで、図 1 0 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される特図変動処理 (S 5 1 1 0) の一処理である特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) について説明する。図 1 0 3 は、この特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) を示すフローチャートである。

【1 6 6 6】

この特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) は、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第 1 特別図柄の保留球数 (N 1) が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示 (変動演出) の内容を決定する。また、第 1 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第 2 特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第 1 特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の実行時間 (残り時間) とを比較する。そして、第 2 特別図柄の動的表示の実行時間 (残り時間) より第 1 特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第 2 特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第 1 特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第 1 特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第 2 特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第 1 特別図柄における当否抽選を行わず、該第 1 特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

【1 6 6 7】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり (有利状態) によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。また、出玉率を計算する上で、重複した大当たり又は小当たりを考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【1 6 6 8】

M P U 2 7 1 は、この特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) において、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が「0」よりも大きいかな否かを判別する (S 5 5 1 1)。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「0」より大きい値でなければ (S 5 5 1 1 : N o)、開始すべき第 1 特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図 1 変動開始処理 (S 5 5 0 5) を終了し、特図変動処理 (図 1 0 2 参照) に戻る。

【1 6 6 9】

一方、S 5 5 1 1 の処理の結果、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「0」でなければ (S 5 5 1 1 : Y e s)、第 1 特別図柄に関する動的表示 (変動演出) の実行開始タイミングであって、開始すべき第 1 特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 減算する (

10

20

30

40

50

S 5 5 1 2)。これは、保留されていた第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が 1 つ減少するためである。

【1 6 7 0】

次いで、S 5 5 1 3 の処理では、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d に格納されたデータをシフト処理する（S 5 5 1 3）。このデータシフト処理は、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d の第 1 保留第 1 ～第 4 エリアに格納されているデータを第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 1 保留第 1 エリア→第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f、第 1 保留第 2 エリア→第 1 保留第 1 エリア、第 1 保留第 3 エリア→第 1 保留第 2 エリア、第 1 保留第 4 エリア→第 1 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

10

【1 6 7 1】

次いで、S 5 5 1 4 の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（S 5 5 1 4）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（S 5 5 1 4：No）、第 1 特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が低確率状態であるので、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1（図 8 7（a）参照）における低確率状態用を参照するように設定し（S 5 5 1 5）、処理を S 5 5 1 7 の当否判定処理へ移行する。

20

【1 6 7 2】

一方、S 5 5 1 4 の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（S 5 5 1 4：Yes）、第 1 特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1（図 8 7（a）参照）における高確率状態用を参照するように設定し（S 5 5 1 6）、処理を S 5 5 1 7 の当否判定処理へ移行する。

【1 6 7 3】

S 5 5 1 7 の当否判定処理では、まず、第 1 特別図柄において第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 5 1 5 又は S 5 5 1 6 において設定された特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1（図 8 7（a）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（S 5 5 1 7）。

30

【1 6 7 4】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された確率設定値と、大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 において、小当たり乱数値には各設定値ごとの差は設けられていない（即ち、すべて 1 0 0 個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることに伴い、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）も異なる数値となるように構成されている。

【1 6 7 5】

具体的には、パチンコ機 1 0 の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は 1 0 0 個であり、設定値「1」の場合は「5 0 ～1 4 9」であり、設定値「2」の場合は「5 2 ～1 5 1」であり、設定値「3」の場合は「5 4 ～1 5 3」であり、設定値「4」の場合は「5 6 ～1 5 5」であり、設定値「5」の場合は「5 8 ～1 5 7」であり、設定値「6」の場合は「6 0 ～1 5 9」と規定される。

40

【1 6 7 6】

一方、パチンコ機 1 0 の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も 1 0 0 個であり、設定値「1」の場合は「5 0 0 ～5 9 9」であり、設定値「2」の場合は「5 2 0 ～6 1 9」であり、設定値「3」の場合は「5 4 0 ～6 3 9」であり、設定値「4」の

50

場合は「560～659」であり、設定値「5」の場合は「580～679」であり、設定値「6」の場合は「600～699」と規定される。

【1677】

S5517の処理では、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、特図1大当たり乱数テーブル272a1にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S5517の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S5517：Yes）、小当たり時の表示態様を設定する（S5518）。第13実施形態では、小当たり遊技の種別は1種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタC2）等を確認することなく、もれなく同一の小当たりに対応した停止図柄（例えば、「341」等）が設定される。

10

【1678】

なお、複数の小当たり遊技の種別（例えば、1ラウンドの「小当たりA」、及び、2ラウンドの「小当たりB」等）を設け、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり種別カウンタC2によって、小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。また、この場合に、大当たり種別カウンタC2ではなく、小当たり専用の小当たり種別カウンタを設け、該小当たり種別カウンタの値に基づいて小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【1679】

20

次に、S5519の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（S5519）、処理をS5520へ移行する。具体的には、S5519の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、小当たりの当選有無と、第1保留球実行エリア273fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第13実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくEテーブル272d5（図91（b）参照）が選択され、さらに、該Eテーブル272d5においてもれなく「E9：特殊変動」演出態様が選択される。

30

【1680】

S5519の処理において設定された演出態様毎に設けられた特図1大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e2において、第1保留球実行エリア273fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第13実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、もれなく「45秒」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択される。

【1681】

40

次に、S5520の処理では、今回当選した第1特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第2特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図2変更処理（S5520）を行い、その後、処理をS5527へ移行する。

【1682】

ここで、図104を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される特図1変動開始処理（S5505）の一処理である特図2変更処理（S5520）について説明する。図104は、この特図2変更処理（S5520）を示すフローチャートである。

【1683】

この特図2変更処理（S5520）は、第1特別図柄の動的表示において小当たり遊技

50

に当選した場合に実行され、実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「45秒」）と、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第2特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

【1684】

MPU271は、この特図2変更処理（S5520）において、まず、第2特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（S5531）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（S5531:No）、変更すべき第2特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図2変更処理（S5520）を終了し、特図1変動開始処理（図103）へ戻る。

10

【1685】

一方、S5531の処理において、第2特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（S5531:Yes）、該実行中の第2特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（S5532）。判別の結果、実行中の第2特別図柄の動的表示がハズレであれば（S5532:Yes）、重複して大入賞口65a又は小入賞口72aが開放されることがないため、この場合もこの特図2変更処理（S5520）を終了し、特図1変動開始処理（図103）へ戻る。

【1686】

20

一方、S5532の処理において、実行中の第2特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（S5532:No）、次に、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「45秒」）とを比較し、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間より長い場合（即ち、残り「45秒」以上か否か）を判別する（S5533）。

【1687】

S5533の判別の結果、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（S5533:Yes）、今回設定された第1特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第1特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防ぐために、実行中の第2特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（S5534）、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「45秒」）に設定する（S5535）。このように構成することで、先に導出される第1特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第2特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

30

【1688】

40

次いで、S5535の処理で変更された変動パターンに基づく特図2変動パターンコマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（S5536）、S5534の処理で変更された当否結果に基づく特図2表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（S5537）。なお、S5537の処理の後には、この特図2変更処理（S5520）を終了し、特図1変更開始処理（図103）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図98参照）の外部出力処理（S5101）によって、特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。

【1689】

音声ランプ制御装置113は、特図2変動パターンコマンドや特図2停止種別コマンド

50

を受信すると、それに基づき第2特別図柄の変動演出を実行すべく、特図2表示用変動パターンコマンドや特図2表示種別コマンドを生成して、表示制御装置114へ送信する。

【1690】

ここで、音声ランプ制御装置113は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起こっていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第2特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置113は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第2特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置113側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置113側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

【1691】

そこで、第13実施形態のように、第1特別図柄の動的表示の内容に基づいて第2特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する第2特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置113に送信することで、音声ランプ制御装置113側の制御プログラムを変更する必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。また、第13実施形態では、遊技状態に応じて、第3図柄表示装置81で実行される特別図柄の変動演出が異なるように構成されている。ここで、第3図柄表示装置81で非実行側の特別図柄の変動演出の内容を差し替えた場合は、そもそも非実行側の特別図柄の変動演出は実行されていないため、非実行側の変動演出に関して差替え制御を実行した場合でも、遊技者に違和感を感じさせず、快適な遊技を提供することができる。

【1692】

S5533の処理において、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（S5533：No）、今回設定された第1特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第2特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第2特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防ぐために、今回設定された第1特別図柄の当否結果をハズレに変更し（S5538）、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（S5539）、この特図2変更処理（S5520）を終了し、特図1変動開始処理（図103参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第2特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第1特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【1693】

なお、S5532の処理において、実行中の第2特別図柄の動的表示がハズレであると判定された場合に（S5532：Yes）、処理をS5535の処理に移行し、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第1特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「45秒」）に設定するように構成してもよい（S5535）。このように構成することで、先に導出される第1特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第2特別図柄も第1特別図柄の動的表示と同期して停止させ、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されている状況で動的表示が実行される状況を防止することができる。

【1694】

図103に戻って説明を続ける。S5517の処理において、小当たりではないと判別された場合は(S5517:No)、次いで、第2特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する(S5521)。実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出され得るか否かの判別は、遊技状態に応じて第2保留球実行エリア273gに記憶される大当たり乱数カウンタC1の値と特図2大当たり乱数テーブル272a2(図87(b)参照)とを参照して行われ、実行中の第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には(S5521:No)、次いで、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5515又はS5516において設定された特図1大当たり乱数テーブル272a1(図87(a)参照)とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5522)。

【1695】

第13実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタC1の値と、その時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図1大当たり乱数テーブル272a1(図87(a)参照)において、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機10の遊技状態(モード)が通常低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)である場合と、高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)である場合とで、大当たり乱数値の値(範囲)が異なるように構成されている。

【1696】

具体的には、パチンコ機10の遊技状態(モード)が特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「1」の場合は「0~49(即ち、50個)」であり、設定値「2」の場合は「0~51(即ち、52個)」であり、設定値「3」の場合は「0~53(即ち、54個)」であり、設定値「4」の場合は「0~55(即ち、56個)」であり、設定値「5」の場合は「0~57(即ち、58個)」であり、設定値「6」の場合は「0~59(即ち、60個)」と規定される。

【1697】

一方、パチンコ機10の遊技状態(モード)が特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「1」の場合は「0~499(即ち、500個)」であり、設定値「2」の場合は「0~519(即ち、520個)」であり、設定値「3」の場合は「0~539(即ち、540個)」であり、設定値「4」の場合は「0~559(即ち、560個)」であり、設定値「5」の場合は「0~579(即ち、580個)」であり、設定値「6」の場合は「0~599(即ち、600個)」と規定される。

【1698】

よって、S5522の処理では、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、特図1大当たり乱数テーブル272a1にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5522の処理の結果、今回の第1特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合は(S5522:Yes)、次いで、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1(図88(a)参照)に基づいて、第1特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する(S5523)。

【1699】

この処理では、特図1大当たり種別テーブル272b1によって、第1保留球実行エリア273fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動A」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動B」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ

移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 39 における大当たり時の表示態様（上方 LED 群 39 b 1 の表示態様）が設定される。具体的には、第 1 保留球実行エリア 273 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 272 b 1（図 88（a）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【1700】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S5524）、処理を S5520 へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置 39 および第 3 図柄表示装置 81 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第 1 保留球実行エリア 273 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ CS1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 272 d（図 90 又は図 91 参照）を選択する。そして、S5520 の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第 1 特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的（変動）時間と、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第 2 特別図柄の動的表示が、今回の第 1 特別図柄の動的表示の動的時間より長いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

【1701】

第 1 3 実施形態では、大当たり遊技の種別は 3 種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなく D テーブル 272 d 4（図 91（a）参照）が設定される。そして、該 D テーブル 272 d 4 において、第 1 保留球実行エリア 273 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。

【1702】

S5524 の処理では、選択された演出態様と、特図 1 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 272 e 2 とを参照して、第 1 保留球実行エリア 273 f に格納されている変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【1703】

一方、S5521 の処理において実行中の第 2 特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合（S5521：Yes）、既に第 2 特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第 1 特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する（S5525）。

【1704】

S5525 の処理では、特別図柄表示装置 39 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、第 1 保留球実行エリア 273 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と、第 1 保留球数カウンタ 273 a 及び第 2 保留球数カウンタ 273 b の合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第 1 3 実施形態では、パチンコ機 10 の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 272 d が設定されている。

【1705】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S5526）、SS5527 の処理へ移行する。S5526 の処理では、特別図柄表示装置 39 および第 3 図柄表示装置 81 において

、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 5 2 5 の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 7 2 e 1 において、第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【1 7 0 6】

なお、S 5 5 2 2 の処理において、今回の第 1 特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は（S 5 5 2 2 : N o）、処理を S 5 5 2 5 へと移行し、S 5 5 2 5 及び S 5 5 2 6 の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

【1 7 0 7】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル 2 7 2 d と、停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動種別カウンタ C S 1 とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【1 7 0 8】

次に、S 5 5 2 7 の処理では、S 5 5 1 9、S 5 5 2 4 又は S 5 5 2 6 の処理によって決定された第 1 特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する特図 1 変動パターンコマンドを設定する（S 5 5 2 7）。

【1 7 0 9】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動 A」であって、さらに、「2 5 秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図 1 ・大当たり・「確率変動 A」・「2 5 秒」の「スーパーリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「2 5 秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図 1 ・ハズレ・「2 5 秒」の「スーパーリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図 1 変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の可否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動すべき特別図柄の種類と、可否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【1 7 1 0】

S 5 5 2 7 の処理の後には、S 5 5 1 8、S 5 5 2 3 又は S 5 5 2 5 の処理で設定された第 1 特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための特図 1 停止種別コマンドを設定し（S 5 5 2 8）、この特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5）を終了し、特図変動処理（図 1 0 2 参照）へ戻る。

【1 7 1 1】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動 A」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「7」図柄等）は特定せずに、「確率変動 A」であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「4」図柄等）は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。

【1 7 1 2】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「7 8 7」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な

10

20

30

40

50

第3図柄の停止態様（例えば、「737」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図1停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第3図柄の停止態様（例えば、「258」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図1停止種別コマンドを設定する。

【1713】

このように、特図1停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置113（表示制御装置114）は、変動すべき特別図柄と、当否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

10

【1714】

これらの特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドは、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図98参照）の外部出力処理（S5101）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、特図1変動パターンコマンドや特図1停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図1表示用変動パターンコマンドや特図1表示種別コマンドを生成して、表示制御装置114へ送信する。

【1715】

次に、図105を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される特図変動処理（S5110）の一処理である特図2変動開始処理（S5508）について説明する。図105は、この特図2変動開始処理（S5508）を示すフローチャートである。

20

【1716】

この特図2変動開始処理（S5508）は、第2特別図柄に関し、上述した第1特別図柄に関する特図1変動開始処理（S5505）と同様の処理を行うものであり、第2特別図柄の動的表示（変動演出）の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第2特別図柄の保留球数（N2）が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示（変動演出）の内容を決定する。また、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第1特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第1特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第2特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第1特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、第1特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より第2特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第1特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第2特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第2特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第1特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第2特別図柄における当否抽選を行わず、該第2特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

30

【1717】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

40

【1718】

MPU271は、この特図2変動開始処理（S5508）において、まず、第2保留球数カウンタ273bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が「0」よりも大きいかな否かを判別する（S5541）。その結果、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）が「0」より大きい値でなければ（S5541：No）、開始すべき第2特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図2変動開始処理（S5508）を終了し、特図変

50

動処理（図 102 参照）に戻る。

【1719】

一方、S5541の処理の結果、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）が「0」でなければ（S5541：Yes）、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第2特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）を1減算する（S5542）。これは、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【1720】

次いで、S5543の処理では、第2保留球格納エリア273eに格納されたデータをシフト処理する（S5543）。このデータシフト処理は、第2保留球格納エリア273eの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを第2保留球実行エリア273gへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア→第2保留球実行エリア273g、第2保留第2エリア→第2保留第1エリア、第2保留第3エリア→第2保留第2エリア、第2保留第4エリア→第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【1721】

次いで、S5544の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（S5544）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（S5544：No）、第2特別図柄の大当たり確率および小当たり確率が低確率状態であるので、第2特別図柄の低確率状態用である特図2大当たり乱数テーブル272a2（図87（b）参照）を設定し（S5545）、処理をS5547の当否判定処理へ移行する。

【1722】

一方、S5544の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（S5544：Yes）、第2特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、第2特別図柄の高確率状態用である特図2大当たり乱数テーブル272a2（図87（b）参照）を設定し（S5546）、処理をS5547の当否判定処理へ移行する。

【1723】

S5547の当否判定処理では、まず、第2特別図柄において第2保留球実行エリア273gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5545又はS5546において設定された特図2大当たり乱数テーブル272a2（図87（b）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（S5547）。

【1724】

第13実施形態のパチンコ機10では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタC1の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図2大当たり乱数テーブル272a2において、小当たり乱数値には設定差は設けられていない（即ち、すべて9400個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることにより、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。

【1725】

具体的には、パチンコ機10の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は9400個であり、設定値「1」の場合は「50～9449」であり、設定値「2」の場合は「52～9451」であり、設定値「3」の場合は「54～9453」であり、設定値「4」の場合は「56～9455」であり、設定値「5」の場合は「58～9457」であ

10

20

30

40

50

り、設定値「6」の場合は「60～9459」と規定される。

【1726】

一方、パチンコ機10の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も9400個であり、設定値「1」の場合は「500～9899」であり、設定値「2」の場合は「520～9919」であり、設定値「3」の場合は「540～9939」であり、設定値「4」の場合は「560～9959」であり、設定値「5」の場合は「580～9979」であり、設定値「6」の場合は「600～9999」と規定される。

【1727】

S5547の処理では、第2保留球実行エリア273gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、特図2大当たり乱数テーブル272a2にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S5547の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S5547：Yes）、小当たり時の表示態様を設定する（S5548）。第13実施形態では、小当たり遊技の種別は1種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタC2）等を確認することなく、もれなく同一の小当たり遊技の表示態様（種別）が設定される。

【1728】

次に、S5549の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（S5549）、処理をS5550へ移行する。具体的には、S5549の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第2保留球実行エリア273gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第13実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくEテーブル272d5が選択され、さらに、該Eテーブル272d5においてもれなく「E9：特殊変動」演出態様が選択される。

【1729】

S5549の処理において設定された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e6において、第2保留球実行エリア273gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第13実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、「通常遊技状態」であれば、もれなく「630秒」の変動パターンである『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択され、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、もれなく「3秒」の変動パターンである『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。

【1730】

次に、S5550の処理では、今回当選した第2特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第1特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図1変更処理（S5550）を行い、その後、処理をS5557へ移行する。

【1731】

ここで、図106を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される特図2変動開始処理（S5508）の一処理である特図1変更処理（S5550）について説明する。図106は、この特図1変更処理（S5550）を示すフローチャートである。

。

10

20

30

40

50

【1732】

この特図1変更処理（S5550）は、第2特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第1特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「630秒」又は「3秒」）と、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第1特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

【1733】

MPU271は、この特図1変更処理（S5550）において、まず、第1特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（S5561）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（S5561:No）、変更すべき第1特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変動開始処理（図105）へ戻る。

【1734】

一方、S5561の処理において、第1特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（S5561:Yes）、該実行中の第1特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（S5562）。判別の結果、実行中の第1特別図柄の動的表示がハズレであれば（S5562:Yes）、重複して大入賞口65a又は小入賞口72aが開放されることがないため、この場合もこの特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変動開始処理（図105）へ戻る。

【1735】

一方、S5562の処理において、実行中の第1特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（S5562:No）、次に、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「630秒」又は「3秒」）とを比較し、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間より長い場合（即ち、残り「630秒」若しくは「3秒」以上か否か）を判別する（S5563）。なお、第1特別図柄の動的表示において、「630秒」以上の変動パターンは選定され得ないように構成されているため、S5563において「3秒」以上か否かを判定するように構成してもよい。

【1736】

S5563の判別の結果、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（S5563:Yes）、今回設定された第2特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防ぐために、実行中の第1特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（S5564）、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第2特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「630秒」又は「3秒」）に設定する（S5565）。このように構成することで、先に導出される第2特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第1特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口65a又は小入賞口72aの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【1737】

次いで、S5565の処理で変更された変動パターンに基づく特図1変動パターンコマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（S5566）、S5564の処理で変更された当否結果に基づく特図1表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（S5567）。なお、S5567の処理の後には、この特図1変更処理（S5550）を終了し、特図2変更開始処理（図105）

に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図 9 8 参照）の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。

【1 7 3 8】

S 5 5 6 3 の処理において、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第 2 特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（S 5 5 6 3 : N o）、今回設定された第 2 特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第 1 特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放を未然に防ぐために、今回設定された第 2 特別図柄の当否結果をハズレに変更し（S 5 5 6 8）、今回設定された第 2 特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（S 5 5 6 9）、この特図 1 変更処理（S 5 5 5 0）を終了し、特図 2 変動開始処理（図 1 0 5 参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第 1 特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第 2 特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【1 7 3 9】

図 1 0 5 に戻って説明を続ける。S 5 5 4 7 の処理において、小当たりではないと判別された場合は（S 5 5 4 7 : N o）、次いで、第 1 特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する（S 5 5 5 1）。この判別は、遊技状態に応じて第 1 保留球実行エリア 2 7 3 f に記憶される大当たり乱数カウンタ C 1 の値と特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1（図 8 7（a）参照）とを参照して行われ、実行中の第 1 特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には（S 5 5 5 1 : N o）、次いで、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 5 4 5 又は S 5 5 4 6 において設定された特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2（図 8 7（b）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S 5 5 5 2）。

【1 7 4 0】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、その時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2（図 8 7（b）参照）において、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1（図 8 7（a）参照）と同様、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機 1 0 の遊技状態（モード）が通常低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）である場合と、高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）である場合とで、大当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。なお、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における大当たり乱数値の範囲は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1 と同等であるので、その説明を省略する。

【1 7 4 1】

よって、S 5 5 5 2 の処理では、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 5 5 2 の処理の結果、今回の第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合（S 5 5 5 2 : Y e s）、次いで、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2（図 8 8（b）参照）に基づいて、第 2 特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する（S 5 5 5 3）。

【1 7 4 2】

10

20

30

40

50

この処理では、特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2 によって、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動 A」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動 B」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 における大当たり時の表示態様（下方 L E D 群 3 9 b 2 の表示態様）が設定される。具体的には、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2（図 8 8（b）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

10

【1 7 4 3】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 5 5 5 4）、処理を S 5 5 5 0 へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 7 2 d（図 9 0 又は図 9 1 参照）を選択する。そして、S 5 5 5 0 の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第 2 特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的（変動）時間と、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第 1 特別図柄の動的表示が、今回の第 2 特別図柄の動的表示の動的時間より長いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

20

【1 7 4 4】

第 1 3 実施形態では、大当たり遊技の種別は 3 種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなく D テーブル 2 7 2 d 4（図 9 1（a）参照）が設定される。そして、該 D テーブル 2 7 2 d 4 において、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。

【1 7 4 5】

S 5 5 5 4 の処理において選択された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 6 において、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

30

【1 7 4 6】

一方、S 5 5 5 1 の処理において実行中の第 1 特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合（S 5 5 5 1：Y e s）、既に第 1 特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第 2 特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する（S 5 5 5 5）。

40

【1 7 4 7】

S 5 5 5 5 の処理では、特別図柄表示装置 3 9 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、第 2 保留球実行エリア 2 7 3 g に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と、第 1 保留球数カウンタ 2 7 3 a 及び第 2 保留球数カウンタ 2 7 3 b の合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマル

50

リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第13実施形態では、パチンコ機10の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル272dが設定されている。

【1748】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し(S5556)、S5557の処理へ移行する。S5556の処理では、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5555の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短時用の特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e5において、第2保留球実行エリア273gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

10

【1749】

なお、S5552の処理において、今回の第2特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は(S5552:No)、処理をS5555へと移行し、S5555及びS5556の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

20

【1750】

このように、第2特別図柄における小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第2特別図柄における当否判定処理と第1特別図柄における当否判定処理とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【1751】

30

次に、S5557の処理では、S5549、S5554又はS5556の処理によって決定された第2特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図2変動パターンコマンドを設定する(S5557)。

【1752】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動A」であって、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図2・大当たり・「確率変動A」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図2・ハズレ・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図2変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、変動すべき特別図柄の種類と、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

40

【1753】

S5557の処理の後には、S5548、S5553又はS5555の処理で設定された第2特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図2停止種別コマンドを設定し(S5558)、この特図2変

50

動開始処理（S 5 5 0 8）を終了し、特図変動処理（図 1 0 2 参照）へ戻る。

【1 7 5 4】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動 A」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「7」図柄等）は特定せずに、「確率変動 A」であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「4」図柄等）は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。

【1 7 5 5】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「7 8 7」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「7 3 7」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様（例えば、「2 5 8」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。

【1 7 5 6】

このように、特図 2 停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3（表示制御装置 1 1 4）は、変動すべき特別図柄と、当否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

【1 7 5 7】

これらの特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドは、RAM 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図 9 8 参照）の外部出力処理（S 5 1 0 1）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 2 変動パターンコマンドや特図 2 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図 2 表示用変動パターンコマンドや特図 2 表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

【1 7 5 8】

次に、図 1 0 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 7 1 により実行される特図変動処理（S 5 1 1 0）の一処理である変動停止処理（S 5 5 0 9）について説明する。図 1 0 7 は、この変動停止処理（S 5 5 0 9）を示すフローチャートである。

【1 7 5 9】

この変動停止処理（S 5 1 1 0）は、第 1 特別図柄の動的表示又は第 2 特別図柄の動的表示の変動中において、特別図柄表示装置 3 9 の上方 LED 群 3 9 b 1 又は下方 LED 群 3 9 b 2 の表示内容を更新するとともに、各動的表示の終了タイミングとなった場合に、終了する特別図柄に応じた確定コマンドを設定し、終了タイミングとなった特別図柄の動的表示の変動を停止する。

【1 7 6 0】

MPU 2 7 1 は、この変動停止処理（S 5 5 0 9）において、まず、特別図柄表示装置 3 9 において第 1 特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（S 5 5 7 1）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が実行されていなければ（S 5 5 7 1：No）、第 1 特別図柄の停止処理に関する S 5 5 7 2～S 5 5 8 1 をスキップして、処理を S 5 5 8 2 へ移行する。

【1 7 6 1】

一方、第 1 特別図柄の動的表示の実行中であれば（S 5 5 7 1：Yes）、次いで、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S 5 5 7 2）。特別図柄表示装置 3 9 の第 1 特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別

10

20

30

40

50

カウンタC S 1により選択された変動パターンに応じて決められており（特図1 変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 5 5 7 2 : N o）、特別図柄表示装置3 9における上方L E D群3 9 b 1の表示を更新して（S 5 5 7 3）、処理をS 5 5 8 2へ移行する。

【1 7 6 2】

第1 3実施形態では、特別図柄表示装置3 9の上方L E D群3 9 b 1において、第1特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、上方L E D群3 9 b 1の最も上方のL E Dから下方のL E Dを1つずつ順番に点灯し、最も下方のL E Dを点灯した場合には、再び最も上方のL E Dから下方のL E Dを1つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

10

【1 7 6 3】

一方、特別図柄表示装置3 9における第1特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S 5 5 7 2 : Y e s）、特別図柄表示装置3 9の上方L E D群3 9 b 1に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（S 5 5 7 4）。停止図柄は、特図1 変動開始処理（図1 0 3参照）、特図2 変更処理（図1 0 4参照）又は特図1 変更処理（図1 0 6参照）によって予め設定される。特図1 変動開始処理のS 5 5 1 8、S 5 5 2 3若しくはS 5 5 2 5、又は、特図2 変更処理のS 5 5 3 8の処理によって、第1保留球実行エリア2 7 3 fに格納された大当たり乱数カウンタC 1の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタC 2の値により、大当たり後に「確率変動A」となる図柄か、「確率変動B」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

20

【1 7 6 4】

S 5 5 7 4の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置3 9の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置8 1における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置3 9における上方L E D群3 9 b 1の表示と同調して確定表示させるために、特図1 確定コマンドを設定して（S 5 5 7 5）、処理をS 5 5 7 6へ移行する。

【1 7 6 5】

特図1 確定コマンドは、第3図柄表示装置8 1にて実行中の第1特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためコマンドである。音声ランプ制御装置1 1 3は、この特図1 確定コマンドを受信すると、表示制御装置1 1 4に対して特図1 表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置1 1 4は、特図1 表示用確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置8 1において第1特別図柄に対応する第3図柄及び第4図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

30

【1 7 6 6】

次いで、S 5 5 7 6の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、R A M 2 7 3に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「0」よりも大きいかな否かを判別する（S 5 5 7 6）。

【1 7 6 7】

この時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たり終了時に所定数（第1 3実施形態では、「5 0」）の値が設定される。そして、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれかの動的表示が1回実行される毎に時短カウンタの値が1ずつ減算され、該時短カウンタの値が「0」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する大当たり処理（図1 0 9参照）の一処理である大当たり終了処理（図1 1 2参照）において、大当たり状態が終了して「時間短縮状態」が開始される場合、即ち、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たりの終了時に「5 0」がセットされるように構成されている。

40

【1 7 6 8】

50

なお、この時短カウンタの値は、いずれの特別図柄の動的表示においても減算されるように構成されているが、いずれか一方の特別図柄の動的表示の実行時にのみ減算するように構成してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示の実行時には時短カウンタの値を減算せず、第2特別図柄の動的表示の実行時にのみ時短カウンタの値を減算する。このように構成することで、例えば、「時間短縮状態」において、入賞補助機能を有していない第1特別図柄の動的表示が実行されても「時間短縮状態」は維持され続け、入賞補助機能を有する第2特別図柄の動的表示の実行時にのみ「時間短縮状態」を消化させることができる。よって、「時間短縮状態」全般において、入賞補助機能を有する特別図柄の動的表示を実行させることができ、遊技者に入賞補助機能を有する遊技による遊技価値を付与しきることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【1769】

また、時短カウンタを各特別図柄ごとにそれぞれ設け、該時短カウンタには特別図柄毎に異なる値（例えば、第1特別図柄用の時短カウンタには「10」、第2特別図柄用の時短カウンタには「100」）を設定し、いずれか一方の時短カウンタの値が「0」となった場合に、「時間短縮状態」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、「時間短縮状態」の終了条件を複数設けることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【1770】

S5576の処理において、時短カウンタの値が「0」より大きければ（S5576：Yes）、「時間短縮状態」であり、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が1回終了したので、時短カウンタの値を1減算し（S5577）、処理をS5578へ移行する。一方、S5576の処理において、時短カウンタの値が「0」より大きい値でなければ（S5576：No）、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、S5577の処理をスキップして、処理をS5578へ移行する。

20

【1771】

S5578の処理では、今回停止される第1特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるか否かを判別する（S5578）。判別の結果、今回停止される第1特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は（S5578：No）、次いで、今回停止される第1特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する（S5579）。S5578又はS5579の処理において、大当たりが導出されると判定された場合（S5578：Yes）、又は、小当たりが導出されると判定された場合（S5579：Yes）、今回停止される第1特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第2特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置39の下方LED群39b2に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（S5580）。この場合、第2特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図2変更処理（図104参照）のS5534によってハズレに対応する表示態様に変更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

30

【1772】

S5580の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第2特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39における下方LED群39b2の表示と同調して確定表示させるために、特図2確定コマンドを設定して（S5581）、処理をS5582へ移行する。

40

【1773】

特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて実行中の第2特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためのコマンドである。音声ランプ制御装置113は、この特図2確定コマンドを受信すると、表示制御装置114に対して特図2表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、特図2表示用確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81において第2特別図柄に対応する第3図柄および第4図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

50

【1774】

なお、S5579の処理において、今回停止される第1特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は（S5579：No）、S5580及びS5581の処理をスキップして、処理をS5582へ移行する。

【1775】

次に、S5582の処理では、特別図柄表示装置39において第2特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（S5582）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が実行されていなければ（S5582：No）、第2特別図柄の停止処理に関するS5583～S5592をスキップして、この変動停止処理（S5509）を終了し、特図変動処理（図102参照）に戻る。

10

【1776】

一方、第2特別図柄の動的表示の実行中であれば（S5582：Yes）、次いで、実行中の第2特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S5583）。特別図柄表示装置39の第2特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており（特図2変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S5583：No）、特別図柄表示装置39における下方LED群39b2の表示を更新して（S5584）、この動停止処理（S5509）を終了し、特図変動処理（図102参照）に戻る。

【1777】

20

第13実施形態では、特別図柄表示装置39の下方LED群39b2において、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方LED群39b1と同様、例えば、下方LED群39b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、最も下方のLEDを点灯した場合には、再び最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

【1778】

一方、特別図柄表示装置39における第2特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S5583：Yes）、特別図柄表示装置39の下方LED群39b2に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（S5585）。停止図柄は、特図2変動開始処理（図105参照）、特図1変更処理（図106参照）又は特図2変更処理（図104参照）によって予め設定される。特図2変動開始処理のS5548、S5553若しくはS5555、又は、特図1変更処理のS5568の処理によって、第2保留球実行エリア273gに格納された大当たり乱数カウンタC1の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタC2の値により、大当たり後に「確率変動A」となる図柄か、「確率変動B」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

30

【1779】

S5585の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39における下方LED群39b2の表示と同調して確定表示させるために、特図2確定コマンドを設定して（S5586）、処理をS5587へ移行する。

40

【1780】

次いで、S5587の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、RAM273に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「0」より大きいかな否かを判別する（S5587）。判別の結果、時短カウンタの値が「0」より大きければ（S5587：Yes）、「時間短縮状態」であり、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が1回終了したので、時短カウンタの値を1減算し（S5588）、処理をS5589へ移行する。一方、S5587の処理において、時短カウンタの値が「0」より大きい値でなければ（S

50

5587:No)、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、S5588の処理をスキップして、処理をS5589へ移行する。

【1781】

S5589の処理では、今回停止される第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるか否かを判別する(S5589)。判別の結果、今回停止される第2特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は(S5589:No)、次いで、今回停止される第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する(S5590)。S5589又はS5590の処理において、大当たりが導出されると判定された場合(S5589:Yes)、又は、小当たりが導出されると判定された場合(S5590:Yes)、今回停止される第2特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第2特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置39の上方LED群39b1に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する(S5592)。この場合、第1特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図1変更処理(図106参照)のS5564によってハズレに対応する表示態様に変更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

10

【1782】

S5591の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第1特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39における上方LED群39b1の表示と同調して確定表示させるために、特図1確定コマンドを設定して(S5592)、この動停止処理(S5509)を終了し、特図変動処理(図102参照)に戻る。

20

【1783】

なお、S5590の処理において、今回停止される第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は(S5590:No)、この変動停止処理(S5509)を終了し、特図変動処理(図102参照)に戻る。

【1784】

このように、変動停止処理(S5509)において、第1特別図柄の動的表示の停止タイミングと第2特別図柄の動的表示の停止タイミングとをそれぞれ別に判定することで、同時並行的に各特別図柄の変動演出をそれぞれ実行した場合であっても、各特別図柄を個別に停止表示させることができ、整合のとれた演出を実行することができる。また、一方の特別図柄の変動演出において大当たり又は小当たりが導出される場合に、念のため、他方の特別図柄の変動演出に対しても確定コマンドを送信して、該他方の特別図柄の変動演出を確実に停止させることができる。確定コマンドは、変動演出を停止させる処理のみを行わせるコマンドであり、1の特別図柄の変動演出に対して、2の確定コマンドを重複して送信した場合であっても演出上の齟齬が発生し得ないので、音声ランプ制御装置113でも、確定コマンドを重複して受信した場合であってもエラー判定をしない。よって、1の特別図柄の変動演出に対して2の確定コマンドを送信しても、不具合等は発生せず、確実に変動演出を停止させて、整合のとれた演出を実行することができる。

30

【1785】

次に、図108を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理(図98参照)の一処理である普図変動処理(S5111)について説明する。図108は、この普図変動処理(S5111)を示したフローチャートである。この普図変動処理(S5111)は、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を制御するものである。

40

【1786】

MPU271は、この普図変動処理(S5111)において、まず、今現在、普通電役64cが開放中(作動中)か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する(S5601)。判別の結果、普通電役64cが開放中であれば(S5601:Yes)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理(S5111)を終了して、タイ

50

マ割込処理（図 9 8 参照）へ戻る。

【1787】

一方、普通電役 6 4 c が開放中でなければ（S 5 6 0 1 : N o）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（S 5 6 0 2）。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（S 5 6 0 2 : N o）、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「1 秒」）経過したか否かを判別する（S 5 6 0 3）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 5 6 0 3 : N o）、この普図変動処理（S 5 1 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示

10

【1788】

一方、S 5 6 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S 5 6 0 3 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N）が「0」より大きい

【1789】

一方、S 5 6 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きくなければ（S 5 6 0 4 : N o）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S 5 1 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きい値であれば（S 5 6 0 4 : Y e s）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 7 3 h の値（作動保留球数 H N）を 1 減算する（S 5 6 0 5）。これは、後述する処理（S 5 6 0 6 ~ S 5 6 1 3）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

20

【1790】

次いで、普図保留球格納エリア 2 7 3 i に格納されたデータをシフト処理する（S 5 6 0 6）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 7 3 i の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 7 3 j へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア→普図保留球実行エリア 2 7 3 j、普図保留第 2 エリア→普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア→普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア→普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

30

【1791】

S 5 6 0 6 のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値）に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」か否かを判別する（S 5 6 0 7）。判別の結果、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」と判別された場合は（S 5 6 0 7 : Y e s）、普通図柄の可変表示時間を「5 秒」に設定し（S 5 6 0 8）、処理を S 5 6 1 0 へ移行する。一方、遊技状態が「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」ではないと判別された場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」と判別された場合は（S 5 6 0 7 : N o）、普通図柄の可変表示時間を「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」時より短い「0.5 秒」に設定し（S 5 6 0 9）、処理を S 5 6 1 0 へ移行する。

40

【1792】

これにより、右打ち遊技における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、球が普通電役 6 4 c の上面を転動している間（即ち、約 3 秒程度）に、普通図柄の可変表示の変動が停止して、該可変表示で当たりとなった場合には、普通電役 6 4 c が開放され、普通電役 6 4 c の上面を転動する球がほぼすべて遊技盤 1 3 の正面視下方へ落下し、第 2 始動

50

口 6 4 b へと流入する（即ち、小入賞口 7 2 a 側へは流入しない）ように構成される。一方、右打ち遊技における「超確率変動状態」では、球が普通電役 6 4 c の上面を転動している間に、普通図柄の可変表示が停止しない場合があり、普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動しきり、第 2 可変入賞装置 7 2 の小入賞口 7 2 a 側へと流下し得るように構成される。よって、同じ右打ち遊技であっても、小入賞口 7 2 a に流入する遊技状態と流入しない遊技状態とを創り出すことができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【1793】

S 5 6 1 0 の処理では、遊技状態に応じて普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f を参照して普通図柄の可変表示における停止図柄、即ち、普通図柄の可変表示の当否を決定する（S 5 6 1 0）。具体的には、「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する。また、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 7 2 f における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 7 3 j に格納されている普図当たり乱数カウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する。S 5 6 1 0 の処理の後には、この普図変動処理（S 5 1 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【1794】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 6 4 c が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 6 4 c が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第 2 始動口 6 4 b 側へ流入し易い状況か、普通電役 6 4 c が開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動しきり、小入賞口 7 2 a 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【1795】

S 5 6 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 5 6 0 2 : Y e s）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 5 6 1 1）。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 5 6 0 8 又は S 5 6 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 5 6 1 1 : N o）、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して（S 5 6 1 2）、この普図変動処理（S 5 1 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【1796】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S 5 6 1 1 : Y e s）、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 5 6 1 0 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（S 5 6 1 3）、この普図変動処理（S 5 1 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【1797】

これにより、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理（S 5 1 1 1）に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【1798】

次に、図 1 0 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行されるタイマ割込処理（図 9 8 参照）の一処理である当たり処理（S 5 1 0 3）について説明する。

図109は、この当たり処理（S5103）を示したフローチャートである。

【1799】

この当たり処理（S5103）は、上述したように、特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）に応じて大入賞口65aの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口65aの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口65aを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図110参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させるための大当たり終了処理（図112参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口72aの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口72aの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口72aの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図113参照）を実行する。

10

【1800】

即ち、大当たり遊技では、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口65aを開放し、大入賞口65aの最大開放時間（第13実施形態では、「30秒」）が経過したか、又は、大入賞口65aに球が規定数（第13実施形態では、10個）入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると大入賞口65aを閉鎖し、この大入賞口65aの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【1801】

また、小当たり遊技では、小当たり状態のラウンド（即ち、1ラウンド）に小入賞口72aを開放し、小入賞口72aの最大開放時間（第13実施形態では、「1.8秒」）が経過したか、又は、小入賞口72aに球が規定数（第13実施形態では、1個）入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると小入賞口72aを閉鎖し、この小入賞口72aの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを1回のみ実行する。

20

【1802】

MPU271は、この当たり処理（S5103）において、まず、いずれかの特別図柄の動的表示の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出したか（当選したか）否かを判別する（S5701）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されたと判別された場合は（S5701：Yes）、当選した大当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した大当たり種別に応じたラウンド数をRAM273に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S5702）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S5703）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「5秒」）を設定して（S5704）、処理をS5709へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S5101）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

30

【1803】

なお、いずれかの大当たりに当選した場合に、いずれの遊技状態および大当たり種別であったとしても、その大当たり中は、特別図柄および普通図柄とともに低確率状態に設定するように構成されている。このように構成することで、大当たり中に普通図柄の当選に基づく第2始動口64bへの入賞が頻出するような事態を未然に防止できる。

40

【1804】

一方、S5701の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されていない（当選していない）と判別された場合（S5701：No）、次に、該動的表示の抽選結果として、小当たりの抽選結果が導出された（当選したか）否かを判別する（S5705）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）において小当たりの抽選結果が導出（当選）されたと判別され

50

た場合は（S 5 7 0 5 : Y e s）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、R A M 2 7 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「1」をセットする（S 5 7 0 6）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 5 7 0 7）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「1 秒」）を設定して（S 5 7 0 8）、処理を S 5 7 0 9 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1 8 0 5】

10

このように構成することで、当選した大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

【1 8 0 6】

次に、S 5 7 0 9 の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（S 5 7 0 9）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（S 5 7 0 9 : Y e s）、大当たり遊技に対応する大入賞口 6 5 a の開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行する（S 5 7 1 0）。

【1 8 0 7】

20

ここで、図 1 1 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される当たり処理（図 1 0 9 参照）の一処理である大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）について説明する。図 1 1 0 は、この大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）を示したフローチャートである。この大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）では、当たり処理（S 5 1 0 3）で設定された大入賞口 6 5 a の開放回数に基づいて、大入賞口 6 5 a の開閉制御を実行する。

【1 8 0 8】

M P U 2 7 1 は、この大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）において、まず、大入賞口 6 5 a が開放中か否かを判別する（S 5 7 2 1）。判別の結果、大入賞口 6 5 a が開放中であれば（S 5 7 2 1 : Y e s）、開放されている大入賞口 6 5 a に関する制御を行う大入賞口開放中処理を実行し（S 5 7 2 2）、この大入賞口開閉制御処理（S 5 7 1 0）を終了して、処理を当たり処理（図 1 0 9 参照）に戻る。

30

【1 8 0 9】

一方、S 5 7 2 1 の処理において、大入賞口 6 5 a が開放されていないと判別された場合は（S 5 7 2 1 : N o）、次に、当たり処理（図 1 0 9 参照）で設定された大当たりのオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（図 1 1 1 参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S 5 7 2 3）。判別の結果、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S 5 7 2 3 : Y e s）、大当たり遊技における新たなラウンドを開始すべく、大入賞口 6 5 a を開放する大入賞口開放設定処理を実行し（S 5 7 2 4）、次いで、R A M 2 7 3 に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「1 0」をセットする（S 5 7 2 5）。そして、大入賞口 6 5 a の最大開放時間（即ち、「3 0 秒」）を設定する開放時間設定を行い（S 5 7 2 6）、大入賞口 6 5 a が開放されたことを示す開放コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（S 5 7 2 7）、処理を S 5 7 2 2 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、開放コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【1 8 1 0】

一方、S 5 7 2 3 の処理において、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S 5 7 2 3 : N o）、大当たりのオープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 5 7 2 4 ~ S 5 7 2 7 の処理をスキップして、この大入賞口

50

開閉制御処理（S 5 7 1 0）を終了して、当たり処理（図 1 0 9 参照）に戻る。

【1 8 1 1】

ここで、図 1 1 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される大入賞口開閉制御処理（図 1 1 0 参照）の一処理である大入賞口開放中処理（S 5 7 2 2）について説明する。図 1 1 1 は、この大入賞口開放中処理（S 5 7 2 7）を示すフローチャートである。

【1 8 1 2】

M P U 2 7 1 は、この大入賞口開放中処理（S 5 7 2 2）において、まず、上述した大入賞口開閉制御処理（図 1 0 9 参照）の S 5 7 2 6 で設定された大入賞口 6 5 a の開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（S 5 7 3 1）。判別の結果、大入賞口 6 5 a の開放時間が経過したタイミングであれば（S 5 7 3 1：Y e s）、大入賞口 6 5 a の一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける大入賞口 6 5 a の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして（S 5 7 3 2）、処理を S 5 7 3 6 へ移行する。S 5 7 3 6 からの大入賞口 6 5 a の閉鎖処理については、後述する。

【1 8 1 3】

一方、S 5 7 3 1 の処理において、大入賞口 6 5 a の開放時間が経過したタイミングでなければ（S 5 7 3 1：N o）、大入賞口 6 5 a の閉鎖タイミングは到来していないので、大入賞口 6 5 a の開放を維持しつつ、次いで、大入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か（S 5 7 3 3）、即ち、大入賞口 6 5 a へ球が入賞したか否かを判別する。

【1 8 1 4】

S 5 7 3 3 の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出された場合（S 5 7 3 3：Y e s）、即ち、大入賞口 6 5 a へ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を 1 減算して（S 5 7 3 4）、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 5 7 3 5）。判別の結果、入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 5 7 3 5：N o）、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、大入賞口 6 5 a に球が 1 0 個入賞して、大入賞口 6 5 a の一の閉鎖条件が成立しているので、大入賞口 6 5 a を閉鎖させるために、処理を S 5 7 3 6 へ移行する。

【1 8 1 5】

一方、S 5 7 3 3 の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出されていない場合（S 5 7 3 3：N o）、即ち、大入賞口 6 5 a に球が入賞していない場合、又は、S 5 7 3 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は（S 5 7 3 5：Y e s）、大入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立していないため、大入賞口 6 5 a の開放状態を維持するため、S 5 7 3 6 ～S 5 7 4 0 の処理を行わず、この大入賞口開放中処理（S 5 7 2 2）を終了する。この大入賞口開放中処理（S 5 7 2 2）の終了後は、当たり処理（図 1 0 9 参照）に戻る。

【1 8 1 6】

S 5 7 3 6 からの大入賞口 6 5 a の閉鎖処理では、まず、大入賞口 6 5 a を閉鎖する大入賞口閉鎖設定の処理を実行し（S 5 7 3 6）、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大入賞口 6 5 a が閉鎖されたことを示す閉鎖コマンドを設定して（S 5 7 3 7）、処理を S 5 7 3 8 へ移行する。ここで設定された閉鎖コマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 9 8 の S 5 1 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1 8 1 7】

次いで、S 5 7 3 8 の処理では、大入賞口 6 5 a の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し（S 5 7 3 8）、1 減算したラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 5 7 3 9）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい当たりである場合は（S 5 7 3 9：Y e s）、該大当たりにおけるラウンド回数（大入賞口 6 5 a の残り開放回数）が残存している状態であるので、次に大

入賞口65aが開放されるまでのインターバル時間（例えば、「2秒」）を設定し（S5740）、この大入賞口開放中処理（S5722）を終了する。この大入賞口開放中処理（S5722）の終了後は、当たり処理（図109参照）に戻る。

【1818】

一方、S5739の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S5739：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける大入賞口65aの開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、S5740の処理をスキップして、インターバル時間を設定せず、この大入賞口開放中処理（S5722）を終了して、大入賞口開閉制御処理（図110参照）に戻り、その後、当たり処理（図109参照）に戻る。

10

【1819】

図109に戻って説明を続ける。S5710の大入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S5711）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S5711：Yes）、大当たり遊技を継続するために、S5712の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（S5103）を終了し、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S5711：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（S5712）、この当たり処理（S5103）を終了し、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。

20

【1820】

ここで、図112を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される当たり処理（図109参照）の一処理である大当たり終了処理（S5712）について説明する。図112は、この大当たり終了処理（S5712）を示すフローチャートである。

【1821】

第13実施形態の大当たり終了処理（S5712）では、大当たり遊技を発生した大当たり種別に基づいて、該大当たり遊技終了後にの遊技状態、即ち、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄の大当たり確率と普通図柄の当たり確率とを設定する。

【1822】

MPU271は、この大当たり終了処理（S5712）において、まず、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動A」であるか否かを判別する（S5751）。判別の結果、大当たり種別が「確率変動A」であれば（S5751：Yes）、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに（S5752）、普通図柄を低確率状態に設定し（S5753）、処理をS5760へ移行する。即ち、特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄が低確率状態である「超確率変動状態」が設定される。なお、第13実施形態では、「超確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「超確率変動状態」が維持されることとなる。

30

【1823】

一方、S5751の処理において、大当たり種別が「確率変動A」ではないと判別された場合は（S5751：No）、次いで、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動B」であるか否かを判別する（S5754）。判別の結果、大当たり種別が「確率変動B」であれば（S5754：Yes）、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに（S5755）、普通図柄も高確率状態に設定し（S5756）、処理をS5760へ移行する。即ち、特別図柄および普通図柄がともに高確率状態である「確率変動状態」が設定される。なお、第13実施形態では、「確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「確率変動状態」が維持されることとなる

40

【1824】

S5754の処理において、大当たり種別が「確率変動B」でないと判別された場合（

50

S 5 7 5 4 : N o)、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別は「時間短縮」ということなので、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を低確率状態に設定するとともに (S 5 7 5 7)、普通図柄を高確率状態に設定し (S 5 7 5 8)、時短カウンタ (図示せず) の値に「50」をセットして (S 5 7 5 9)、処理を S 5 7 6 0 へ移行する。即ち、特別図柄が低確率状態であって、かつ、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」が設定される。第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、ここで設定された「時間短縮状態」は、時短カウンタの値が「0」より大きい値である間、維持され、時短カウンタの値が「0」より大きい値でなくなった場合 (即ち、時短カウンタの値が「0」以下となった場合) に、「通常遊技状態」へと移行するように構成される。

【1825】

S 5 7 6 0 の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する (S 5 7 6 0)。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い (S 5 7 6 1)、この大当たり終了処理 (S 5 7 1 2) を終了し、当たり処理 (図 1 0 9 参照) に戻る。なお、S 5 7 6 0 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 9 8 の S 5 1 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1826】

図 1 0 9 に戻って説明を続ける。S 5 7 0 9 の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は (S 5 7 0 9 : N o)、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する (S 5 7 1 3)。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は (S 5 7 1 3 : Y e s)、小当たり遊技に対応する小入賞口 7 2 a の開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する (S 5 7 1 4)。

【1827】

ここで、図 1 1 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される当たり処理 (図 1 0 9 参照) の一処理である小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) について説明する。図 1 1 3 は、この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) を示すフローチャートである。この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口 7 2 a の開閉制御を実行する。

【1828】

M P U 2 7 1 は、この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) において、まず、小入賞口 7 2 a が開放中か否かを判別する (S 5 7 7 1)。判別の結果、小入賞口 7 2 a が開放されていないと判別された場合は (S 5 7 7 1 : N o)、小入賞口 7 2 a の開放中に関する制御である S 5 7 7 2 ~ S 5 7 7 6 を行わず、処理を S 5 7 7 7 に移行する。

【1829】

一方、小入賞口 7 2 a が開放中であれば (S 5 7 7 1 : Y e s)、次いで、当たり処理 (図 1 0 9 参照) で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する (S 5 7 7 2)。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば (S 5 7 7 2 : Y e s)、小当たり遊技における 1 のラウンドを開始すべく、小入賞口 7 2 a を開放する小入賞口開放設定処理を実行し (S 5 7 7 3)、次いで、R A M 2 7 3 に設けられた入賞カウンタ (図示せず) の値に「1」をセットする (S 5 7 7 4)。そして、小入賞口 7 2 a の最大開放時間 (即ち、「1. 8 秒」) を設定する開放時間設定を行い (S 5 7 7 5)、小入賞口 7 2 a が開放されたことを示す小開放コマンドを R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して (S 5 7 7 6)、処理を S 5 7 7 7 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 5 1 0 1) によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【1830】

なお、S 5 7 7 2 の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ

10

20

30

40

50

(S 5 7 7 2 : N o)、小当たりのオープニング時間中であるので、以降の処理をスキップして、この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) の終了後は、当たり処理 (図 1 0 9 参照) に戻る。

【1 8 3 1】

次いで、S 5 7 7 7 の処理では、上述した S 5 7 7 5 で設定された小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングか否かを判別する (S 5 7 7 7)。判別の結果、小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングであれば (S 5 7 7 7 : Y e s)、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口 7 2 a の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして (S 5 7 7 8)、処理を S 5 7 8 2 へ移行する。S 5 7 8 2 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理については、後述する。

10

【1 8 3 2】

一方、S 5 7 7 7 の処理において、小入賞口 7 2 a の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 5 7 7 7 : N o)、小入賞口 7 2 a の閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口 7 2 a の開放を維持しつつ、次いで、小入賞口スイッチ (図示せず) によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞したか否かを判別する (S 5 7 7 9)。

【1 8 3 3】

S 5 7 7 9 の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出された場合 (S 5 7 7 9 : Y e s)、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 5 7 8 0)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 5 7 8 1)。判別の結果、入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 5 7 8 1 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、小入賞口 7 2 a に球が 1 個入賞して、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口 7 2 a を閉鎖させるために、処理を S 5 7 8 2 へ移行する。

20

【1 8 3 4】

一方、S 5 7 7 9 の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出されていない場合 (S 5 7 7 9 : N o)、即ち、小入賞口 7 2 a に球が入賞していない場合、又は、S 5 7 8 1 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S 5 7 8 1 : Y e s)、小入賞口 7 2 a の閉鎖条件が成立していない。よって、小入賞口 7 2 a の開放状態を維持するため、S 5 7 8 2 ~ S 5 7 8 4 の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) を終了する。この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7 1 4) の終了後は、当たり処理 (図 1 0 9 参照) に戻る。

30

【1 8 3 5】

このように、大当たり遊技における大入賞口 6 5 a の開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口 7 2 a の開閉制御にも使用するとともに、大入賞口 6 5 a の開閉制御のプログラムと小入賞口 7 2 a の開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、上記制御をサブルーチン化した場合には、ROM 容量を削減することができる。

【1 8 3 6】

S 5 7 8 2 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理では、まず、小入賞口 7 2 a を閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し (S 5 7 8 2)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口 7 2 a が閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して (S 5 7 8 3)、処理を S 5 7 8 4 へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、RAM 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 9 8 の S 5 1 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【1 8 3 7】

次いで、S 5 7 8 4 の処理では、小入賞口 7 2 a の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 5 7 8 4)、この小入賞口開閉制御処理 (S 5 7

50

14)を終了する。この小入賞口開閉制御処理(S5714)の終了後は、当たり処理(図109参照)に戻る。

【1838】

図109に戻って説明を続ける。S5714の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S5715)。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合は(S5715:Yes)、小当たり遊技を継続するために、S5716の処理をスキップして、一旦、この当たり処理(S5103)を終了し、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。

【1839】

一方、S5715の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S5715:No)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置113に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し(S5716)、この当たり処理(S5103)を終了し、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。

【1840】

このように、当たり処理(図109参照)において、大入賞口65aの開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理(図110参照)と、小入賞口72aの開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理(図113参照)を実行することで、主制御装置110内のMPU271によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理することができるとともに、大当たり時における大入賞口65aを開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口72aを開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置113へ伝達することができる。また、当たり処理(図109参照)において、大当たり終了処理(図113参照)によって大当たり終了後の遊技状態を設定することで、当選した大当たり種別毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【1841】

次に、図114を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理(図98参照)の一処理である普通電役制御処理(S5104)について説明する。図114は、この普通電役制御処理(S5104)を示したフローチャートである。

【1842】

この普通電役制御処理(S5104)は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役64cを開閉(突出及び没入)駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役64cの開放(没入)時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役64cを開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放(没入)中の普通電役64cを閉鎖(突出)させる制御を実行する。

【1843】

MPU271は、この普通電役制御処理(S5104)において、まず、普通電役64cが開放(没入)中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する(S5801)。判別の結果、普通電役64cが開放中でないと判別された場合(S5801:No)、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する(S5802)。

【1844】

S5802における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ(S5802:No)、この普通電役制御処理(S5104)を終了して、タイマ割込処理(図98参照)に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば(S5802:Yes)、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する(S5803)。

【1845】

S5803における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別され

10

20

30

40

50

た場合は（S 5 8 0 3：N o）、この普通電役制御処理（S 5 1 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（S 5 8 0 3：Y e s）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した時の普通図柄が高確率状態中か否か、即ち、遊技状態が「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であるか否かを判別する（S 5 8 0 4）。

【1 8 4 6】

S 5 8 0 4における判別の結果、普通図柄の高確率状態中でない状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中でないと判別された場合は（S 5 8 0 4：N o）、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」であるので、電役開放テーブル 2 7 2 h の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 6 4 c の開放時間を「0. 1 秒」に設定し（S 5 8 0 5）、該当たりに基づく普通電役 6 4 c の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 5 8 0 6）、処理を S 5 8 0 9 へ移行する。

10

【1 8 4 7】

一方、S 5 8 0 4の処理において、普通図柄の高確率状態中である状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であると判別された場合は（S 5 8 0 4：Y e s）、電役開放テーブル 2 7 2 h の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 6 4 c の開放（没入）時間を「5 秒」に設定し（S 5 8 0 7）、該当たりに基づく普通電役 6 4 c の開放回数を 3 回行うため、電役カウンタの値に「3」をセットして（S 5 8 0 8）、処理を S 5 8 0 9 へ移行する。

20

【1 8 4 8】

S 5 8 0 9の処理では、普通電役 6 4 c の開放（没入）処理を行い（S 5 8 0 9）、閉鎖（突出）状態であった普通電役 6 4 c を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（S 5 1 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【1 8 4 9】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 6 4 c の配設位置に到達し、該普通電役 6 4 c が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 6 4 b 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 6 4 c の閉鎖状態において該普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が第 2 可変入賞装置 7 2 の小入賞口 7 2 a 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【1 8 5 0】

S 5 8 0 1の処理において、普通電役 6 4 c が開放中であると判別された場合（S 5 8 0 1：Y e s）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7 において設定された普通電役 6 4 c の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する（S 5 8 1 0）。判別の結果、設定された普通電役 6 4 c の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は（S 5 8 1 0：N o）、普通電役 6 4 c の開放状態を維持するため、S 5 8 1 1～S 5 8 1 3の処理をスキップして、この普通電役制御処理（S 5 1 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

40

【1 8 5 1】

一方、S 5 8 1 0の処理において、設定された普通電役 6 4 c の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は（S 5 8 1 0：Y e s）、まず、普通電役 6 4 c の閉鎖（突出）処理を行う（S 5 8 1 1）。そして、閉鎖（没入）状態であった普通電役 6 4 c を閉鎖（突出）状態に駆動し、S 5 8 0 6 又は S 5 8 0 8 の処理で設定された電役カウンタの値から「1」を減算する（S 5 8 1 2）。そして、減算された電役カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 5 8 1 3）。判別の結果、電役カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は（S 5 8 1 3：Y e s）、該当たりに基づく普通電役 6 4 c の開放回数が残存しているため、処理を S 5 8 0 9 へ移行し、再び普通電役 6 4 c の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「0」より大きい値でないと判

50

別された場合（S5813：No）、即ち、電役カウンタの値が「0」以下であるある場合は、該当たりに基づく普通電役64cの開放がすべて終了したということなので、普通電役64cの再開放を行わず、この普通電役制御処理（S5104）を終了して、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。

【1852】

このように、第13実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて普通図柄の当選確率および変動時間と、その当選に伴う普通電役64cの開放時間とを異ならせることで、スルーゲート67を球が通過し得る右打ちの遊技において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、普通電役64cの開放状態が頻出するように構成して、第2可変入賞装置72の小入賞口72aが開放されている状態であっても、球がほぼ第2始動口64bへ流入し得ることができる。一方、同じ右打ち遊技であっても、「超確率変動状態」では、普通電役64cの開放状態と閉鎖状態とが混在するように構成して、第2始動口64bにも球が流入し得るが、閉鎖状態の普通電役64cの上面を右端から左端まで転動しきる場合があり、その球が第2可変入賞装置72の小入賞口72aへ流入し得ることができる。よって、右打ち遊技時の遊技状態それぞれで入賞し得る入賞口64b、72aを異ならせるとともに、遊技者に付与する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【1853】

以上、説明したように、第13実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、該第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれ「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その減少分の範囲が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分（ハズレ乱数値の個数の減少分）のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【1854】

また、設定変更に伴う第1特別図柄の大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技において最も滞在率が高い遊技状態である「通常遊技状態」で選定される役であって、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、「通常遊技状態」であれば、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第1特別図柄において、該第1特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

【1855】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【1856】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機10毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機10の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10

の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 10 で遊技を行わず、パチンコ機 10 の稼働が低下してしまうおそれがある。

【1857】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【1858】

10

また、「通常遊技状態」の第 2 特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第 1 特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。第 2 特別図柄では、小当たり遊技に当選し易く構成されているため、「通常遊技状態」において第 2 始動口 64b に球を入賞させて第 2 特別図柄の動的表示を実行されてしまうと、「通常遊技状態」であるにもかかわらず、遊技者に小当たり遊技に基づく賞球を付与してしまい、遊技ホールに不測の不利益を被らせてしまうおそれがある。そこで、「通常遊技状態」の第 2 特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第 1 特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成することで、「通常遊技状態」において第 2 始動口 64b へ球を入賞させて第 2 特別図柄の変動演出が実行される場合、第 1 特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「595 秒」以上）の変動演出が実行されることができる。このため、「通常遊技状態」における第 2 特別図柄の変動演出の実行効率が、第 1 特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第 2 始動口 64b へ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができ、奨励されていない遊技が実行されることを抑制することができる。

20

【1859】

さらに、第 2 特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第 1 特別図柄の変動演出を実行しようとした場合にも該第 1 特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得るように構成することで、「通常遊技状態」において第 2 始動口 64b へ入賞させることの利益（メリット）の低下度合いを増幅させることができる。その結果、特図 2 の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図 2 の変動演出の実行契機となる第 2 始動口 64b への入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

30

【1860】

また、一方の特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。また、一方の特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、一方の

40

50

特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の他方の特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、一方の特別図柄における当否抽選を行わず、該一方の特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

【1861】

さらに、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置113に送信するように構成する。

10

【1862】

ここで、音声ランプ制御装置113は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起こっていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第2特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置113は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第2特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置113側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置113側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

20

【1863】

そこで、第13実施形態のパチンコ機10では、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置113に送信することで、音声ランプ制御装置113がコマンド送信エラーと判断することなく、正常な制御を実行することができるようになる。よって、特別図柄の動的表示の実行中に該動的表示の内容を変更する制御を実行した場合であっても、音声ランプ制御装置113側の制御プログラムを変更することなく、正常な制御を実行することができるので、新たな制御プログラムの設定等の必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。

30

【1864】

また、第13実施形態のパチンコ機10では、設定値が段階的に増加するにつれて、大当たり乱数値の個数も段階的に均等に増加するように構成されている。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、均等に増加される大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【1865】

さらに、第13実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1866】

50

＜第 1 4 実施形態＞

次に、図 1 1 5 から図 1 3 4 を参照して、第 1 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について説明する。

【1 8 6 7】

第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との当否抽選において、ともに大当たりおよび小当たりに当選し得るように構成しつつ、各特別図柄において設定値ごとに大当たり乱数値の個数を増加させ、大当たり確率のみを変更するように構成していた。また、特別図柄の高確率状態において、低確率状態より大当たり乱数値の個数を増加させるように構成していた。いずれの場合であっても、大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填することで、遊技者による設定判別要素を少なくしつつ、遊技状態に応じて小当たり遊技に基づく遊技価値を得られるか否かの遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にしていた。

10

【1 8 6 8】

これに対し、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、2 の特別図柄（例えば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄）を設け、各特別図柄の抽選において高確率状態を設けずに低確率状態のみとし、いずれの特別図柄においても大当たりに当選し得る一方、所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）において変動され易い 1 の特別図柄（例えば、第 1 特別図柄）では小当たりに当選せず、上記所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において変動され易い他方の特別図柄（例えば、第 2 特別図柄）でのみ小当たりに当選するように構成する。また、上記他方の特別図柄で小当たりに当選した場合に開放される小入賞口 7 2 a 内に特別領域スイッチ 2 0 8 h（所謂、V 入賞口）を設け、該特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検知された場合も大当たり遊技を発生し得るように構成する（所謂、1 種 2 種混合機）。そして、各特別図柄の大当たり確率にのみ設定差を設けるように構成し、設定差を生じさせるために必要な大当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。

20

【1 8 6 9】

以下、第 1 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態乃至第 1 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態乃至第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 1 3 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

30

【1 8 7 0】

まず、図 1 1 5 を参照して、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 1 1 5 は、第 1 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。第 1 4 実施形態の遊技盤 1 3 の盤面構成において、第 1 3 実施形態と相違する点は、普通電役 6 4 c が通常状態（非当選状態）において、遊技盤 1 3 の盤面内に没入し、普通図柄に当選した場合に遊技盤 1 3 の前面側へ突出する出沒式である点と、第 2 始動口 6 4 b が普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで球が転動しきった場合にのみ入賞し得る位置に配置されている点と、可変入賞装置 6 5（大入賞口 6 5 a）が遊技盤 1 3 の正面視中央下部に配置されている点と、第 2 可変入賞装置 7 2 の小入賞口 7 2 a 内に特別領域スイッチ 2 0 8 h が設けられている点と、スルーゲート 6 7 と普通電役 6 4 c との間の位置に右側一般入賞口 6 3 c が配置されている点と、である。その他の構成および機能は、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一又は略同一である。

40

【1 8 7 1】

第 1 4 実施形態の普通電役 6 4 c は、普通図柄の可変表示結果に応じて 1 枚の板を突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。この普通電役 6 4 c は、通常状態（デフォルト状態）では、遊技盤 1 3 の盤面前面より没入した位置に収納されており、該没入状態では遊技盤 1 3 の盤面を流下する球に対して影響を与えないように配置される。一方、普通図柄の可変表示に当選した場合に、上記収納状態から遊技盤 1 3 の盤面前面より突出した状態となり、普通電役 6 4 c が突出状態となっている場合に、該普通電役 6

50

4 c の上面を傾斜に沿って右端から左方向へ球が転動可能となる。そして、該普通電役 6 4 c が突出状態を維持している間に該普通電役 6 4 c の左端まで球が転動されると、第 2 始動口 6 4 b へ球を誘導可能に構成されている。

【1872】

なお、第 1 4 実施形態において、第 2 始動口 6 4 b へ球を入賞させる場合は、普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動しきったときのみ入賞可能に構成され、その他のルート（流路）では第 2 始動口 6 4 b へ球が入賞し得ないように構成されている。第 1 4 実施形態では、小入賞口 7 2 a 内の特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検知された場合、いずれの遊技状態（期間）であっても大当たりを発生する構成となっている。また、第 1 4 実施形態では、第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づいて小当たり遊技が発生し易くなっており、この小当たりで当選することで大当たりを発生し得る小入賞口 7 2 a が開放され、該小入賞口 7 2 a 内の特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検知されてしまうと、遊技者が容易に遊技価値を取得可能となってしまう。このため、所定の大当たりで当選した後に実行される遊技状態（期間）でのみ（第 1 4 実施形態では、「時間短縮状態」）、第 2 始動口 6 4 b へ球が入賞し得るように構成し、遊技仕様として想定しない遊技価値が遊技者に付与されてしまうことを防止するように構成されている。

【1873】

普通電役 6 4 c の上部（上面）には、該普通電役 6 4 c の上面を転動する球と衝突して、該球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第 1 4 実施形態では、突出状態の普通電役 6 4 c の上面を右端から左端まで転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役 6 4 c の上面の右端から左端まで転動する時間を長くするように構成されている。具体的には、普通電役 6 4 c の右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約 3 秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、突出状態の普通電役 6 4 c 上を転動している間（即ち、約 3 秒間）に普通電役 6 4 c が没入状態となった場合には、球の自重により、遊技盤 1 3 の鉛直方向下方に流下し、遊技盤 1 3 の盤面下方へ流下する。一方、普通電役 6 4 c 上を転動している間に普通電役 6 4 c の突出状態が維持されている場合は、普通電役 6 4 c 上を転動しきって、普通電役 6 4 c の遊技盤 1 3 の正面視左側に配置された第 2 始動口 6 4 b 側へと流下するように構成されている。

【1874】

なお、普通電役 6 4 c の上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「3 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）となるように構成してもよいし、「3 秒」以上の長い時間（例えば、「5 秒」）となるように構成してもよい。

【1875】

第 1 4 実施形態の第 1 始動口 6 4 a の正面視下側には可変入賞装置 6 5 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口 6 5 a が設けられている。

【1876】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 1 1 6 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 9 の特別 LED 群 3 9 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、「7 7 7」）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置 6 5 に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口 6 5 a 内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。

【1877】

この大入賞口 6 5 a は、所定条件の成立（即ち、開放から所定時間が経過、又は、開放中に所定数の入賞を検知）に基づいて閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口 6 5 a

が所定時間開放される。この大入賞口 6 5 a の開閉動作は、大当たり種別に応じて繰り返し実行され、最高で例えば 1 6 回（1 6 ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【1 8 7 8】

第 1 4 実施形態の可変入賞装置 6 5 は、遊技盤 1 3 の正面視中央下部に配設されているため、左打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過した球）と、右打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過した球）とが、それぞれ入賞し得るように構成されている。これにより、遊技状態ごと（発射態様ごと）に複数の可変入賞装置を設ける必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の部品点数を削減して、パチンコ機 1 0 の製造コストを削減することができる。

10

【1 8 7 9】

ここで、第 1 4 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 a への入賞に基づいて、「1 6 R 大当たり」、及び、「4 R 大当たり」が用意されている（図 1 1 9（a）参照）。また、第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づいて、「1 6 R 大当たり」、「8 R 大当たり」、及び、「4 R 大当たり」が用意されている（図 1 1 9（b）参照）。

【1 8 8 0】

「1 6 R 大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。また、「8 R 大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が 8 ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。さらに、「4 R 大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。

20

【1 8 8 1】

第 1 4 実施形態の「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の変動時間（可変表示時間）が短縮され、かつ、普通電役 6 4 c の開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による可変表示結果が短時間で導出され易く、また、普通電役 6 4 c の開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 6 4 b へと入賞し易くなるため、特図 2 の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく賞球（例えば、1 個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

30

【1 8 8 2】

なお、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、特別図柄および大当たり種別ごとに付与される回数が異なるように設定されている。そして、各大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第 1 4 実施形態では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が 1 0 回、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回、又は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が 1 0 0 回若しくは第 2 特別図柄の動的表示が 7 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。各特別図柄毎に付与される時短回数については、図 1 1 9 を参照しながら後述する。

40

【1 8 8 3】

第 2 始動口 6 4 b の正面視左側（下流側）には、第 2 可変入賞装置 7 2 が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口 7 2 a が設けられている。そして、小入賞口

50

7 2 a 内には特別領域スイッチ 2 0 8 h が設けられており、小入賞口 7 2 a に流入した球を検知可能に構成されている。

【1 8 8 4】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 1 1 6 参照）での第 2 特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 9 の下方 L E D 群 3 9 b 2 を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、「3 4 1」、「1 3 4」、「1 4 3」等）を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第 2 可変入賞装置 7 2 に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口 7 2 a 内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口 7 2 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「1. 8 秒」経過するまで、或いは、球が 1 個入賞するまで）開放される。

10

【1 8 8 5】

小入賞口 7 2 a へ流入した球は、該小入賞口 7 2 a 内に設けられる特別領域スイッチ 2 0 8 h によって検知される。この特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検知された場合（所謂、V 入賞）、該小当たり遊技の起因となった動的表示に関する情報を記憶する保留球実行エリア 2 7 3 f a に設けられた小当たり種別カウンタ格納エリア 2 7 3 f a 5 に格納される後述する小当たり種別カウンタ C 5（図 1 1 7 参照）の値に基づいて、小当たり種別が決定され、該小当たり種別に基づいた所定の当たり遊技が開始される。よって、小当たりに遊技に当選することで、間接的に当たり遊技も付与され得る遊技仕様となっており、如何にして当たり又は小当たりに当選させるか否かという遊技性を実現している。なお、小当たり種別等については後述する。

20

【1 8 8 6】

スルーゲート 6 7 の遊技盤 1 3 正面視下方であって、普通電役 6 4 c の右端部の遊技盤 1 3 正面視上方には、右側一般入賞口 6 3 c が配置されている。この右側一般入賞口 6 3 c は、一般入賞口 6 3 と同様、球が入賞することにより 1 0 個の球が賞球として払い出される入賞口である。

【1 8 8 7】

第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の当たり遊技中、特別図柄の小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中（即ち、普通電役 6 4 c の開放延長状態中）において右打ち遊技によって遊技が行われ得るように構成されている。具体的には、右打ち遊技によって発射された球が、当たり遊技中に開放される大入賞口 6 5 a、小当たり遊技中に開放される小入賞口 7 2 a、又は、「時間短縮状態」中に入賞し得る第 2 始動口 6 4 b（以下、「入賞口 6 5 a、7 2 a、6 3 c」と称する場合がある）以外に、上記右側一般入賞口 6 3 c にも入賞し得るように構成されている。

30

【1 8 8 8】

従来、当たり遊技中、小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中は、各状態に対して直接的に関連付けられた 1 の入賞口（即ち、大入賞口 6 5 a、小入賞口 7 2 a 又は第 2 始動口 6 4 b）に球を入賞させ、該入賞に基づいて遊技価値を遊技者に付与するように構成されている。しかしながら、上記各状態において入賞し得る入賞口 6 5 a、7 2 a、6 3 c がそれぞれ固定的であり、遊技が単調なものとなってしまう、この点について未だ改良の余地がある。

40

【1 8 8 9】

そこで、上記各状態中において、直接的に関連する入賞口 6 5 a、7 2 a、6 4 b 以外に右側一般入賞口 6 3 c にも球が入賞し得るように構成することで、上記各状態中に直接的に関連する入賞口 6 5 a、7 2 a、6 4 b への入賞による遊技価値以外の遊技価値を上記状態中に遊技者に付与することができる。よって、右側一般入賞口 6 3 c に球が入賞することで上記状態中に付与される遊技価値を増幅するため、上記各状態中に如何にして右側一般入賞口 6 3 c に入賞させるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

50

【1890】

また、大当たり遊技中において、1のラウンド中に規定入賞数の球（例えば、10個）を大入賞口65aに入賞させた場合、又は、規定開放時間（例えば、「10秒」）が経過した場合に、大入賞口65aが閉鎖されるインターバル時間が設けられている。このような場合、インターバル時間中（即ち、大入賞口65aの閉鎖中）には大入賞口65aには球が入賞し得ないように構成されている。よって、遊技者は、上記規定入賞数の球を発射した後、インターバル時間の間、球の発射を停止し、再び大入賞口65aが開放されるまで球の発射停止を継続する遊技（所謂、止め打ち遊技）を行って、遊技者自身が保有する球の減少を抑制する行為を行う場合がある。上記止め打ち遊技が行われた場合、その発射されなかった球分、パチンコ機10の稼働（発射球数）が減少するため、上記止め打ち遊技を頻繁に行われてしまうと、遊技ホールの利益が低下してしまうおそれがある。

【1891】

そこで、大入賞口65aの上流側に右側一般入賞口63cを配置し、右打ち遊技で発射された球が該右側一般入賞口63cへも入賞し得るように構成する。このように構成することで、上記規定入賞数の球を発射させた場合であっても、一部の球が右側一般入賞口63cに入賞し得て、上記規定入賞数分の発射球のみでは大入賞口65aが閉鎖されない状況を創り出すことができる。その結果、例えば、規定入賞数の球を大入賞口65aに入賞させる前に上記規定開放時間が経過する現象が生じた場合には、遊技者は規定入賞数の球を大入賞口65aに入賞させることができず、止め打ち遊技を行うことによる球の減少抑制効果より、規定入賞数の球を大入賞口65aに入賞させられなかった場合の損失の方が大きくなる。よって、遊技者に止め打ち遊技を行った場合のメリットよりデメリットを付与し易くすることで、遊技者に止め打ち遊技を行わず、継続して球を発射させることを促し、遊技ホールの利益の低下を抑制することができる。なお、上記効果は、小当たり遊技中における小入賞口72a、又は、「時間短縮状態」中における第2始動口64bに対しても同様の効果を得られる。

【1892】

次に、図116を参照して、第14実施形態のパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図116は、第14実施形態のパチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。

【1893】

第14実施形態の主制御装置110のROM272には、大当たり乱数テーブル272a、大当たり種別テーブル272b、保留数テーブル272c、停止パターンテーブル272d、変動パターンテーブル272e、普図当たり乱数テーブル272f、普図変動テーブル272g、電役開放テーブル272h、大当たり開放テーブル272i、小当たり開放テーブル272jを少なくとも格納している。また、第14実施形態のRAM273には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、第1初期値乱数カウンタCINI1、普図当たり乱数カウンタC4、第2初期値乱数カウンタCINI2のほか、小当たり種別カウンタC5が設けられている。主制御装置110は、RAM273に格納された各種カウンタと、ROM272に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【1894】

ここで、図117を参照して、第14実施形態の主制御装置110のRAM273内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39の動的表示の設定、第3図柄表示装置81の変動演出の設定、普通図柄表示装置83における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU271で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図118から図125を参照して、主制御装置110のROM272に格納された各種テーブルについても説明する。

【1895】

第14実施形態では、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置39の動的表示

の設定、および、第3図柄表示装置81の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタC3と、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタC5とが用いられる。

【1896】

また、普通図柄表示装置83の抽選には、普図当たり乱数カウンタC4（第1実施形態における第2当たり乱数カウンタC4と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2（第1実施形態における第2初期値乱数カウンタCINI2と同等）が用いられる。

10

【1897】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に1が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【1898】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図98参照）の実行間隔である4ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図17参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM273の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ273cに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM273には、第1特別図柄に関する4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）からなる第1保留球格納エリア273dと、第2特別図柄に関する4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）からなる第2保留球格納エリア273eとが設けられている。第1保留球格納エリア273dには、第1始動口64aへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。また、第2保留球格納エリア273eには、第2始動口64bへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタC5の各値がそれぞれ格納される。なお、各カウンタの更新は、第13実施形態と同等であるので、その説明を省略する。

20

【1899】

ここで、図118を参照して、第14実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272aの詳細についてそれぞれ説明する。図118(a)は、ROM272に記憶される特図1大当たり乱数テーブル272a1の一例を模式的に示した模式図であり、図118(b)は、ROM272に記憶される特図2大当たり乱数テーブル272a2の一例を模式的に示した模式図である。

30

【1900】

第14実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2は、各設定値毎にそれぞれ大当たり確率が異なるように構成されている。また、特図1大当たり乱数テーブル272a1には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られていない一方、特図2大当たり乱数テーブル272a2には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られている。

40

【1901】

また、第14実施形態では、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定値「1」から「6」に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填するように構成されている。このようにして大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【1902】

一方、特図2大当たり乱数テーブル272a1において、各設定値における小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように小当たり乱数値の個数を各設

50

定値毎で同一とすることにより、すべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【1903】

このように、第14実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の設定値の変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、該第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、増加される大当たり乱数値の個数が、ハズレ乱数値の個数以下となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【1904】

また、第14実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。即ち、特図2大当たり乱数テーブル272a2にのみ割り振られている小当たり乱数値ではなく、両大当たり乱数テーブル272aに割り振られているハズレ乱数値の個数を変化させるように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第2特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値の個数を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値の個数から大当たり乱数値の個数の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

20

【1905】

さらに、第14実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

30

【1906】

また、第14実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【1907】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

40

50

【1908】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

【1909】

10

図118(a)で示すように、第14実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【1910】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

20

【1911】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9950個で、その値「50～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9950 / 10000 = 99.5 / 100$ （即ち、99.5%）となるように設定されている。

【1912】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は52個で、その値「0～51」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52 / 100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

30

【1913】

また、設定値が「2」の場合、設定値が「1」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【1914】

よって、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9948個で、その値「52～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9948 / 10000 = 99.48 / 100$ （即ち、99.48%）となるように設定されている。

40

【1915】

即ち、設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.5%→0.52%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1916】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当

50

たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値（大当たり乱数値）の個数は54個で、その値「0～53」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【1917】

また、設定値が「3」の場合、設定値が「1」及び「2」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【1918】

よって、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9946個で、その値「54～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9946 / 10000 = 99.46 / 100$ （即ち、99.46%）となるように設定されている。

【1919】

即ち、設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.52%→0.54%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1920】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値（大当たり乱数値）の個数は56個で、その値「0～55」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $56 / 10000 = 0.56 / 100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

【1921】

また、設定値が「4」の場合、設定値が「1」～「3」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「4」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【1922】

よって、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9944個で、その値「56～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9944 / 10000 = 99.44 / 100$ （即ち、99.44%）となるように設定されている。

【1923】

即ち、設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.54%→0.56%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1924】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値（大当たり乱数値）の個数は58個で、その値「0～57」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $58 / 10000 = 0.58 / 100$ （即ち、0.58%）となるように設定されている。

【1925】

また、設定値が「5」の場合、設定値が「1」～「4」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「5」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第

10

20

30

40

50

1 始動口 6 4 a への入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【1926】

よって、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9942個で、その値「58～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9942 / 10000 = 99.42\%$ （即ち、99.42%）となるように設定されている。

【1927】

即ち、設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.56%→0.58%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【1928】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は60個で、その値「0～59」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6\%$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【1929】

また、設定値が「6」の場合、設定値が「1」～「5」の場合と同様、特図1大当たり乱数テーブル272a1では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「6」の第1特別図柄における小当たり確率は、0%であり、第1始動口64aへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

20

【1930】

よって、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9940個で、その値「60～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄におけるハズレ確率は、 $9940 / 10000 = 99.4\%$ （即ち、99.4%）となるように設定されている。

【1931】

即ち、設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（0.58%→0.6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

【1932】

このように、特図1大当たり乱数テーブル272a1において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。

【1933】

次に、図118（b）で示すように、第14実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、50個で、その値「0～49」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50 / 10000 = 0.5\%$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

40

【1934】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、1250個で、その値「50～1299」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、 $1250 / 10000 = 12.5\%$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

50

【1935】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8700個で、その値「1300～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8700/10000 = 87/100$ （即ち、87%）となるように設定されている。

【1936】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、52個で、その値「0～51」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $52/10000 = 0.52/100$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

10

【1937】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、1250個で、その値「52～1301」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」と同様、 $1250/10000 = 12.5/100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

【1938】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8698個で、その値「1302～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8698/10000 = 86.98/100$ （即ち、86.98%）となるように設定されている。

20

【1939】

即ち、設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.5%→0.52%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

【1940】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、54個で、その値「0～53」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $54/10000 = 0.54/100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【1941】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」と同様、1250個で、その値「54～1303」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $1250/10000 = 12.5/100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

40

【1942】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8696個で、その値「1304～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8696/10000 = 86.96/100$ （即ち、86.96%）となるように設定されてい

50

る。

【1943】

即ち、設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.52%→0.54%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1944】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、56個で、その値「0～55」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、 $56/10000 = 0.56/100$ （即ち、0.56%）となるように設定されている。

10

【1945】

ここで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「3」と同様、1250個で、その値「56～1305」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」から「3」と同様、 $1250/10000 = 12.5/100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

【1946】

20

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8694個で、その値「1306～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8694/10000 = 86.94/100$ （即ち、86.94%）となるように設定されている。

【1947】

即ち、設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.54%→0.56%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

【1948】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、58個で、その値「0～57」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $58/10000 = 0.58/100$ （即ち、0.58%）となるように設定されている。

【1949】

ここで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「4」と同様、1250個で、その値「58～1307」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」から「4」と同様、 $1250/10000 = 12.5/100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

40

【1950】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8692個で、その値「1308～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8692/10000 = 86.92/100$ （即ち、86.92%）となるように設定されてい

50

る。

【1951】

即ち、設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.56%→0.58%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1952】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、60個で、その値「0～59」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄の大当たり確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

10

【1953】

ここで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」から「5」と同様、1250個で、その値「60～1309」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄における小当たり確率は、設定値「1」から「5」と同様、 $1250 / 10000 = 12.5 / 100$ （即ち、12.5%）となるように設定されている。

【1954】

20

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8690個で、その値「1310～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、第2特別図柄におけるハズレ確率は、 $8690 / 10000 = 86.9 / 100$ （即ち、86.9%）となるように設定されている。

【1955】

即ち、設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.58%→0.6%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【1956】

30

このように、特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値の個数ではなくハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。

【1957】

第14実施形態のパチンコ機10では、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、両大当たり乱数テーブル272a1、272a2に存在するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その増加する大当たり乱数値の個数が、最も低い確率設定値におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

40

【1958】

図117に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタC5は、小当たりとなった場合の小当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC5の値は、例えば、定期的に（第14実施形態では、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回）更新さ

50

れる。

【1959】

そして、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、第2始動口64bに対応して設けられたRAM273の第2保留球格納エリア273eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア273e5に格納される。なお、2以上のカウンタの更新最大値を同等の値とした場合、一方のカウンタの抽出結果に基づいて他方のカウンタの更新内容が把握されるおそれがある。そのため、各カウンタの更新最大値がそれぞれ異なるように構成してもよい。

【1960】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。また、第2保留球格納エリア273e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタC5の値が示す小当たり種別に対応して決定される。そして、小当たり遊技中に特別領域スイッチ208hに球が通過した場合、小当たり種別に対応する大当たり遊技が発生するように構成されている。

【1961】

第14実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、第13実施形態と同様、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2と、ROM272に格納された大当たり種別テーブル272bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル272bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル272b1（図119（a）参照）と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル272b2（図119（b）参照）とが設けられている。

【1962】

また、第14実施形態のパチンコ機10における小当たり種別カウンタC5の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタC5とROM272に格納された小当たり種別テーブル272b3（図119（c）参照）とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル272b3には、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2小当たり種別テーブル272b3のみが設けられ、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照されるテーブルは設けられていない。これは、第1特別図柄では小当たりに当選し得ない設定であるため、第1特別図柄用の小当たり種別テーブルを設ける必要がないからである。

【1963】

ここで、図119（a）乃至図119（c）を参照して、特図1大当たり種別テーブル272b1、特図2大当たり種別テーブル272b2及び特図2小当たり種別テーブル272b3について説明する。図119（a）は、ROM272に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1の一例を模式的に示した図であり、図119（b）は、同じくROM272に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル272b2の一例を模式的に示した図であり、図119（c）は、同じく

ROM 272 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 272 b 3 の一例を模式的に示した図である。

【1964】

図 119 (a) 及び図 119 (b) に示すように、各大当たり種別テーブル 272 b 1、272 b 2 は、特別図柄の種別（即ち、第 1 特別図柄か第 2 特別図柄か）と、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とを対応付けたテーブルである。また、図 119 (c) に示すように、小当たり種別テーブル 272 b 3 は、第 2 特別図柄の小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C 5 の値とを対応付けたテーブルである。

【1965】

10

第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 10 回実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短くなり、かつ、該可変表示の当選に基づく普通電役 64 c の突出回数が増えるとともに突出時間も長くなる状態（即ち、「時間短縮状態」）に遷移する「4 R 大当たり」と、最大ラウンド数が 16 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「16 R 大当たり」とがある（図 119 (a) 参照）。

【1966】

20

また、第 2 特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「4 R 大当たり」と、最大ラウンド数が 8 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「8 R 大当たり」と、最大ラウンド数が 16 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「16 R 大当たり」とがある（図 119 (b) 参照）。

【1967】

30

さらに、第 2 特別図柄の小当たり種別として、3 つの小当たり種別が設けられ、そのすべてにおいて最大ラウンド数が 1 ラウンドの小当たり遊技が実行される。また、各小当たり種別として、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ 208 h によって球が検出された場合に、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「4 R 大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ 208 h によって球が検出された場合に、最大ラウンド数が 8 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「8 R 大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ 208 h によって球が検出された場合に、最大ラウンド数が 16 ラウンドの大当たり後に、第 2 特別図柄の動的表示が 7 回実行されるまで、又は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との動的表示が合計 100 回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「16 R 大当たり対応小当たり」とがある（図 119 (c) 参照）。

40

【1968】

特図 1 大当たり種別テーブル 272 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 272 b 2 では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の取り得る値が対応付けられている。また、特図 2 小当たり種別テーブル 272 b 3 では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種

50

別カウンタC 5の取り得る値が対応付けられている。

【1969】

図119(a)の特図1大当たり種別テーブル272b1の例では、「4R大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～98」が対応付けられ、「16R大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「99」が対応付けられている。

【1970】

具体的には、第14実施形態における第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア273dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル272b1から決定される。例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別として「4R大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「99」であれば、大当たり種別として「16R大当たり」が決定される。

【1971】

即ち、第1抽選遊技である第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「4R大当たり」の大当たり種別が99%、「16R大当たり」の大当たり種別が1%、の割合で当選することとなる。

【1972】

また、図119(b)の特図2大当たり種別テーブル272b2の例では、「4R大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～29」が対応付けられ、「8R大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「30～59」が対応付けられ、「16R大当たり」に対して大当たり種別カウンタC2の値「60～99」が対応付けられている。

【1973】

第14実施形態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア273eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル272b2から決定される。例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「17」であれば、大当たり種別として「4R大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「40」であれば、大当たり種別として「8R大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタC2の値が「89」であれば、大当たり種別として「16R大当たり」が決定される。

【1974】

即ち、第2抽選遊技である第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「4R大当たり」の大当たり種別が30%、「8R大当たり」の大当たり種別が30%、「16R大当たり」の大当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。

【1975】

また、図119(c)の特図2小当たり種別テーブル272b3の例では、「4R大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタC5の値「0～29」が対応付けられ、「8R大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタC5の値「30～59」が対応付けられ、「16R大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタC5の値「60～99」が対応付けられている。

【1976】

第14実施形態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア273eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア273e5に格納された小当たり種別カウンタC5の値に対応付けられた小当たり種別が特図2小当たり種別テーブル272b3から決定

10

20

30

40

50

される。例えば、小当たり種別カウンタC 5の値が「27」であれば、小当たり種別として「4R大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタC 5の値が「50」であれば、小当たり種別として「8R大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタC 5の値が「95」であれば、小当たり種別として「16R大当たり対応小当たり」が決定される。

【1977】

即ち、第2抽選遊技である第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に、「4R大当たり対応小当たり」の小当たり種別が30%、「8R大当たり対応小当たり」の小当たり種別が30%、「16R大当たり対応小当たり」の小当たり種別が40%、の割合で当選することとなる。そして、その小当たり遊技中に小入賞口72a内の特別領域スイッチ208hで球が検知されることで、上記小当たり種別に対応した大当たり遊技（即ち、「4R大当たり」、「8R大当たり」又は「16R大当たり」）が開始される。よって、第2特別図柄における小当たり種別と、第2特別図柄における大当たり種別とが実質的に同一の割り振りとなっており、第2特別図柄で小当たりに当選して特別領域スイッチ208hに球を入賞させることで、第2特別図柄で大当たりした場合と同等の割合で遊技価値を得ることが可能となる。

【1978】

なお、第2特別図柄における大当たりと小当たりとで同等の遊技価値が得られるように構成した場合、第2特別図柄の動的表示（変動演出）において、大当たりに当選したか小当たりに当選したかを遊技者から判別困難又は判別不能に構成することで、遊技価値の付与契機を曖昧にすることができる。その結果、設定変更に伴う大当たり確率を遊技者に推測させ難くすることができるので、例えば、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

【1979】

このように、第14実施形態のパチンコ機10において、第1特別図柄による第1抽選遊技では最も遊技価値が高い「16R大当たり」の選択割合が1%である一方、第2特別図柄による第2抽選遊技では大当たり当選に伴う「16R大当たり」の選択割合が40%であり、また、小当たり当選に伴う「16R大当たり対応小当たり」の選択割合が40%であるため、第1特別図柄による抽選遊技より、第2特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第2特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第1始動口64aへ入球させるより第2始動口64bへ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。

【1980】

なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル272b又は小当たり種別テーブル272b3にて、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタC 2又は小当たり種別カウンタC 5の値が規定される。

【1981】

また、大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、パチンコ機10の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル272b又は小当たり種別テーブル272b3を用意し、それぞれの大当たり種別テーブル272b又は小当たり種別テーブル272b3において、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタC 2又は小当たり種別カウンタC 5の値の数を変更すればよい。

【1982】

図117に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC 3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

10

20

30

40

50

【1983】

第14実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、第3図柄表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、上記各「リーチ表示」のいずれかが実行され得る「特殊変動」演出態様との6つの演出態様が選択される。

10

【1984】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第14実施形態では、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタC3の値が、第1始動口64aに対応する第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタC3の値が、第2始動口64bに対応する第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3に格納される。

20

【1985】

第14実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル272dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル272dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【1986】

また、第14実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM272に備えられた保留数テーブル272cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル272dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル272dと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

30

【1987】

ここで、図120を参照して、保留数テーブル272cの詳細について説明する。図120は、保留数テーブル272cを模式的に示した図である。上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64a又は第2始動口64bに球が入球したことに基づいて変動演出（動的表示。以下、同様。）を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図1及び特図2の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル272cを参照し、いずれかの停止パターンテーブル272d1～272d5を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル272d1～272d5と停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

40

【1988】

具体的には、図120の保留数テーブル272cで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個～3個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「1個」の場合には、停止パターンテーブル272d

50

のAテーブル272d1（図121（a）参照）が選択される。

【1989】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「4個～8個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「2個～8個」の場合には、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2（図121（b）参照）が選択される。

【1990】

さらに、大当たりの当選時（即ち、「16R大当たり」、「8R大当たり」及び「4R大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4（図122（a）参照）が選択される。

10

【1991】

また、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）にも、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5（図122（b）参照）が選択される。

【1992】

即ち、いずれかの大き当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大き当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル272d（Dテーブル272d4）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル272d（Eテーブル272d5）が選択され、大き当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル272d（Aテーブル272d1又はBテーブル272d2）が選択される。

20

【1993】

なお、大き当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル272dが異なるように構成してもよい。例えば、大き当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル272d（例えば、「高速変動」の変動要素が5秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等）を選択し得るように構成してもよい。

【1994】

次に、図121及び図122を参照して、各停止パターンテーブル272dについて説明する。図121は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル272dの示した図であって、図121（a）は、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1の一例を模式的に示した図であり、図121（b）は、停止パターンテーブル272dのBテーブル272d2の一例を模式的に示した図である。また、図122は、大き当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル272dを模式的に示した図であって、図122（a）は、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4の一例を模式的に示した図であり、図122（b）は、停止パターンテーブル272dのEテーブル272d5の一例を模式的に示した図である。

30

【1995】

図121（a）で示すように、停止パターンテーブル272dのAテーブル272d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」、「99」に設定されている。なお、Aテーブル272d1では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

40

【1996】

次に、図121（b）で示すように、停止パターンテーブル272dのBテーブル27

50

2 d 2では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC 3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC 3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC 3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC 3の範囲が「98, 99」に設定されている。なお、Bテーブル272 d 2では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC 3の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様は選択されないように設定されている。

【1997】

即ち、Aテーブル272 d 1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル272 d 2では、「非リーチ（ショート）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【1998】

よって、Aテーブル272 d 1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル272 d 2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【1999】

従って、Aテーブル272 d 1は、Bテーブル272 d 2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル272 d 2は、Aテーブル272 d 1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【2000】

なお、Aテーブル272 d 1及びBテーブル272 d 2との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【2001】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【2002】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64 a又は第2始動口64 bへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64 a又は第2始動口64 bへの球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【2003】

なお、第14実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル272 dが異なるように構成されているが、第1始動口64 a又は第2始動口64 bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【2004】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテ

10

20

30

40

50

ブル 2 7 2 d 1 又は B テーブル 2 7 2 d 2 のいずれか一方が選択されるように構成されているが、A テーブル 2 7 2 d 1 と B テーブル 2 7 2 d 2 とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタ C 3 の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタ C 3 の値もそれぞれ同一に設定されている。

【2005】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

10

【2006】

次に、図 1 2 2 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 7 2 d の D テーブル 2 7 2 d 4 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。なお、D テーブル 2 7 2 d 4 では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、D テーブル 2 7 2 d 4 は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 d であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

20

【2007】

次に、図 1 2 2 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 7 2 d の E テーブル 2 7 2 d 5 では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、小当たり時に当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、E テーブル 2 7 2 d 5 は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 7 2 d であるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

30

【2008】

即ち、D テーブル 2 7 2 d 4 では、「ノーマルリーチ」演出態様が 5 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 5 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 6 0 %、の選択割合となるように設定されている。また、E テーブル 2 7 2 d 5 では、「特殊変動」演出態様が 1 0 0 % の選択割合となるように設定されている。

【2009】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

40

【2010】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演

50

出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【2011】

図117に帰って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、タイマ割込処理（図98参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図17参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64aに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタCS1の値が、第1始動口64aに対応して設けられたRAM273の第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア273d4に格納される。また、球が第2始動口64bに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタCS1の値が、第2始動口64bに対応して設けられたRAM273の第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア273e4に格納される。

【2012】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU271は、停止パターンテーブル272d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM272に格納された変動パターンテーブル272eとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【2013】

このように、主制御装置110のMPU271は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU271において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU271の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

【2014】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【2015】

ここで、図123及び図124を参照して、変動パターンテーブル272eの詳細について説明する。本パチンコ機10は、変動パターンテーブル272eとして、第1特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1と、第1特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2と、第2特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態（第14実施形態では、「時間短縮状態」でのみ第2始動口64bに球が入賞し得るように構成されているため、実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3と、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態（実質的には、「時間短縮状

10

20

30

40

50

態」のみ)で共通的に用いられる特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4とが用意されている。

【2016】

図123(a)は、ROM272に記憶される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1の一例を模式的に示した図であり、図123(b)は、ROM272に記憶される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2の一例を模式的に示した図であり、図124(a)は、ROM272に記憶される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3の一例を模式的に示した図であり、図124(b)は、ROM272に記憶される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4の一例を模式的に示した図である。図123及び図124に示すように、各変動パターンテーブル272e1~272e4は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

10

【2017】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ(ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E0:非リーチ(ロング)」用と、「非リーチ(ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E1:非リーチ(ショート)」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E2:ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3:スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4:スペシャルリーチ」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E6:ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E7:スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E8:スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E9:特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタCS1の値が対応付けされている。

20

【2018】

第14実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア273dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

【2019】

第1特別図柄のハズレ時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E0:非リーチ(ロング)」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

40

【2020】

図123(a)で示す例では、「E0:非リーチ(ロング)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【2021】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択さ

50

れた場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【2022】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E1：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【2023】

図123（a）で示す例では、「E1：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【2024】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【2025】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E2：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2026】

図123（a）の示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2027】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【2028】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2029】

図123（a）の示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素

10

20

30

40

50

素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2030】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【2031】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2032】

図123（a）の示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【2033】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【2034】

なお、特図1のハズレ時の変動パターン（特図1の大当たり時の変動パターン、又は、特図2のハズレ時若しくは大当たり・小当たり時の変動パターンも同様）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【2035】

次に、図123（b）を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2について説明する。第14実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア273dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応

40

50

付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【2036】

特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E6：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「25秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2037】

図123（b）の示す例では、「E6：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【2038】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【2039】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【2040】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E7：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「35秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2041】

図123（b）の示す例では、「E7：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【2042】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スー

10

20

30

40

50

パーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【2043】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【2044】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において、「E8:スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2045】

図123(b)の示す例では、「E8:スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~4」、「「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5~9」、となっている。

20

【2046】

即ち、いずれの遊技状態でも第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【2047】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【2048】

なお、第14実施形態では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選しないように構成されているため、特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2では、小当たりに当選した場合に実行される後述する「E9:特殊変動」に対応する変動パターンが設けられていない。

【2049】

このように構成することで、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また

50

、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【2050】

次に、図124(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3について説明する。第14実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【2051】

特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E0：非リーチ(ロング)」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

20

【2052】

図124(a)で示す例では、「E0：非リーチ(ロング)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【2053】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

30

【2054】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E1：非リーチ(ショート)」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【2055】

図124(a)で示す例では、「E1：非リーチ(ショート)」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

40

【2056】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

【2057】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E2：ノーマル

50

リーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2058】

図124（a）で示す例では、「E2：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2059】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【2060】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E3：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2061】

図124（a）で示す例では、「E3：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【2062】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【2063】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において、「E4：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【2064】

図124（a）で示す例では、「E4：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

20

30

40

50

【2065】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル272e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、第1特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【2066】

次に、図124（b）を参照して、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4について説明する。第14実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア273eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル272cを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル272dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル272dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【2067】

特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E6：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「25秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2068】

図124（b）の示す例では、「E6：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【2069】

即ち、第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【2070】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【2071】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E7：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「35秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2072】

図124（b）の示す例では、「E7：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【2073】

即ち、第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【2074】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【2075】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E8：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「45秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【2076】

図124（b）の示す例では、「E8：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【2077】

即ち、第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要

素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【2078】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【2079】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において、「E9:特殊変動」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「40秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』との3つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【2080】

図124(b)の示す例では、「E9:特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~3」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「4~6」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「7~9」、となっている。

【2081】

即ち、第2特別図柄の変動演出実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル272e4において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【2082】

従って、第2特別図柄の小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の40%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンや、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【2083】

これにより、第2特別図柄において小当たりに当選した場合、すべての「リーチ表示」が選択され得ることから、遊技者はいずれの「リーチ表示」においても大当たり又は小当

50

たりの抽選結果を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【2084】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、第2特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「再変動」の変動要素を含む変動パターン）を行うように構成してもよいし、短い変動パターン（例えば、「高速変動（短）」の変動要素のみの変動パターン）を行うように構成してもよい。

【2085】

図117に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。

【2086】

普図当たり乱数カウンタC4の値は、例えば定期的に（第14実施形態では、タイマ割込処理（図98参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM273の普図保留球格納エリア273iに設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア273iに格納された順に順次普図保留球実行エリア273jにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア273jに格納されている普図当たり乱数カウンタC4の値に

10

20

【2087】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM272に格納される普図当たり乱数テーブル272f（図125（a）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア273jに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル272fによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。当たりの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル272g（図125（b）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル272h（図125（c）参照）が

30

【2088】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル272fによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。ハズレの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル272g（図125（b）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

【2089】

ここで、図125（a）を参照して、普図当たり乱数テーブル272fの詳細について説明する。図125（a）は、ROM272に記憶される普図当たり乱数テーブル272fの一例を模式的に示した模式図である。

40

【2090】

第14実施形態のパチンコ機10では、特別図柄および普通図柄ともに、所謂、確率変動機能が設けられておらず、普図当たり乱数テーブル272fは、パチンコ機10のすべての遊技状態において共通的に使用される1種類のみ設けられる。

【2091】

図125（a）で示すように、第14実施形態のパチンコ機10では、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」および「時間短縮状態」）において当たりとなる普図当たり乱数カウンタC4の値の数は99個で、その値「1～99」が、普図当たり乱数テーブル

50

272fに規定（設定）されている。つまり、普通図柄の当たり確率は、99/100（99%）となるように設定されている。

【2092】

これにより、普通図柄の可変表示では当たりに当選し易くなるように設定されているものの、後述する遊技状態ごとに異なる普通図柄の可変表示時間と、同じく遊技状態ごとに異なる普通電役64cの突出時間（回数）によって、第2始動口64bへ入賞し得る状態か否かを変更するように構成されている。

【2093】

次いで、図125（b）を参照して、普図変動テーブル272gの詳細について説明する。図125（b）は、ROM272に記憶される普図変動テーブル272gの一例を模式的に示した模式図である。

10

【2094】

普図変動テーブル272gは、普図当たり乱数テーブル272fと異なり、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用との2種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、遊技状態ごとに普通図柄の当否結果が導出される時間に変更される。

【2095】

図125（b）で示すように、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「5秒」となるように普図変動テーブル272gで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「5秒」となるように設定されている。

20

【2096】

一方で、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.5秒」となるように普図変動テーブル272gで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.5秒」となるように設定されている。

【2097】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更した場合に、スルーゲート67から普通電役64cまで球が流下する時間を「0.5秒」以上要するようにスルーゲート67及び普通電役64cを配置することで、スルーゲート67を通過した球が普通電役64cの配設位置に到達するまでに普通図柄の可変表示が終了するか否かの違いを生じさせることができる。その結果、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート67を通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、該球が普通電役64cの配設位置に到達するまでに普通電役64cが突出し得るようになる。その結果、スルーゲート67を通過した球自体を第2始動口64b側へ案内可能となり、右打ち遊技で発射された球において、無駄球を少なくし、「時間短縮状態」における遊技者の持ち球の減少を抑制することができる。

30

【2098】

次いで、図125（c）を参照して、電役開放テーブル272hについて説明する。図125（c）は、ROM272に記憶される電役開放テーブル272hの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル272hは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役64cの突出時間および突出回数が規定されている。

40

【2099】

電役開放テーブル272hは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役64cの突出態様（回数および時間）が変更される。

50

【2100】

図125(c)で示すように、第14実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役64cの突出回数は「1回」であり、その突出時間は「0.1秒」となるように電役開放テーブル272hで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役64cは、計「0.1秒」間、突出されるように設定されている。

【2101】

一方で、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役64cの突出回数は「3回」であり、その突出時間は「5秒」となるように電役開放テーブル272hで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役64cは、計「15秒」間、突出されるように構成される。

10

【2102】

なお、普通電役64cの1の突出と次の突出の間の没入時間（所謂インターバル時間）は、「1秒」となるように設定されている。よって、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合、計「17秒」間、普通電役64cの突出と没入が断続的に繰り返される。

【2103】

これにより、遊技状態に応じて普通電役64cの突出態様を変更することで、普通電役64cが突出している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役64cが突出している期間が長いことによって第2始動口64b側へ入賞し易い状況か、普通電役64cが突出している状況が短いことによって球が第2始動口64bへ入賞し難い（し得ない）状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

20

【2104】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の当たり確率として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が普通図柄の可変表示において当たり当選し易くなっていれば如何様な確率でもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を1/100程度として当たり難くなるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示時間として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が短ければ如何様な可変表示時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「30秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

30

【2105】

また、普通電役64cの突出時間や突出回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」における普通電役64cの突出時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、突出回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役64cの突出時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」における普通電役64cの突出回数を「3回」以上の多い回数（例えば、「10回」）としてもよいし、「3回」未満の少ない回数（例えば、「1回」）としてもよい。

40

【2106】

図116に戻り、説明を続ける。RAM273は、図117に図示したカウンタ用バッファ273cのほか、MPU271の内部レジスタの内容やMPU271により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM273は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM273に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

50

【2107】

RAM273は、さらに、第1保留球数カウンタ273a、第2保留球数カウンタ273b、第1保留球格納エリア273d、第2保留球格納エリア273e、保留球実行エリア273fa、普図保留球数カウンタ273h、普図保留球格納エリア273i、普図保留球実行エリア273jを少なくとも有している。

【2108】

保留球実行エリア273faは、上述したように、第1特別図柄と第2特別図柄とで共通的に使用される記憶領域であり、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3，C5，CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

10

【2109】

MPU271は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、第1保留球格納エリア273d又は第2保留球格納エリア273eに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3，CS1の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア273faへシフトする。なお、第14実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

【2110】

ここで、再び図117を参照して、第1保留球格納エリア273d、第2保留球格納エリア273eおよび保留球実行エリア273faの詳細について説明する。第1保留球格納エリア273d、第2保留球格納エリア273eおよび保留球実行エリア273faは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU271により使用される。

【2111】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタC5とが用いられる。第1保留球格納エリア273dは、球が第1始動口64aへ入賞（始動入賞）した場合にMPU271によってカウンタ用バッファ273cから取得される上記カウンタC1～C3，CS1の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア273eは、球が第2始動口64bへ入賞（始動入賞）した場合にMPU271によってカウンタ用バッファ273cから取得される上記カウンタC1～C3，CS1及びC5の各値を記憶する。

30

【2112】

第1保留球格納エリア273dは、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア273d2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア273d4とが設けられている。

40

【2113】

また、第2保留球格納エリア273eは、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、

50

大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア2 7 3 e 1と、大当たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 e 2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 7 3 e 3と、変動種別カウンタC S 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 7 3 e 4と、小当たり種別カウンタC 5の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 e 5とが設けられている。

【2 1 1 4】

なお、第1 4実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア2 7 3 d 1, 2 7 3 e 1と、大当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 d 2, 2 7 3 e 2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア2 7 3 d 3, 2 7 3 e 3と、変動種別カウンタ格納エリア2 7 3 d 4, 2 7 3 e 4と、小当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 e 5とを1つの保留球格納エリア2 7 3 d, 2 7 3 e (小当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 e 5は、第2保留球格納エリア2 7 3 eのみ)の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC 1~C 3, C 5, C S 1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【2 1 1 5】

また、第1 4実施形態では、第1保留球格納エリア2 7 3 dには小当たり種別カウンタ格納エリアが設けられていないが、第1保留球格納エリア2 7 3 dにも小当たり種別カウンタを設けるように構成してもよい。このように構成することで、第1始動口6 4 aへ球が入賞した場合と、第2始動口6 4 bへ球が入賞した場合とで、取得するカウンタ値を同一にすることができ、共通のプログラムを使用できるようになる。その結果、制御プログラムの開発工数を削減できるとともに、ROM 2 7 2におけるプログラム容量を削減できる。

【2 1 1 6】

第1保留球格納エリア2 7 3 dには、球が第1始動口6 4 aへ入賞(始動入賞)したタイミングで取得されるデータ(各カウンタC 1~C 3, C S 1の各値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1~第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第1始動口6 4 aへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第1保留第1エリアには、時間的に最も古い第1始動口6 4 aへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【2 1 1 7】

また、第2保留球格納エリア2 7 3 eには、球が第2始動口6 4 bへ入賞(始動入賞)したタイミングで取得されるデータ(各カウンタC 1~C 3, C S 1, C 5の各値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1~第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第2始動口6 4 bへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い第2始動口6 4 bへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【2 1 1 8】

一方、保留球実行エリア2 7 3 f aは、1つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア2 7 3 f aには、第2保留球格納エリア2 7 3 eと同様に、大当たり乱数カウンタC 1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア2 7 3 f a 1と、大当たり種別カウンタC 2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 f a 2と、停止パターン選択カウンタC 3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア2 7 3 f a 3、変動種別カウンタC S 1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア2 7 3 f a 4と、小当たり種別カウンタC 5の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア2 7 3 f a 5とが設けられている。

【2 1 1 9】

第1 4実施形態のパチンコ機1 0は、第1 3実施形態のパチンコ機1 0と同様、2つの特別図柄(即ち、第1特別図柄および第2特別図柄)が設けられているが、同時並列的に

10

20

30

40

50

2の特別図柄の動的表示を実行可能な第13実施形態のパチンコ機10と異なり、特別図柄表示装置39（および第3図柄表示装置81）において1の特別図柄の動的表示（変動演出）のみを実行可能に構成されている。具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されていない状態であれば、特別図柄表示装置39（および第3図柄表示装置81）において第1特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する。また、例えば、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第2特別図柄の動的表示（変動演出）も保留されている状態であれば、まず、特別図柄表示装置39（および第3図柄表示装置81）において第2特別図柄の動的表示（変動演出）を実行し、保留された第2特別図柄の動的表示がすべて実行された後、保留されている第1特別図柄の動的表示を実行する（所謂、特図2優先変動）。

10

【2120】

従って、第14実施形態のパチンコ機10のRAM273には、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81で実行される動的表示および変動演出に関する情報を記憶する実行エリアとして、第13実施形態のように、第1保留球実行エリア273fおよび第2保留球実行エリア273gがそれぞれ設けられておらず、実行エリアとして1の保留球実行エリア273faが設けられている。

【2121】

MPU271は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータ（各カウンタC1～C3、C5、CS1の各値）が記憶されている場合は、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア273faの各エリア273fa1～273fa5にそれぞれシフトする。

20

【2122】

一方、MPU271は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータが記憶されておらず、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1エリアにデータが記憶されているとき、該第1保留第1エリアに記憶されているデータ（各カウンタC1～C3、CS1の各値）を、この保留球実行エリア273fの各エリア273fa1～273fa4にそれぞれシフトする。この場合、第1保留球格納エリア273dには小当たり種別カウンタC5の値を格納するエリア（即ち、小当たり種別カウンタ格納エリア）が設けられていないため、小当たり種別カウンタC5の値に対応するシフト処理は省略される。

30

【2123】

そして、保留球実行エリア273faにシフトされたデータを、特図2変動開始処理（図129参照）又は特図1変動開始処理（図130参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選（及び／又は小当たり抽選）を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置39では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【2124】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、又は、特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114へ通知される。そして、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114の制御によって、第3図柄表示装置81では、特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、又は、特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

40

【2125】

データのシフトの詳細について説明する。MPU271は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアに

50

データが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1の乱数値を、保留球実行エリア273faの大当たり乱数カウンタ格納エリア273fa1へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア273fa2へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア273fa3へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア273e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア273fa4へシフトし、第2保留第1エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア273e5の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア273fa5へシフトする。

10

【2126】

そして、保留球実行エリア273faへのデータのシフトが終了すると、第2保留第1エリアが空き状態となるため、第2保留球格納エリア273eの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第14実施形態では、第2保留球格納エリア273eにおいて、データが記憶（保留）されている第2保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【2127】

ここで、第2保留球格納エリア273e内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ273bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア273eの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア273faへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU271は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

20

【2128】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ273bの値が「2」であれば、MPU271は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第14実施形態では、データが記憶（保留）されていない第2保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

30

【2129】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【2130】

一方、MPU271は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273d1の乱数値を、保留球実行エリア273faの大当たり乱数カウンタ格納エリア273fa1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア273d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア273fa2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア273d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア273fa3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア273d4

40

50

の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 273fa4へシフトする。

【2131】

そして、保留球実行エリア 273faへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア 273dの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第14実施形態では、第1保留球格納エリア 273dにおいて、データが記憶（保留）されている第1保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【2132】

ここで、第1保留球格納エリア 273d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ 273aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア 273dの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア 273faへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU 271は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

10

【2133】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ 273aの値が「2」であれば、MPU 271は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第14実施形態では、データが記憶（保留）されていない第1保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

20

【2134】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【2135】

図116に戻り、説明を続ける。主制御装置 110のROM 272には、第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 65の大入賞口 65aの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 272iと、第2特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第2可変入賞装置 72の小入賞口 72aの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル 272jとが格納されている。

【2136】

ここで、図126を参照して、大当たり開放テーブル 272i及び小当たり開放テーブル 272jについて説明する。図126(a)は、ROM 272に記憶される大当たり開放テーブル 272iの一例を模式的に示した模式図であり、図126(b)は、ROM 272に記憶される小当たり開放テーブル 272jの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 272iは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の動的表示において発生した大当たりの大当たり種別に基づいて、大入賞口 65aの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル 272jは、第2特別図柄の小当たり時に参照され、第2特別図柄の動的表示において発生した小当たりにおいて、遊技状態如何を問わず（実質的には、「時間短縮状態」のみ）、1の小入賞口 72aの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。

40

【2137】

まず、大当たり開放テーブル 272iは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて

50

区分けされている。具体的には、大当たり種別「4 R大当たり」に当選した場合に参照される「4 R大当たり」用と、大当たり種別「8 R大当たり」に当選した場合に参照される「8 R大当たり」用と、大当たり種別「16 R大当たり」に当選した場合に参照される「16 R大当たり」用とで、大入賞口65aの開放態様が変更される。

【2138】

図126(a)で示すように、第14実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「4 R大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口65aの開放回数は「4回」であり、該大入賞口65aの1の開放における最大開放時間は「30秒」であって、かつ、最大入賞個数は「10個」となり、大入賞口65aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「15個」となるように大当たり開放テーブル272iで規定されている。

10

【2139】

次いで、大当たり種別「8 R大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口65aの開放回数は「8回」であり、該大入賞口65aの1の開放における最大開放時間は「30秒」であって、かつ、最大入賞個数は「10個」となり、大入賞口65aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「15個」となるように大当たり開放テーブル272iで規定されている。

【2140】

次いで、大当たり種別「16 R大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口65aの開放回数は「16回」であり、該大入賞口65aの1の開放における最大開放時間は「30秒」であって、かつ、最大入賞個数は「10個」となり、大入賞口65aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「15個」となるように大当たり開放テーブル272iで規定されている。

20

【2141】

これにより、当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。

【2142】

なお、大当たり種別に基づく大入賞口65aの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

30

【2143】

次に、図126(b)で示すように、第14実施形態のパチンコ機10では、小当たり場合に当選した場合に設定される小入賞口72aの開放態様は1種類であり、その内容は、小入賞口72aの開放回数は「1回」であり、該小入賞口72aの1の開放における最大開放時間は「1.8秒」であって、かつ、最大入賞個数は「1個」となり、小入賞口72aへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「10個」となるように小当たり開放テーブル272jで規定されている。

40

【2144】

第14実施形態では、小入賞口72a内に特別領域スイッチ208hが設けられており、小当たり遊技に当選し、開放された小入賞口72a内の特別領域スイッチ208hに球を検知させることで、大当たり遊技が発生するように構成されている（所謂、2種当たり）。従って、特別領域スイッチ208hへ球を入賞させるという行為が必要であるものの、「第2特別図柄において小当たり遊技に当選」することで、「第2特別図柄において大当たり遊技に当選」と同等の結果となり、第2特別図柄における動的表示では、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれかに当選させるか否か、という遊技性が創出される。

【2145】

50

なお、小当たりに基づく小入賞口 7 2 a の開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成してもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。

【2146】

また、小当たりに基づく小入賞口 7 2 a の開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「1. 8 秒」）として、小入賞口 7 2 a の開放時間の合計積算秒数が最大開放時間に到達するまで小入賞口 7 2 a を開閉するように構成してもよい。具体的には、1 の小入賞口 7 2 a の開放時間を「0. 2 秒」に設定し、1 の小当たり遊技において上記小入賞口 7 2 a を「9 回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞口 7 2 a の合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口 7 2 a を開放するように構成する。小当たり遊技全体が短期間（即ち、「1. 8 秒」）で終了する場合、その期間において球詰まりや上皿 1 7 における球不足等によって球が発射できない状況が発生してしまうと、小当たり遊技中に球を発射することができず、小入賞口 7 2 a 内の特別領域スイッチ 2 0 8 h に球を検知させれず、大当たり遊技が発生しなくなり、本来得られるべき遊技価値が得られなくなり、遊技者に不測の損害を与えてしまうおそれがある。そこで、小当たり遊技において小入賞口 7 2 a へ球が入球し得る期間を長く設定することで、小当たり遊技全体を長く行い、その期間中に球詰まりや上皿 1 7 における球不足等の不測の事態が発生した場合であっても、小当たり遊技期間中に上記状況を解消し、球を発射して小入賞口 7 2 a に球を入賞させて特別領域スイッチ 2 0 8 h に球を検知させ得る期間を長くすることができる。よって、遊技者に不測の不利益が発生することを抑制することができる。なお、小入賞口 7 2 a を閉鎖する開閉板を出没式で、該開閉板を閉鎖時に突出、開放時に没入するように構成し、かつ、該開閉板の上面を球が転動する構成にすると好適である。

【2147】

図 1 1 6 に戻り、説明を続ける。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 7 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 7 4 を介して入出力ポート 2 7 5 が接続されている。入出力ポート 2 7 5 には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 9、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、大入賞口 6 5 a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）や、小入賞口 7 2 a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイド（図示せず）や、普通電役 6 4 c を開放駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）などからなるソレノイド 2 0 9 が接続され、M P U 2 7 1 は、入出力ポート 2 7 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【2148】

また、入出力ポート 2 7 5 には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、特別領域スイッチ 2 0 8 h、電源装置 1 1 5 に設けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 が接続され、M P U 2 0 1 は各種スイッチ 2 0 8 から出力される信号や、R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 S G 2 に基づいて各種処理を実行する。

【2149】

特別領域スイッチ 2 0 8 h は、上述したように、小入賞口 7 2 a に入賞した球を検知可能に構成されており、該特別領域スイッチ 2 0 8 h の配設位置を球が通過した場合に、M P U 2 7 1 に対してオン信号を出力する。一方、特別領域スイッチ 2 0 8 h の配設位置を球が通過していない場合は、M P U 2 7 1 に対してオフ信号を出力する。従って、M P U 2 7 1 は、特別領域スイッチ 2 0 8 h の検出出力に基づいて、小入賞口 7 2 a 内に球が流入したか否かを認識することができる。

【2150】

次に、図 1 2 7 から図 1 3 4 を参照して、第 1 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 内

のMPU271により実行される各種制御処理を説明する。かかるMPU271の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図54参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図97参照）、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図17参照）と、定期的（第14実施形態では、4ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図98参照）と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理（図15参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、タイマ割込処理（図98参照）内で実行される始動入賞処理（図127参照）と、特図変動処理（図128参照）と、当たり処理（図132参照）とについて説明する。なお、立ち上げ処理（図54参照）、タイマ割込処理（図98参照）、メイン処理（図17参照）およびNMI割込処理（図15参照）は、上述した各実施形態（第1実施形態、第7実施形態及び第13実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。 10

【2151】

まず、図127のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理（図98参照）の一処理である始動入賞処理（S5108）を説明する。図127は、第14実施形態における始動入賞処理（S5108）を示すフローチャートである。

【2152】

始動入賞処理（S5108）は、第1始動口64a又は第2始動口64bへの球の入賞の有無を判断し、第1始動口64aへの入賞があった場合は、各カウンタC1～C3、CS1の値を第1保留球格納エリア273dに格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタC1～C3、CS1の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。また、第2始動口64bへの入賞があった場合は、各カウンタC1～C3、CS1、C5の値を第2保留球格納エリア273eに格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタC1～C3、CS1、C5の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置113へ送信するための処理を実行する。 20

【2153】

MPU271は、この始動入賞処理（S5108）において、まず、球が第1始動口64aに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S6001）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図98のS5105参照）において読み込んだ、第1始動口64aへの入球（入賞）を検出する特図1入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第1始動口64aへの入球を3回のタイマ割込処理（図98参照）にわたって検出する。 30

【2154】

球が第1始動口64aに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S6001：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ273aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第14実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S6002）。そして、第1始動口64aへの入賞があっても作動保留球数 $N1 < 4$ でなければ（S6002：No）、この始動入賞処理（S5108）を終了し、タイマ割込処理（図98参照）へ戻る。 40

【2155】

一方、作動保留球数 $N1 < 4$ であれば（S6002：Yes）、第1保留球数カウンタ273aの値（作動保留球数N1）を1加算する（S6003）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64aへの入賞であるので、第1保留球格納エリア273dを各乱数値C1～C3、CS1の格納先として設定し（S6004）、処理をS6005へ移行する。

【2156】

S6005の処理では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ273c（図117参照）から読み出し、S6004で格納先として設定された第1保留球格納エリア273dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ 50

273 aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア273 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア273 d 3及び変動種別カウンタ格納エリア273 d 4に各々保留（格納）する（S6005）。

【2157】

具体的には、例えば、第1始動口64 aへの入賞に基づくS6005の処理において、S6003の処理による加算後の第1保留球数カウンタ273 aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ273 aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ273 aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ273 aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1の値が保留される。

10

【2158】

次に、S6003の処理による加算後の第1保留球数カウンタ273 aの値（作動保留球数N1）と、S6005の処理により第1保留球格納エリア273 dに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値と、第1特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該保留球数コマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S6006）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図98参照）のS5101の外部出力処理によって、第1特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S6006の処理を終えると、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。

20

【2159】

なお、S6006の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3、CS1の値は、S6005の処理によりカウンタ用バッファ273 cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S6005の処理において第1保留球格納エリア273 dに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【2160】

S6001の処理において、球が第1始動口64 aへ入賞していないと判別された場合（S6001：No）、次いで、球が第2始動口64 bに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S6007）。ここでは、第1始動口64 aと同様、スイッチ読み込み処理（図98のS5105参照）において読み込んだ、第2始動口64 bへの入球（入賞）を検出する特図2入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第2始動口64 bへの入球を3回のタイマ割込処理（図98参照）にわたって検出する。

30

【2161】

球が第2始動口64 bに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S6007：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ273 bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が上限値（第14実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S6008）。そして、第2始動口64 bへの入賞がないか（S6007：No）、或いは、第2始動口64 bへの入賞があっても作動保留球数 $N2 < 4$ でなければ（S6008：No）、この始動入賞処理（S5108）を終了して、タイマ割込処理（図98参照）へ戻る。

40

【2162】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば（S6008：Yes）、第2保留球数カウンタ273 bの値（作動保留球数N2）を1加算する（S6009）。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口64 bへの入賞であるので、第2保留球格納エリア273 eを各乱数値C1～C3、CS1、C5の格納先として設定し（S6010）、処理をS6011へ移行する。

50

【2163】

S6011の処理では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタC5の各値をカウンタ用バッファ273c（図117参照）から読み出し、S6010で格納先として設定された第2保留球格納エリア273eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち、第2保留球数カウンタ273bで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア273e1、大当たり種別カウンタ格納エリア273e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア273e3、変動種別カウンタ格納エリア273e4及び小当たり種別カウンタ格納エリア273e5に各々保留（格納）する（S6011）。

【2164】

具体的には、例えば、第2始動口64bへの入賞に基づくS6011の処理において、S6010の処理による加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1、C5の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ273bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1、C5の値が保留される。

【2165】

次に、S6009の処理による加算後の第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）と、S6011の処理により第2保留球格納エリア273eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタC5の各値と、第2特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該保留球数コマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S6012）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図98参照）のS5101の外部出力処理によって、第2特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S6011の処理を終えると、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。

【2166】

なお、S6011の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタC1～C3、CS1、C5の値は、S6011の処理によりカウンタ用バッファ273cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S6011の処理において第2保留球格納エリア273eに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【2167】

次に、図128を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されるタイマ割込処理（図98参照）の一処理である特図変動処理（S5110）について説明する。図128は、第14実施形態における特図変動処理（S5110）を示すフローチャートである。

【2168】

MPU271は、この特図変動処理（S5110）では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（S6101）。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置39で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中（即ち、大当たりエンディング時間。例えば、「5秒」。）とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（S6101：Yes）、そのまま特図変動処理（S5110）を終了し、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。

【2169】

S6101の処理において、大当たり中でなければ（S6101：No）、次いで、今現在小当たり中であるか否かを判別する（S6102）。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置39で表示される小当たり遊技の最中

10

20

30

40

50

と小当たり遊技終了後の所定時間の最中（例えば、小当たりエンディング時間。例えば、「3秒」。）とが含まれる。判別の結果、小当たり中であれば（S6102:Yes）、そのまま特図変動処理（S5110）を終了し、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。
【2170】

S6102の処理のいて、小当たり中でなければ（S6102:No）、次いで、特別図柄表示装置39の表示態様が動的表示中（変動中）であるか否かを判別し（S6103）、特別図柄表示装置39の表示態様が動的表示中でなければ（S6103:No）、次いで、特別図柄表示装置39における動的表示が停止後、所定時間（例えば、「1秒」）経過したか否かを判別する（S6104）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S6104:No）、タイマ割込処理（図98参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

10

【2171】

一方、S6104の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S6104:Yes）、次に、第2保留球数カウンタ273bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S6105）。

【2172】

S6105の処理の結果、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）が「0」でなければ（S6105:Yes）、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）を1減算する（S6106）。これは、後述する特図2変動開始処理（S6108）によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

20

【2173】

次いで、第2保留球格納エリア273eに格納されたデータをシフト処理する（S6107）。このデータシフト処理は、第2保留球格納エリア273eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア273faへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア→保留球実行エリア273fa、第2保留第2エリア→第2保留第1エリア、第2保留第3エリア→第2保留第2エリア、第2保留第4エリア→第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

30

【2174】

S6107のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置39及び第3図柄表示装置81に対する第2特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図2変動開始処理を実行し（S6108）、タイマ割込処理（図98参照）に戻る。なお、特図2変動開始処理（S6108）については、図129を参照して後述する。

【2175】

40

一方、S6105の処理の結果、第2保留球数カウンタ273bの値（作動保留球数N2）が「0」より大きくない（例えば、「0」）と判別された場合（S6105:No）、次いで、第1保留球数カウンタ273aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S6109）。第1保留球数カウンタ273aの値（作動保留球数N1）が「0」でなければ（S6109:Yes）、第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ273aの値（作動保留球数N1）を1減算する（S6110）。これは、後述する特図1変動開始処理（S6112）によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第1特別図柄に関する保留

50

球数が1つ減少するためである。

【2176】

次いで、第1保留球格納エリア273dに格納されたデータをシフト処理する(S6111)。このデータシフト処理は、第1保留球格納エリア273dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア273faへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア→保留球実行エリア273fa、第1保留第2エリア→第1保留第1エリア、第1保留第3エリア→第1保留第2エリア、第1保留第4エリア→第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【2177】

S6111のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置39及び第3図柄表示装置81に対する第1特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図1変動開始処理を実行し(S6112)、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。なお、特図1変動開始処理(S6112)については、図130を参照して後述する。

【2178】

S6109の処理の結果、第1保留球数カウンタ273aの値(作動保留球数N1)が「0」より大きくない(例えば、「0」と判別された場合(S6109:No)、第3図柄表示装置81においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する(S6113)。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ273a又は第2保留球数カウンタ273bの値(作動保留球数N1又は作動保留球数N2)のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【2179】

そして、デモ中ではないと判別された場合は(S6113:No)、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して(S6114)、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は(S6113:Yes)、そのままタイマ割込処理(図98参照)に戻る。S6114の処理で設定されたデモコマンドは、RAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図98のS5101参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【2180】

S6103の処理において、特別図柄表示装置39の表示態様が動的表示中であると判別されると(S6103:Yes)、動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(S6115)。特別図柄表示装置39の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており(変動パターンコマンドに応じて決められており)、この動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S6115:No)、特別図柄表示装置39の表示を更新して(S6116)、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。

【2181】

一方、特別図柄表示装置39における動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していれば(S6115:Yes)、特別図柄表示装置39に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する(S6117)。停止図柄は、図129又は図130を参照して後述する特図2変動開始処理(S6108)又は特図1変動開始処理(S6112)によって予め設定される。特図2変動開始処理又は特図1変動開始処理では、S6107又はS6111の処理によって保留球実行エリア273faに格納された大当たり乱数カウンタC1の値に応じて大当たりか小当たりかハズレかが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタC2の値により、「4R大当たり」となる図柄か、「8R大当たり」となる図柄か、「16R大当たり」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には小当たり種別カウンタC5の値により、「4R大当たり対応小当たり」となる図柄か、「8R大当たり対応小当たり」となる図柄か、「16R大当たり対応小当たり」となる

図柄かが決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

【2182】

S6117の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置39の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置39の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して(S6118)、処理をS6119へ移行する。確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドであり、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とで共通に使用される。音声ランプ制御装置113は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置114に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

10

【2183】

S6119の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、RAM273に設けられた特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタ(ともに図示せず)の値がともに「0」よりも大きいかな否かを判別する(S6119)。

【2184】

この特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、電源投入後のRAM273の初期設定処理(図16のS616)によって、初期値として「0」が設定され、各大当たり終了時に所定数(第14実施形態では、特図2時短カウンタには「1」又は「7」、合計時短カウンタには「10」又は「100」)の値が設定され、該特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「0」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する当たり処理(図32参照)内の大当たり終了処理(図133参照)において、大当たり状態が終了した場合に、該大当たり遊技の種類(大当たり種別)に基づいて特図2時短カウンタおよび合計時短カウンタの値がセットされるように構成されている。

20

【2185】

S6119の処理において、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「0」でなければ(S6119:Yes)、「時間短縮状態」であり、いずれかの特別図柄の動的表示(変動演出)が1回終了したので、特図2時短カウンタ又は合計時短カウンタの値を更新(減算)するために、時短減算処理を行い(S6120)、この特図変動処理(S5110)を終了し、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。なお、時短減算処理(S6120)については、図131を参照して後述する。

30

【2186】

一方、S6119の処理において、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「0」であれば(S6119:No)、「時間短縮状態」ではなく「通常遊技状態」であるので、S6120の処理をスキップして、この特図変動処理(S5110)を終了し、タイマ割込処理(図98参照)に戻る。

【2187】

次に、図129を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されると特図変動処理(S5110)の一処理である特図2変動開始処理(S6108)について説明する。図129は、特図2変動開始処理(S6108)を示したフローチャートである。この特図2変動開始処理(S6108)は、遊技状態に応じて保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づき、第2特別図柄における大当たり、小当たり又はハズレの抽選(大当たり抽選及び小当たり抽選)を行うと共に、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン(変動パターン及び停止種別)等を決定する。

40

【2188】

MPU271は、特図2変動開始処理(S6108)では、まず、第2特別図柄用の特

50

図2大当たり乱数テーブル272a2を設定し(S6131)、次いで、保留球実行エリア272faに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S6131において設定された特図2大当たり乱数テーブル272a2(図118(b)参照)とに基づいて小当たりに当選しているか否かを判別する小当たり抽選(小当たり当否判定)処理を行う(S6132)。

【2189】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、小当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々との設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図2大当たり乱数テーブル272a2において、各設定毎に小当たり乱数値が設定され、全設定値共通で「1250個」に小当たり乱数値が規定されているが、設定値ごとに異なる大当たり乱数値の変化に伴って、小当たり乱数値の範囲も異なるように構成されている。具体的には、設定値が「1」である場合には「50～1299」が小当たり乱数値として規定され、設定値が「2」である場合には「52～1301」が小当たり乱数値として規定され、設定値「3」である場合には「54～1303」が小当たり乱数値として規定され、設定値「4」である場合には「56～1305」が小当たり乱数値として規定され、設定値「5」である場合には「58～1307」が小当たり乱数値として規定され、設定値「6」である場合には「60～1309」が小当たり乱数値として規定される。

【2190】

S6132の処理では、保留球実行エリア273faに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら特図2大当たり乱数テーブル272a2にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S6132の処理の結果、小当たりであると判別された場合(S6132:Yes)、保留球実行エリア273faに格納されている小当たり種別カウンタC5の値と、第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル272b3(図119(c)参照)に基づいて、小当たり時の表示態様を設定する(S6133)。

【2191】

この処理では、特図2小当たり種別テーブル272b3(図119(c)参照)によって、保留球実行エリア273faに格納されている小当たり種別カウンタC5の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、小当たり遊技中に特別領域スイッチ208hを球が通過した場合に、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「16R大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が8ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「8R大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「4R大当たり対応小当たり」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置39における小当たり時の表示態様が設定される。なお、小当たり時の表示態様としては、例えば、「16R大当たり対応小当たり」である場合は「341」、「8R大当たり対応小当たり」である場合は「134」、「4R大当たり対応小当たり」である場合は「143」が選択される。

【2192】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し(S6134)、S6141の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、小当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。なお、第14実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくEテーブル272d5(図122(b)参照)が選択され、さらに、該Eテーブル272d5においてもれなく「E9:特殊変動」演出態様が選択される。

【2193】

具体的には、停止パターンテーブル 2 7 2 d の E テーブル 2 7 2 d 5 において、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する（第 1 4 実施形態では、もれなく「特殊変動」演出態様）。

【2 1 9 4】

そして、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 7 2 e 4 における演出態様の種別と、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2 1 9 5】

一方、S 6 1 3 2 の処理において、小当たりに当選していないと判別された場合は（S 6 1 3 2 : N o）、次いで、保留球実行エリア 2 7 2 f a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 6 1 3 1 において設定された特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2（図 1 1 8（b）参照）とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選（大当たり当否判定）処理を行う（S 6 1 3 5）。

【2 1 9 6】

上述したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、設定値が「1」である場合には「0～4 9」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「2」である場合には「0～5 1」が大当たり乱数値として規定され、設定値「3」である場合には「0～5 3」が大当たり乱数値として規定され、設定値「4」である場合には「0～5 5」が大当たり乱数値として規定され、設定値「5」である場合には「0～5 7」が大当たり乱数値として規定され、設定値「6」である場合には「0～5 9」が大当たり乱数値として規定される。

【2 1 9 7】

S 6 1 3 5 の処理では、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 6 1 3 5 の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S 6 1 3 5 : Y e s）、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2（図 1 1 9（b）参照）に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 6 1 3 6）。

【2 1 9 8】

この処理では、特図 2 大当たり種別テーブル 2 7 2 b 2（図 1 1 9（b）参照）によって、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 6 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「1 6 R 大当たり」か、最大ラウンド数が 8 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「8 R 大当たり」か、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「4 R 大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 9 における大当たり時の表示態様が設定される。

【2 1 9 9】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 6 1 3 7）、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ（図示せず）をオンして（S 6 1 3 8）、S 6 1 4 1 の処理へ移行する。S 6 1 3 7 の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 7 3 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて特別図柄表示装置 3 9 および第 3 図柄表示装置 8 1 における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）を決定する。この大当たり時の変動パターンの決定では

、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 272 d (図 122 (a) 参照) を選択する。なお、第 14 実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなく D テーブル 272 d 4 (図 122 (a) 参照) が選択される。

【2200】

そして、停止パターンテーブル 272 d の D テーブル 272 d 4 において、保留球実行エリア 273 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する (第 14 実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様)。

【2201】

そして、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 272 e 4 において、設定された演出態様と、保留球実行エリア 273 f a に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2202】

一方、S 6135 の処理で大当たりではないと判別された場合には (S 6135 : No)、即ち、保留球実行エリア 273 f a に格納される大当たり乱数カウンタ C 1 がハズレ乱数値 (即ち、設定値が「1」である場合には「1300~9999」、設定値が「2」である場合には「1302~9999」、設定値「3」である場合には「1304~9999」、設定値「4」である場合には「1306~9999」、設定値「5」である場合には「1308~9999」、設定値「6」である場合には「1310~9999」) である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する (S 6139)。

【2203】

S 6139 の処理では、特別図柄表示装置 39 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン (演出態様) を設定する。演出態様の設定としては、具体的には、保留球実行エリア 273 f a に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と、第 1 保留球数カウンタ 273 a 及び第 2 保留球数カウンタ 273 b の合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において表示させる演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 14 実施形態では、パチンコ機 10 の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 272 d が設定されている。

【2204】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し (S 6140)、S 6141 の処理へ移行する。S 6140 の処理では、特別図柄表示装置 39 および第 3 図柄表示装置 81 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 6139 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 (演出態様) 毎に設けられた特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 272 e 3 において、保留球実行エリア 273 f a に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2205】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル 272 d と、停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動種別カウンタ C S 1 とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【2206】

S 6 1 4 1 の処理では、S 6 1 3 3、S 6 1 3 6 及び S 6 1 3 9 の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する特図 2 変動パターンコマンドを設定する (S 6 1 4 1)。具体的には、例えば、小当たり抽選に当選し、該小当たりが「1 6 R 大当たり対応小当たり」であって、さらに、「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、小当たり・「1 6 R 大当たり対応小当たり」・「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」の特図 2 変動パターンコマンドが選択される。また、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「8 R 大当たり」であって、さらに、「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「8 R 大当たり」・「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図 2 変動パターンコマンドが設定される。さらに、大当たり抽選にハズレて、さらに、「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図 2 変動パターンコマンドが設定される。このように、第 2 特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図 2 変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

10

【2 2 0 7】

S 6 1 4 1 の処理の後には、S 6 1 3 4、S 6 1 3 7 又は S 6 1 4 0 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 6 1 4 2)、特図変動処理 (図 1 2 8 参照) へ戻る。具体的には、例えば、大当たり当選し、その大当たりの内容が「1 6 R 大当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 7 7」等) は特定せずに、「1 6 R 大当たり」であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。また、小当たり当選し、その小当たりの内容が「8 R 大当たり対応小当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「1 3 4」等) は特定せずに、「8 R 大当たり対応小当たり」であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。

20

【2 2 0 8】

一方、大当たり又は小当たり当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 8 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。また、大当たり当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 3 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たり当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「2 5 8」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。

30

【2 2 0 9】

このように、特図 2 停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 (表示制御装置 1 1 4) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第 2 特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

40

【2 2 1 0】

これらの特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理 (図 9 8 参照) の S 5 1 0 1 の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 2 変動パターンコマンドや特図 2 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図 2 変動パターンコマンドや表示特図 2 種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

50

【2211】

次に、図130を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行されると特図1変動処理(S5110)の一処理である特図1変動開始処理(S6112)について説明する。図130は、特図1変動開始処理(S6112)を示したフローチャートである。この特図1変動開始処理(S6112)は、遊技状態に応じて保留球実行エリア273faに格納された各種カウンタの値に基づき、第1特別図柄における大当たり又はハズレの抽選(大当たり抽選)を行うと共に、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン(変動パターン及び停止種別)等を決定する。

【2212】

MPU271は、特図1変動開始処理(S6112)では、まず、第1特別図柄用の特図1大当たり乱数テーブル272a1を設定し(S6151)、次いで、保留球実行エリア272faに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S6151において設定された特図1大当たり乱数テーブル272a1(図118(a)参照)とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選(大当たり当否判定)処理を行う(S6152)。

【2213】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタC1の値とその時々との設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図1大当たり乱数テーブル272a1において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、特図2大当たり乱数テーブル272a2と同様、設定値が「1」である場合には「0～49」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「2」である場合には「0～51」が大当たり乱数値として規定され、設定値「3」である場合には「0～53」が大当たり乱数値として規定され、設定値「4」である場合には「0～55」が大当たり乱数値として規定され、設定値「5」である場合には「0～57」が大当たり乱数値として規定され、設定値「6」である場合には「0～59」が大当たり乱数値として規定される。

【2214】

S6152の処理では、保留球実行エリア273faに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら特図1大当たり乱数テーブル272a1にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S6152の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S6152:Yes)、保留球実行エリア273faに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル272b1(図119(a)参照)に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S6153)。

【2215】

この処理では、特図1大当たり種別テーブル272b1(図119(a)参照)によって、保留球実行エリア273faに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「16R大当たり」か、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「4R大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置39における大当たり時の表示態様が設定される。

【2216】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し(S6154)、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ(図示せず)をオンして(S6155)、S6158の処理へ移行する。S6154の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様(停止種別)と、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変

10

20

30

40

50

動演出)の動的時間(変動時間)を決定する。なお、第14実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくDテーブル272d4(図122(a)参照)が選択される。

【2217】

そして、停止パターンテーブル272dのDテーブル272d4において、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する(第14実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様)。

【2218】

そして、特図1大当たり用変動パターンテーブル272e2において、設定された演出態様と、保留球実行エリア273faに格納されている変動種別カウンタCS1の値とに持ち付いて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2219】

一方、S6152の処理で大当たりではないと判別された場合には(S6152:No)、即ち、保留球実行エリア273faに格納される大当たり乱数カウンタC1がハズレ乱数値(即ち、設定値が「1」である場合には「50~9999」、設定値が「2」である場合には「52~9999」、設定値「3」である場合には「54~9999」、設定値「4」である場合には「56~9999」、設定値「5」である場合には「58~9999」、設定値「6」である場合には「60~9999」)である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する(S6156)。

【2220】

S6156の処理では、特別図柄表示装置39の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン(演出態様)を設定する。演出態様の設定としては、保留球実行エリア273faに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と、第1保留球数カウンタ273a及び第2保留球数カウンタ273bの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ(ロング)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第14実施形態では、パチンコ機10の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル272dが設定されている。

【2221】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し(S6157)、S6158の処理へ移行する。S6157の処理では、特別図柄表示装置39および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S6156の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた特図1ハズレ用変動パターンテーブル272e1において、保留球実行エリア273faに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【2222】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第1特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理と、第2特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じC3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【2223】

10

20

30

40

50

S 6 1 5 8 の処理では、S 6 1 5 4 及び S 6 1 5 6 の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する特図 1 変動パターンコマンドを設定する (S 6 1 5 8)。具体的には、例えば、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「4 R 大当たり」であって、さらに、「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「4 R 大当たり」・「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「2 0 秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。このように、第 1 特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図 1 変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

10

【2 2 2 4】

S 6 1 5 8 の処理の後には、S 6 1 5 3 又は S 6 1 5 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 6 1 5 9)、特図変動処理 (図 1 2 8 参照) へ戻る。具体的には、例えば、大当たり当選し、その大当たりの内容が「1 6 R 大当たり」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 7 7」等) は特定せずに、「1 6 R 大当たり」であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。

20

【2 2 2 5】

一方、大当たり当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 8 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、大当たり当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 3 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たり当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「2 5 8」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。

30

【2 2 2 6】

このように、特図 1 停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 (表示制御装置 1 1 4) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第 1 特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

【2 2 2 7】

これらの特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理 (図 9 8 参照) の S 5 1 0 1 の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 1 変動パターンコマンドや特図 1 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図 1 変動パターンコマンドや表示特図 1 種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

40

【2 2 2 8】

なお、特図 2 変動開始処理 (図 1 2 9 参照) と特図 1 変動開始処理 (図 1 3 0 参照) とを共通の制御プログラムで行うように構成してもよい。この場合、小当たり当選し得ない第 1 特別図柄に関する特図 1 変動開始処理 (図 1 3 0 参照) においても小当たり抽選が行われるため、第 1 特別図柄の判定処理において余分な処理が実行されるが、プログラムを共通化することによる開発工数の削減と R O M 容量の削減できる。

【2 2 2 9】

50

次に、図131を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される特図変動処理(S5110)の一処理である時短減算処理(S6120)について説明する。図131は、時短減算処理(S6120)を示したフローチャートである。この時短減算処理(S6120)は、「時間短縮状態」において第1特別図柄の動的表示(変動演出)又は(及び)第2特別図柄の動的表示(変動演出)の実行回数を計数し、規定回数の動的表示が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了する。

【2230】

上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」の終了条件として、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が設定された単独実行回数分、実行されるか、第1特別図柄の動的表示(変動演出)と第2特別図柄の動的表示(変動演出)との合計回数が上記単独実行回数と異なる合計実行回数分、実行されるか、のいずれか一方の条件が成立した場合に、「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

10

【2231】

第14実施形態では、後述する大当たり終了処理(図133参照)において大当たり種別毎に各実行回数が設定されるように構成されており、具体的には、第1特別図柄における「4R大当たり」に当選した場合には、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が1回実行されるか、或いは、第1特別図柄の動的表示(変動演出)と第2特別図柄の動的表示(変動演出)との合計が10回実行されたときに、第1特別図柄の「4R大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。また、第1特別図柄における「4R大当たり」以外の大当たり(即ち、第1特別図柄における「16R大当たり」、又は、第2特別図柄における「16R大当たり」、「8R大当たり」若しくは「4R大当たり」)に当選した場合には、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が7回実行されるか、或いは、第1特別図柄の動的表示(変動演出)と第2特別図柄の動的表示(変動演出)との合計が100回実行されたときに、第1特別図柄の「16R大当たり」、又は、第2特別図柄の「16R大当たり」、「8R大当たり」若しくは「4R大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

20

【2232】

MPU271は、この時短減算処理(S6120)では、まず、第2特別図柄(特図2)の動的表示(変動演出)が終了したか否かを判別する(S6161)。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が終了していれば(S6161:Yes)、第2特別図柄の実行回数を計数する特図2時短カウンタ(図示せず)の値を1減算し(S6162)、処理をS6163へ移行する。一方、第2特別図柄の動的表示が終了していない場合(S6161:No)、即ち、第1特別図柄の動的表示が終了している場合は、S6162の処理をスキップして、特図2時短カウンタの値を減算せず、処理をS6163へ移行する。

30

【2233】

S6163の処理では、両特別図柄の合計実行回数を計数する合計時短カウンタ(図示せず)の値を1減算し(S6163)、処理をS6164へ移行する。即ち、第1特別図柄の動的表示が実行された場合には、合計時短カウンタの値のみが1減算される一方、第2特別図柄の動的表示が実行された場合には、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに1減算される。

40

【2234】

S6164の処理では、特図2時短カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S6164)。判別の結果、特図2時短カウンタの値が「0」よりも大きくなないと判別された場合(S6164:No)、即ち、特図2時短カウンタの値が「0」以下である場合は、第2特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理をS6165へ移行する。

【2235】

一方、S6164の処理において、特図2時短カウンタの値が「0」よりも大きい値であると判別された場合は(S6164:Yes)、第2特別図柄の動的表示の実行回数に

50

基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないので、次に、合計時短カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 6 1 6 7）。判別の結果、合計時短カウンタの値が「0」よりも大きい値でないと判別された場合（S 6 1 6 7：No）、即ち、合計時短カウンタの値が「0」以下である場合は、第2特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないものの、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理をS 6 1 6 5へ移行する。

【2 2 3 6】

S 6 1 6 5の処理では、「時間短縮状態」を終了させるための終了設定処理（例えば、時短終了コマンドの送信等）を行い（S 6 1 6 5）、次いで、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「0」クリアして（S 6 1 6 6）、この時短減算処理（S 6 1 2 0）を終了し、特図変動処理（図1 2 8参照）に戻る。ここで、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「0」クリアしておくことで、いずれか一方の「時間短縮状態」の終了条件が成立した場合であっても、他方の「時間短縮状態」の終了条件に関連するカウンタを初期化することができ、次に「時間短縮状態」における計数を正確に行うことができる。

【2 2 3 7】

なお、S 6 1 6 7の処理において、合計時短カウンタの値が「0」よりも大きい値であると判別された場合は（S 6 1 6 7：Yes）、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立していないので、「時間短縮状態」を維持すべく、S 6 1 6 5及びS 6 1 6 6の処理を行わず、この時短減算処理（S 6 1 2 0）を終了して、特図変動処理（図1 2 8参照）に戻る。

【2 2 3 8】

このように、実行される特別図柄によって「時間短縮状態」が終了する条件（回数）を異ならせることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【2 2 3 9】

また、大当たり遊技終了後において短い規定回数の「時間短縮状態」（例えば、1回）を設定し、さらに、該「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示を実行させたい場合、大当たり遊技前に第1特別図柄の保留球数が存在していたときは、普通電役6 4 cの駆動によって第2特別図柄の実行条件（即ち、第2始動口6 4 bへの入賞）を成立させる前に第1特別図柄の動的表示が規定回数（即ち、1回）実行されてしまい、「時間短縮状態」が第1特別図柄の動的表示の実行によって終了してしまうおそれがある。そこで、各特別図柄の実行回数ごとに「時間短縮状態」の終了条件を異ならせるとともに、第1特別図柄の動的表示の実行回数に基づく終了条件が成立する前に第2始動口6 4 bへ球が入賞し得るような条件（即ち、第1特別図柄と第2特別図柄の動的表示の合計実行回数が10回以上等）を設定することで、「時間短縮状態」において確実に第2特別図柄の動的表示を実行させ得ることができ、想定していた遊技仕様（例えば、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示を実行等）を確実に遊技者に提供し、遊技の興趣を向上することができる。

【2 2 4 0】

次に、図1 3 2を参照して、主制御装置1 1 0内のMPU 2 7 1により実行されるタイマ割込処理（図9 8参照）の一処理である当たり処理（S 5 1 0 3）について説明する。図1 3 2は、この当たり処理（S 5 1 0 3）を示したフローチャートである。

【2 2 4 1】

この当たり処理（S 5 1 0 3）は、特別図柄における大当たりに当選、又は、小当たり遊技中における特別領域スイッチ2 0 8 hの検出に基づいて大当たり遊技を発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）又は小当たり種別に応じて大入賞口6 5 aの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口6 5 aの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口6 5 aを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図1 1 0参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当た

りを終了させるための大当たり終了処理（図 1 3 3 参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口 7 2 a の開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口 7 2 a の開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口 7 2 a の開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図 1 3 4 参照）を実行しながら、特別領域スイッチ 2 0 8 h における球の検出を判別する。

【2 2 4 2】

MPU 2 7 1 は、この当たり処理（S 5 1 0 3）において、まず、大当たりフラグがオンされているかを判別する（S 6 2 0 1）。第 1 4 実施形態では、大当たりフラグは、各特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合、又は、小当たり遊技中に特別領域スイッチ 2 0 8 h によって球が検出された場合にオンされる。判別の結果、大当たりフラグがオンされていれば（S 6 2 0 1 : Y e s）、大当たりフラグをオフに設定し（S 6 2 0 2）、次いで、大当たり遊技に関する制御を実行するために、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数を RAM 2 7 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 6 2 0 3）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを RAM 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 2 0 4）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「5 秒」）を設定して（S 6 2 0 5）、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。

【2 2 4 3】

一方、S 6 2 0 1 の処理において、大当たりフラグがオンされていないと判別された場合（S 6 2 0 1 : N o）、次に、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（S 6 2 0 6）。判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示において小当たり当選していると判別された場合は（S 6 2 0 6 : Y e s）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、RAM 2 7 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「1」をセットする（S 6 2 0 7）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを RAM 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 2 0 8）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「1 秒」）を設定して（S 6 2 0 9）、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 5 1 0 1）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【2 2 4 4】

このように構成することで、当選した（取得した）大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口 6 5 a 又は小入賞口 7 2 a の開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

【2 2 4 5】

次に、S 6 2 1 0 の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（S 6 2 1 0）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（S 6 2 1 0 : Y e s）、大当たり遊技に対応する大入賞口 6 5 a の開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行し（S 6 2 1 1）、処理を S 6 2 1 2 へ移行する。なお、この大入賞口開閉制御処理（S 6 2 1 1）は、第 1 3 実施形態における大入賞口開閉制御処理（図 1 1 0 参照）と同様であるので、その説明を省略する。

【2 2 4 6】

S 6 2 1 2 の処理では、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 6 2 1 2）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S 6 2 1 2 : Y e s）、大当たり遊技を継続するために、S 6 2 1 3 の処理をスキップ

して、一旦、この当たり処理（S 5 1 0 3）を終了し、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 2 1 2：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（S 6 2 1 3）、この当たり処理（S 5 1 0 3）を終了し、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【2 2 4 7】

ここで、図 1 3 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 により実行される当たり処理（図 1 3 2 参照）の一処理である大当たり終了処理（S 6 2 1 3）について説明する。図 1 3 3 は、この大当たり終了処理（S 6 2 1 3）を示すフローチャートである。

【2 2 4 8】

第 1 4 実施形態の大当たり終了処理（S 6 2 1 3）では、大当たり遊技が発生した大当たり種別（小当たり種別）に基づいて、該大当たり遊技終了後に実行される「時間短縮状態」の終了条件を設定する。

【2 2 4 9】

M P U 2 7 1 は、この大当たり終了処理（S 6 2 1 3）では、まず、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったか否かを判別する（S 6 2 2 1）。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったと判別された場合は（S 6 2 2 1：Yes）、次いで、該大当たり遊技の大当たり種別が「4 R 大当たり」であったか否かを判別する（S 6 2 2 2）。判別の結果、「4 R 大当たり」であると判別された場合は（S 6 2 2 2：Yes）、遊技者にとって不利な短い「時間短縮状態」を設定するために、特図 2 時短カウンタの値に「1」をセットするとともに（S 6 2 2 3）、合計時短カウンタの値に「1 0」をセットして（S 6 2 2 4）、処理を S 6 2 2 7 へ移行する。

【2 2 5 0】

一方、S 6 2 2 1 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技ではないと判別された場合（S 6 2 2 1：No）、即ち、第 2 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であると判別された場合、又は、第 1 特別図柄の動的表示による大当たり遊技であっても「4 R 大当たり」ではないと判別された場合（S 6 2 2 2：No）、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における「1 6 R 大当たり」であった場合は、遊技者にとって有利な長い「時間短縮状態」を設定するために、特図 2 時短カウンタの値に「7」をセットするとともに（S 6 2 2 5）、合計時短カウンタの値に「1 0 0」をセットして（S 6 2 2 6）、処理を S 6 2 2 7 へ移行する。

【2 2 5 1】

このように、当選した特別図柄の大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、有利度合いが異なる「時間短縮状態」を生成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【2 2 5 2】

S 6 2 2 7 の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（S 6 2 2 7）。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い（S 6 2 2 8）、この大当たり終了処理（S 6 2 1 3）を終了し、当たり処理（図 1 3 2 参照）に戻る。なお、S 6 2 2 7 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 9 8 の S 5 1 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【2 2 5 3】

図 1 3 2 に戻って説明を続ける。S 6 2 1 0 の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は（S 6 2 1 0：No）、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する（S 6 2 1 4）。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は（S 6 2 1 4：Yes）、小当たり遊技に対応する小入賞口 7 2 a の開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する（S 6 2 1 5）。

10

20

30

40

50

【2254】

ここで、図134を参照して、主制御装置110内のMPU271により実行される当たり処理（図133参照）の一処理である小入賞口開閉制御処理（S6215）について説明する。図134は、この小入賞口開閉制御処理（S6215）を示すフローチャートである。

【2255】

この小入賞口開閉制御処理（S6215）では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口72aの開閉制御を実行するとともに、特別領域スイッチ208hの検出判定を行い、小当たり遊技に基づく大当たり遊技が発生するか否かを判別する。

10

【2256】

MPU271は、この小入賞口開閉制御処理（S6215）において、まず、小入賞口72aが開放中か否かを判別する（S6231）。判別の結果、小入賞口72aが開放されていないと判別された場合は（S6231：No）、次いで、当たり処理（図133参照）で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する（S6232）。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば（S6232：Yes）、小当たり遊技における1のラウンドを開始すべく、小入賞口72aを開放する小入賞口開放設定処理を実行し（S6233）、次いで、RAM273に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットする（S6234）。そして、小入賞口72aの最大開放時間（即ち、「1.8秒」）を設定する開放時間設定を行い（S6235）、小入賞口72aが開放されたことを示す小開放コマンドをRAM273に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（S6236）、処理をS6237へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S5101）によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

20

【2257】

一方、S6231の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ（S6231：No）、小当たりのオープニング時間中であるので、この小入賞口開閉制御処理（S6215）を終了して、当たり処理（図133参照）に戻る。

【2258】

なお、S6231の処理において、小入賞口72aが開放中であると判別された場合は（S6231：Yes）、小入賞口72aの開放中に関する制御であるS6232～S6236を行わず、処理をS6237へ移行する。

30

【2259】

S6237の処理では、上述したS6235で設定された小入賞口72aの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（S6237）。判別の結果、小入賞口72aの開放時間が経過したタイミングであれば（S6237：Yes）、小入賞口72aの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口72aの閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして（S6238）、処理をS6244へ移行する。S6244からの小入賞口72aの閉鎖処理については、後述する。

【2260】

一方、S6237の処理において、小入賞口72aの開放時間が経過したタイミングでなければ（S6237：No）、小入賞口72aの閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口72aの開放を維持しつつ、まず、特別領域スイッチ208hによって球が検出されたか否かを判別する（S6239）。

40

【2261】

S6239の処理において、特別領域スイッチ208hによって球が検出されたと判別された場合は（S6239：Yes）、小当たり遊技中における特別領域スイッチ208hへの入賞（即ち、2種当たり）であるので、該入賞に基づく大当たり遊技を実行すべく、大当たりフラグをオンに設定し（S6240）、処理をS6241へ移行する。一方、S6239の処理において、特別領域スイッチ208hによって球が検出されていない場

50

合は（S 6 2 3 9 : N o）、S 6 2 4 0 の処理をスキップして、処理を S 6 2 4 1 へ移行する。

【2 2 6 2】

S 6 2 4 1 の処理では、小入賞口 7 2 a に流入した球を検知する小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞したか否かを判別する（S 6 2 4 1）。判別の結果、小入賞口スイッチによって球が検出された場合（S 6 2 4 1 : Y e s）、即ち、小入賞口 7 2 a へ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を 1 減算して（S 6 2 4 2）、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 6 2 4 3）。判別の結果、入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 2 4 3 : N o）、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、小入賞口 7 2 a に球が 1 個入賞して、小入賞口 7 2 a の一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口 7 2 a を閉鎖させるために、処理を S 6 2 4 4 へ移行する。

10

【2 2 6 3】

一方、S 6 2 4 1 の処理において、小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されていない場合（S 6 2 4 1 : N o）、即ち、小入賞口 7 2 a に球が入賞していない場合、又は、S 6 2 4 3 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は（S 6 2 4 3 : Y e s）、小入賞口 7 2 a の閉鎖条件が成立していないため、小入賞口 7 2 a の開放状態を維持するため、S 6 2 4 4 ~ S 6 2 4 6 の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理（S 6 2 1 5）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（S 6 2 1 5）の終了後は、当たり処理（図 1 3 3 参照）に戻る。

20

【2 2 6 4】

このように、大当たり遊技における大入賞口 6 5 a の開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口 7 2 a の開閉制御にも使用するとともに、大入賞口 6 5 a の開閉制御のプログラムと小入賞口 7 2 a の開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、ROM 容量を削減することができる。

【2 2 6 5】

S 6 2 4 4 からの小入賞口 7 2 a の閉鎖処理では、まず、小入賞口 7 2 a を閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し（S 6 2 4 4）、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口 7 2 a が閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して（S 6 2 4 5）、処理を S 6 2 4 6 へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、RAM 2 7 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 9 8 の S 5 1 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【2 2 6 6】

次いで、S 6 2 4 6 の処理では、小入賞口 7 2 a の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し（S 6 2 4 6）、この小入賞口開閉制御処理（S 6 2 1 5）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（S 6 2 1 5）の終了後は、当たり処理（図 1 3 3 参照）に戻る。

【2 2 6 7】

図 1 3 3 に戻って説明を続ける。S 6 2 1 5 の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 6 2 1 6）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S 6 2 1 6 : Y e s）、小当たり遊技を継続するために、S 6 2 1 7 の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（S 5 1 0 3）を終了し、タイマ割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

40

【2 2 6 8】

一方、S 6 2 1 6 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 2 1 6 : N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小

50

当たり終了処理を実行し（S 6 2 1 7）、この当たり処理（S 5 1 0 3）を終了し、タイム割込処理（図 9 8 参照）に戻る。

【2 2 6 9】

このように、当たり処理（図 1 3 3 参照）において、大入賞口 6 5 a の開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理（図 1 1 0 参照）と、小入賞口 7 2 a の開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理（図 1 3 4 参照）を実行することで、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 7 1 によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理できるとともに、大当たり時における大入賞口 6 5 a を開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口 7 2 a を開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ伝達することができる。また、当たり処理（図 1 3 3 参照）において、大
10
当たり終了処理（図 1 3 3 参照）によって大当たり終了後の「時間短縮状態」の規定回数を設定することで、当選した大当たり種別（小当たり種別）毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【2 2 7 0】

以上、説明したように、第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 によれば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、該第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。さらに、各特別図柄において、大当たり乱数値及びハズレ乱数値以外の乱数値（即ち、第 2 特別図柄における小当たり乱数値）の個数を、変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり
20
乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【2 2 7 1】

また、各特別図柄ともに設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、ともにハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であ
30
っても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

【2 2 7 2】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。

【2 2 7 3】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機 1 0 毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊
40
技者がデータランプで確認することで、パチンコ機 1 0 の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 1 0 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 1 0 で遊技を行わず、パチンコ機 1 0 の稼働が低下してしまうおそれがある。

【2 2 7 4】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに計数されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。よって、例
50
えば、低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続

させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【2275】

また、第 14 実施形態のパチンコ機 10 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第 2 特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）から大当たり乱数値の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【2276】

＜第 15 実施形態＞

次に、図 135 を参照して、第 15 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

【2277】

第 13 実施形態のパチンコ機 10 では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値の個数を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値の個数から補填するように構成されていた。

20

【2278】

これに対し、第 15 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり遊技より時間効率は良くないが、遊技者に遊技価値を付与する小当たり遊技を発生させる小当たり乱数値の個数を設定値ごとに変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。小当たり遊技は、1 の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、小当たり遊技を発生する小当たり乱数値の個数に設定差が生じる部分を設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機 10 での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破を困難にして遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

30

【2279】

以下、第 15 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 14 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 15 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 実施形態乃至第 14 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 14 実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【2280】

40

図 135 を参照して、第 15 実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 272 a の詳細についてそれぞれ説明する。図 135 (a) は、ROM 272 に記憶される特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 の一例を模式的に示した模式図であり、図 135 (b) は、ROM 272 に記憶される特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2 の一例を模式的に示した模式図である。

【2281】

第 15 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 272 a 2 は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

50

【2282】

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各遊技状態における各設定値毎においても小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値毎および遊技状態毎に小当たりの当選確率に変更される。

【2283】

一方、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように大当たり乱数値の個数を遊技状態によっては変化するが、各設定値ごとに同一とすることにより、すべての設定値での大当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

10

【2284】

図135(a)で示すように、第15実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

20

【2285】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2286】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に100個で、低確率状態の場合の値「50～149」、又は、高確率状態の場合の値「500～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

30

【2287】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9850個で、その値「150～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 10000 = 98.5 / 100$ （即ち、98.5%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

40

【2288】

50

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9850個以下）となるように構成されている。

【2289】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

10

【2290】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」と同様、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

【2291】

一方、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は102個で、その値「50～151」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $102/10000 = 1.02/100$ （即ち、1.02%）となるように設定されている。

【2292】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は120個で、その値「500～619」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $120/10000 = 1.2/100$ （即ち、1.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.18倍小当たりし易いように設定されている。

30

【2293】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9848個で、その値「152～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9380個で、その値「620～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9848/10000 = 98.48/100$ （即ち、98.48%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9380/10000 = 93.8/100$ （即ち、93.8%）となるように設定されている。

40

【2294】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

50

加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9848個以下）となるように構成されている。

【2295】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1%→1.02%、高確率状態：1%→1.2%）、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【2296】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」及び「2」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

20

【2297】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」及び「2」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

30

【2298】

一方、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は104個で、その値「50～153」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $104/10000 = 1.04/100$ （即ち、1.04%）となるように設定されている。

【2299】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は140個で、その値「500～639」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $140/10000 = 1.4/100$ （即ち、1.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.35倍小当たりし易いように設定されている。

40

【2300】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9846個で、その値「154～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの936

50

0個で、その値「640～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9846/10000=98.46/100$ （即ち、98.46%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9360/10000=93.6/100$ （即ち、93.6%）となるように設定されている。

【2301】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9846個以下）となるように構成されている。

【2302】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.02%→1.04%、高確率状態：1.2%→1.4%）、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2303】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「3」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $50/10000=0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2304】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「3」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $500/10000=5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2305】

一方、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は106個で、その値「50～155」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $106/10000=1.06/100$ （即ち、1.06%）となるように設定されている。

【2306】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は160個で、その値「500～659」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動

状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $160/10000 = 1.6/100$ (即ち、1.6%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.51倍小当たりし易いように設定されている。

【2307】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9844個で、その値「156～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9340個で、その値「660～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9844/10000 = 98.44/100$ (即ち、98.44%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9340/10000 = 93.4/100$ (即ち、93.4%)となるように設定されている。

【2308】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9844個以下)となるように構成されている。

【2309】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率は同等(0.5%又は5%)であるものの、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: $1.04\% \rightarrow 1.06\%$ 、高確率状態: $1.4\% \rightarrow 1.6\%$)、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2310】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、設定値「1」乃至「4」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ (即ち、0.5%)となるように設定されている。

【2311】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数も、設定値「1」乃至「4」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $500/10000 = 5/100$ (即ち、5%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2312】

一方、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は108

個で、その値「50～157」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $108/10000=1.08/100$ （即ち、1.08%）となるように設定されている。

【2313】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は180個で、その値「500～679」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $180/10000=1.8/100$ （即ち、1.8%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.67倍小当たりし易いように設定されている。

10

【2314】

従って、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9842個で、その値「158～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9320個で、その値「680～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9842/10000=98.42/100$ （即ち、98.42%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9320/10000=93.2/100$ （即ち、93.2%）となるように設定されている。

20

【2315】

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842個以下）となるように構成されている。

30

【2316】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.06%→1.08%、高確率状態：1.6%→1.8%）、いずれの遊技状態でも設定値「4」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

40

【2317】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「5」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $50/10000=0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2318】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率

50

状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「5」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2319】

一方、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は110個で、その値「50～159」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $110 / 10000 = 1.1 / 100$ （即ち、1.1%）となるように設定されている。

10

【2320】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は200個で、その値「500～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $200 / 10000 = 2 / 100$ （即ち、2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.82倍小当たりし易いように設定されている。

20

【2321】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9300個で、その値「700～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840 / 10000 = 98.4 / 100$ （即ち、98.4%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300 / 10000 = 93 / 100$ （即ち、93%）となるように設定されている。

30

【2322】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図1の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9840個以下）となるように構成されている。

40

【2323】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.08%→1.1%、高確率状態：1.8%→2%）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2324】

50

次に、図135(b)で示すように、第15実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、第1特別図柄と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2325】

また、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第1特別図柄と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2326】

一方、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に9400個で、低確率状態の場合の値「50～9449」、又は、高確率状態の場合の値「500～9899」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400/10000 = 94/100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2327】

よって、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $100/10000 = 1/100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

【2328】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

【2329】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2330】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」と同様、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2331】

一方、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9402個で、その値「50～9451」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9402/10000 = 94.02/100$ （即ち、94.02%）となるように設定されている。

【2332】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9420個で、その値「500～9919」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9420/10000 = 94.2/100$ （即ち、94.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.002倍小当たりし易いように設定されている。

【2333】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの548個で、その値「9452～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの80個で、その値「9920～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $548/10000 = 5.48/100$ （即ち、5.48%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $80/10000 = 0.8/100$ （即ち、0.8%）となるように設定されている。

【2334】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、548個以下）となるように構成されている。

【2335】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94%→94.02%、高確率状態：94%→94.2%）、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定である

10

20

30

40

50

といえる。

【2336】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」及び「2」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $50/10000=0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2337】

10

また、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」及び「2」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」及び「2」と同様、 $500/10000=5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2338】

20

一方、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9404個で、その値「50～9453」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9404/10000=94.04/100$ （即ち、94.04%）となるように設定されている。

【2339】

30

また、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9440個で、その値「500～9939」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9440/10000=94.4/100$ （即ち、94.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.004倍小当たりし易いように設定されている。

【2340】

40

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの546個で、その値「9454～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの60個で、その値「9940～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $546/10000=5.46/100$ （即ち、5.46%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $60/10000=0.6/100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【2341】

50

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」における

ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、546個以下）となるように構成されている。

【2342】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.02%→94.04%、高確率状態：94.2%→94.4%）、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【2343】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「3」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2344】

また、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「3」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

【2345】

一方、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9406個で、その値「50～9455」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9406/10000 = 94.06/100$ （即ち、94.06%）となるように設定されている。

30

【2346】

また、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9460個で、その値「500～9959」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9460/10000 = 94.6/100$ （即ち、94.6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.006倍小当たりし易いように設定されている。

40

【2347】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの544個で、その値「9456～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの40個で、その値「9960～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $544/100$

50

00 = 5.44 / 100 (即ち、5.44%) となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第2特別図柄のハズレ確率は、40 / 10000 = 0.4 / 100 (即ち、0.4%) となるように設定されている。

【2348】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内 (即ち、544個以下) となるように構成されている。

【2349】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率は同等 (0.5%又は5%) であるものの、小当たり確率が若干向上しており (低確率状態: 94.04% → 94.06%、高確率状態: 94.4% → 94.6%)、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2350】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値 (大当たり乱数値) の個数は、設定値「1」乃至「4」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」) における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、50 / 10000 = 0.5 / 100 (即ち、0.5%) となるように設定されている。

【2351】

また、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値 (大当たり乱数値) の数も、設定値「1」乃至「4」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、500 / 10000 = 5 / 100 (即ち、5%) となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2352】

一方、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値 (小当たり乱数値) の個数は9408個で、その値「50～9457」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態 (即ち、「通常遊技状態」) における第2特別図柄の小当たり確率は、9408 / 10000 = 94.08 / 100 (即ち、94.08%) となるように設定されている。

【2353】

また、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値 (小当たり乱数値) の数は9480個で、その値「500～9979」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定 (設定) されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態 (即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」) における第2特別図柄の小当たり確率は、9480 / 10000 = 94.8 / 100 (即ち、94.8%) となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.008倍小当たりし易いように設定されている。

【2354】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの542個で、その値「9458～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの20個で、その値「9980～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $542 / 10000 = 5.42\%$ （即ち、5.42%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $20 / 10000 = 0.2\%$ （即ち、0.2%）となるように設定されている。

【2355】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態のける設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、542個以下）となるように構成されている。

【2356】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.06%→94.08%、高確率状態：94.6%→94.8%）、いずれの遊技状態でも設定値「4」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2357】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「1」乃至「5」と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $50 / 10000 = 0.5\%$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2358】

また、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「1」乃至「5」と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $500 / 10000 = 5\%$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2359】

一方、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9410個で、その値「50～9459」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9410 / 10000 = 94.1\%$

100（即ち、94.1%）となるように設定されている。

【2360】

また、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9500個で、その値「500～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9500 / 10000 = 95 / 100$ （即ち、95%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.01倍小当たりし易いように設定されている。

【2361】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【2362】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図2の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

【2363】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「6」と比べて、大当たり確率は同等（0.5%又は5%）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.08%→94.1%、高確率状態：94.8%→95%）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2364】

以上、説明したように、第15実施形態のパチンコ機10では、特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2において、低確率状態から高確率状態の変化に伴う大当たり乱数値、及び、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、大当たり乱数値の個数を、低確率状態から高確率状態では変化させるものの、設定変更によっては変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、小当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【2365】

また、小当たり遊技は、1の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と

10

20

30

40

50

同等の遊技価値を得ることができない。よって、設定差が生じる部分を小当たり遊技を発生する小当たり乱数値に設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機 10 での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【2366】

また、第 15 実施形態のパチンコ機 10 では、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。

10

【2367】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機 10 毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その大当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機 10 の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 10 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 10 で遊技を行わず、パチンコ機 10 の稼働が低下してしまうおそれがある。

20

【2368】

そこで、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタ C1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を小当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【2369】

＜第 16 実施形態＞

30

次に、図 136 を参照して、第 16 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

【2370】

第 13 実施形態のパチンコ機 10 では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値から補填するように構成されていた。

【2371】

これに対し、第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、1 の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第 13 実施形態や第 15 実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの 1 の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する 1 の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

40

【2372】

以下、第 16 実施形態におけるパチンコ機 10 について、第 1 実施形態乃至第 15 実施形態におけるパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 16 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 1 実施形態乃至第 15 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態乃至第 15 実施形態と同一の符号を付し、その

50

図示と説明を省略する。

【2373】

図136を参照して、第16実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272aの詳細についてそれぞれ説明する。図136(a)は、ROM272に記憶される特図1大当たり乱数テーブル272a1の一例を模式的に示した模式図であり、図136(b)は、ROM272に記憶される特図2大当たり乱数テーブル272a2の一例を模式的に示した模式図である。

【2374】

第16実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

【2375】

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各設定値にも大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率に変更される。

【2376】

図136(a)で示すように、第16実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2377】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2378】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に100個で、低確率状態の場合の値「50～149」、又は、高確率状態の場合の値「500～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2379】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9850個で、その値「150～9999」が、特図1大当たり乱数テ

ーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9850/10000=98.5/100$ (即ち、98.5%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400/10000=94/100$ (即ち、94%)となるように設定されている。

【2380】

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9850個以下)となるように構成されている。

【2381】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は51個で、その値「0～50」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $51/10000=0.51/100$ (即ち、0.51%)となるように設定されている。

【2382】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は510個で、その値「0～509」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $510/10000=5.1/100$ (即ち、5.1%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2383】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は101個で、その値「51～151」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $101/10000=1.01/100$ (即ち、1.01%)となるように設定されている。

【2384】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は110個で、その値「510～619」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $110/10000=1.1/100$ (即ち、1.1%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.09倍小当たりし易いように設定されている。

【2385】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9848個で、その値「152～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱

10

20

30

40

50

数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9380個で、その値「620～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9848 / 10000 = 98.48\%$ （即ち、98.48%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9380 / 10000 = 93.8\%$ （即ち、93.8%）となるように設定されている。

【2386】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が、「通常遊技状態」における設定値「1」のハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9848個以下）となるように構成されている。

【2387】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a1における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.5%→0.51%、高確率状態：5%→5.1%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1%→1.01%、高確率状態：1%→1.1%）、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2388】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は52個で、その値「0～51」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $52 / 10000 = 0.52\%$ （即ち、0.52%）となるように設定されている。

【2389】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～519」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2\%$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2390】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は102個で、その値「52～153」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $102 / 10000 = 1.02\%$ （即ち、1.02%）となるように設定されている。

【2391】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は120個で、その値「520

～639」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の小当たり確率は、 $120/10000 = 1.2/100$ (即ち、1.2%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.18倍小当たりし易いように設定されている。

【2392】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9846個で、その値「154～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9360個で、その値「640～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9846/10000 = 98.46/100$ (即ち、98.46%)となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9360/10000 = 93.6/100$ (即ち、93.6%)となるように設定されている。

【2393】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、9846個以下)となるように構成されている。

【2394】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上している(低確率状態: $0.51\% \rightarrow 0.52\%$ 、高確率状態: $5.1\% \rightarrow 5.2\%$)とともに、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: $1.01\% \rightarrow 1.02\%$ 、高確率状態: $1.1\% \rightarrow 1.2\%$)、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2395】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は53個で、その値「0～52」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $53/10000 = 0.53/100$ (即ち、0.53%)となるように設定されている。

【2396】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は530個で、その値「0～529」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第1特別図柄の大当たり確率は、 $530/10000 = 5.3/100$ (即ち、5.3%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2397】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は103個で、その値「53～155」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ （即ち、1.03%）となるように設定されている。

【2398】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は130個で、その値「530～659」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $130 / 10000 = 1.3 / 100$ （即ち、1.3%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.26倍小当たりし易いように設定されている。

【2399】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9844個で、その値「156～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9340個で、その値「660～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9844 / 10000 = 98.44 / 100$ （即ち、98.44%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9340 / 10000 = 93.4 / 100$ （即ち、93.4%）となるように設定されている。

【2400】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

【2401】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.52%→0.53%、高確率状態：5.2%→5.3%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.02%→1.03%、高確率状態：1.2%→1.3%）、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2402】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は54個で、その値「0～53」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」

10

20

30

40

50

）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【2403】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は540個で、その値「0～539」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【2404】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は104個で、その値「54～157」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $104 / 10000 = 1.04 / 100$ （即ち、1.04%）となるように設定されている。

【2405】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は140個で、その値「540～679」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $140 / 10000 = 1.4 / 100$ （即ち、1.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.35倍小当たりし易いように設定されている。

20

【2406】

従って、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9842個で、その値「158～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9320個で、その値「680～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9842 / 10000 = 98.42 / 100$ （即ち、98.42%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9320 / 10000 = 93.2 / 100$ （即ち、93.2%）となるように設定されている。

30

【2407】

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842個以下）となるように構成されている。

40

【2408】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4

50

」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.53%→0.54%、高確率状態：5.3%→5.4%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.03%→1.04%、高確率状態：1.3%→1.4%）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2409】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は55個で、その値「0～54」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $55/10000 = 0.55/100$ （即ち、0.55%）となるように設定されている。

10

【2410】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は550個で、その値「0～549」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

20

【2411】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は105個で、その値「55～159」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $105/10000 = 1.05/100$ （即ち、1.05%）となるように設定されている。

【2412】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は150個で、その値「550～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の小当たり確率は、 $150/10000 = 1.5/100$ （即ち、1.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.43倍小当たりし易いように設定されている。

30

【2413】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9300個で、その値「700～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840/10000 = 98.4/100$ （即ち、98.4%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300/10000 = 93/100$ （即ち、93%）となるように設定されている。

40

【2414】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

50

加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9840個以下）となるように構成されている。

【2415】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.54%→0.55%、高確率状態：5.4%→5.5%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.04%→1.05%、高確率状態：1.4%→1.5%）、いずれの遊技状態でも設定値「6」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2416】

次に、図136(b)で示すように、第16実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、第1特別図柄と同様、50個で、その値「0～49」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50/10000 = 0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2417】

また、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第1特別図柄と同様、500個で、その値「0～499」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、 $500/10000 = 5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2418】

一方、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に9400個で、低確率状態の場合の値「50～9449」、又は、高確率状態の場合の値「500～9899」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400/10000 = 94/100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2419】

よって、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確

10

20

30

40

50

率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $100/10000 = 1/100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

【2420】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

【2421】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、第1特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（1%→94%）とともに、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【2422】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、51個で、その値「0～50」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $51/10000 = 0.51/100$ （即ち、0.51%）となるように設定されている。

【2423】

一方で、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、510個で、その値「0～509」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $510/10000 = 5.1/100$ （即ち、5.1%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2424】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9401個で、その値「51～9451」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9401/10000 = 94.01/100$ （即ち、94.01%）となるように設定されている。

【2425】

一方で、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9410個で、その値「510～9919」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9410/10000 = 94.1/100$ （即ち、94.1%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.001倍小当たりし易いように設定されている。

【2426】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの548個で、その値「9452～9999」が、特図2大当たり乱数テ

10

20

30

40

50

ーブル272a2に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの80個で、その値「9920～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $548/10000=5.48/100$ (即ち、5.48%)となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $80/10000=0.8/100$ (即ち、0.8%)となるように設定されている。

【2427】

10

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、548個以下)となるように構成されている。

【2428】

20

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上している(低確率状態:0.5%→0.51%、高確率状態:5%→5.1%)とともに、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態:94%→94.01%、高確率状態:94.1%→94.1%)、いずれの遊技状態でも設定値「1」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2429】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、52個で、その値「0～51」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $52/10000=0.52/100$ (即ち、0.52%)となるように設定されている。

30

【2430】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値(大当たり乱数値)の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、520個で、その値「0～519」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $520/10000=5.2/100$ (即ち、5.2%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

【2431】

また、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は9402個で、その値「52～9453」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9402/10000=94.02/100$ (即ち、94.02%)となるように設定されている。

50

【2432】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9420個で、その値「520～9939」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9420 / 10000 = 94.2 / 100$ （即ち、94.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.002倍小当たりし易いように設定されている。

【2433】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの546個で、その値「9454～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの60個で、その値「9940～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $546 / 10000 = 5.46 / 100$ （即ち、5.46%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $60 / 10000 = 0.6 / 100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【2434】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、546個以下）となるように構成されている。

【2435】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.51%→0.52%、高確率状態：5.1%→5.2%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.01%→94.02%、高確率状態：94.1%→94.2%）、いずれの遊技状態でも設定値「2」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2436】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、53個で、その値「0～52」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $53 / 10000 = 0.53 / 100$ （即ち、0.53%）となるように設定されている。

【2437】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、530個で、その値「0～529」が特図2大当たり乱数テーブル

272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $530/10000 = 5.3/100$ (即ち、5.3%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2438】

また、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(小当たり乱数値)の個数は9403個で、その値「53~9455」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9403/10000 = 94.03/100$ (即ち、94.03%)となるように設定されている。

10

【2439】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は9430個で、その値「530~9959」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9430/10000 = 94.3/100$ (即ち、94.3%)となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.003倍小当たりし易いように設定されている。

20

【2440】

従って、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの544個で、その値「9456~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの40個で、その値「9960~9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態(即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $544/10000 = 5.44/100$ (即ち、5.44%)となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態(即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」)における第2特別図柄のハズレ確率は、 $40/10000 = 0.4/100$ (即ち、0.4%)となるように設定されている。

30

【2441】

即ち、設定値「4」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内(即ち、544個以下)となるように構成されている。

40

【2442】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、大当たり確率が若干向上している(低確率状態: $0.52\% \rightarrow 0.53\%$ 、高確率状態: $5.2\% \rightarrow 5.3\%$)とともに、小当たり確率が若干向上しており(低確率状態: $94.02\% \rightarrow 94.03\%$ 、高確率状態: $94.2\% \rightarrow 94.3\%$)、いずれの遊技状態でも設定値「3」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

50

【2443】

次いで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、54個で、その値「0～53」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $54 / 10000 = 0.54 / 100$ （即ち、0.54%）となるように設定されている。

【2444】

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、540個で、その値「0～539」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【2445】

また、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9404個で、その値「54～9457」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9404 / 10000 = 94.04 / 100$ （即ち、94.04%）となるように設定されている。

20

【2446】

一方で、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9440個で、その値「540～9979」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9440 / 10000 = 94.4 / 100$ （即ち、94.4%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.004倍小当たりし易いように設定されている。

30

【2447】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの542個で、その値「9458～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの20個で、その値「9980～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $542 / 10000 = 5.42 / 100$ （即ち、5.42%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $20 / 10000 = 0.2 / 100$ （即ち、0.2%）となるように設定されている。

40

【2448】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減

50

少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、542個以下）となるように構成されている。

【2449】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.53%→0.54%、高確率状態：5.3%→5.4%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.03%→94.04%、高確率状態：94.3%→94.4%）、いずれの遊技状態でも設定値「4」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

10

【2450】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、55個で、その値「0～54」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $55/10000 = 0.55/100$ （即ち、0.55%）となるように設定されている。

20

【2451】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、550個で、その値「0～549」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2452】

また、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9405個で、その値「55～9459」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9405/10000 = 94.05/100$ （即ち、94.05%）となるように設定されている。

30

【2453】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9450個で、その値「550～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9450/10000 = 94.5/100$ （即ち、94.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約1.005倍小当たりし易いように設定されている。

40

【2454】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、

50

特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 にハズレ乱数値に対応する値が格納されていないつまり、設定値「6」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4 / 100$ （即ち、5.4%）となるように設定され、第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【2455】

即ち、設定値「6」において、特図 2 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540 個以下）となるように構成されている。

【2456】

よって、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2 における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.54%→0.55%、高確率状態：5.4%→5.5%）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：94.04%→94.05%、高確率状態：94.4%→94.5%）、いずれの遊技状態でも設定値「5」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2457】

以上、説明したように、第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、1 の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第 13 実施形態や第 15 実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの 1 の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する 1 の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【2458】

< 第 17 実施形態 >

次に、図 137 を参照して、第 17 実施形態におけるパチンコ機 10 について説明する。

【2459】

第 13 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値のみから補填するように構成されていた。

【2460】

これに対し、第 17 実施形態のパチンコ機 10 では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、各乱数値から補填可能となることで、1 の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がな

10

20

30

40

50

くなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

【2461】

以下、第17実施形態におけるパチンコ機10について、第1実施形態乃至第16実施形態におけるパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第17実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態乃至第16実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態乃至第16実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【2462】

図137を参照して、第17実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル272aの詳細についてそれぞれ説明する。図137(a)は、ROM272に記憶される特図1大当たり乱数テーブル272a1の一例を模式的に示した模式図であり、図137(b)は、ROM272に記憶される特図2大当たり乱数テーブル272a2の一例を模式的に示した模式図である。

【2463】

第17実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1及び特図2大当たり乱数テーブル272a2は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

【2464】

そして、所定の特別図柄（第17実施形態では、第2特別図柄）における各設定値において、所定の設定値（第17実施形態では、設定値「3」）までは、大当たり乱数値の個数にのみ設定差を設け、上記所定の設定値より大きな設定値（第17実施形態では、設定値「4」以上）では、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数にそれぞれ設定差を設ける。一方、他方の特別図柄（第17実施形態では、第1特別図柄）における各設定値においては、小当たり乱数値の個数を全設定で同一としつつ、大当たり乱数値の個数のみに設定差が生じるように構成する。

【2465】

具体的には、第2特別図柄において、上記所定の設定値までは、大当たり乱数値の個数のみを増加させつつその増加に伴いハズレ乱数値の個数のみを減少させる一方、上記所定の設定値より大きな設定値では、大当たり乱数値の個数を増加させつつその増加に伴い、小当たり乱数値の個数およびハズレ乱数値の個数をそれぞれ減少させる。よって、第2特別図柄は、第1特別図柄と異なり、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値の個数の増加分を、所定の設定値までは、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成し、ハズレ乱数値が存在しなくなる所定の設定値より大きい設定値では、小当たり役に対応する小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を設定毎に異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率に変更される。

【2466】

図137(a)で示すように、第17実施形態の特図1大当たり乱数テーブル272a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は50個で、その値「0～49」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $50 / 10000 = 0.5 / 100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2467】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は500個で、その値「0～499」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $500 / 10000 = 5 / 100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2468】

また、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に100個で、低確率状態の場合の値「50～149」、又は、高確率状態の場合の値「500～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100 / 10000 = 1 / 100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2469】

よって、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9850個で、その値「150～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9400個で、その値「600～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9850 / 10000 = 98.5 / 100$ （即ち、98.5%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9400 / 10000 = 94 / 100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

【2470】

即ち、設定値「1」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9850個以下）となるように構成されている。

【2471】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は55個で、その値「0～54」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $55 / 10000 = 0.55 / 100$ （即ち、0.55%）となるように設定されている。

【2472】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は520個で、その値「0～549」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $520 / 10000 = 5.2 / 100$ （即ち、5.2%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2473】

10

20

30

40

50

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「55～154」、又は、高確率状態の場合の値「550～649」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000=1/100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2474】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9845個で、その値「155～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9350個で、その値「650～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9845/10000=98.45/100$ （即ち、98.45%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9350/10000=93.5/100$ （即ち、93.5%）となるように設定されている。

【2475】

即ち、設定値「2」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9848個以下）となるように構成されている。

【2476】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5%→0.55%、高確率状態：5%→5.5%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2477】

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は60個で、その値「0～59」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $60/10000=0.6/100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【2478】

一方で、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は600個で、その値「0～599」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $600/10000=6/100$ （即ち、6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2479】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1

」及び設定値「2」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「60～159」、又は、高確率状態の場合の値「600～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000=1/100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2480】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9840個で、その値「160～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9300個で、その値「700～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9840/10000=98.4/100$ （即ち、98.4%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9300/10000=93/100$ （即ち、93%）となるように設定されている。

【2481】

即ち、設定値「3」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9846個以下）となるように構成されている。

【2482】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.55%→0.6%、高確率状態：5.5%→6%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2483】

次いで、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は65個で、その値「0～64」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $65/10000=0.65/100$ （即ち、0.65%）となるように設定されている。

【2484】

一方で、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は650個で、その値「0～649」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $650/10000=6.5/100$ （即ち、6.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2485】

また、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「3」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「65～164」、又は、高確率状態の場合の値「650～749」が、特図1大当たり乱数テーブル272a

1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000=1/100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2486】

従って、設定値が「4」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9835個で、その値「165～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9250個で、その値「750～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9835/10000=98.35/100$ （即ち、98.35%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9250/10000=92.5/100$ （即ち、92.5%）となるように設定されている。

【2487】

即ち、設定値「4」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9844個以下）となるように構成されている。

【2488】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「4」は、設定値「3」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.6%→0.65%、高確率状態：6%→6.5%）、設定値「3」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2489】

次いで、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は70個で、その値「0～69」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $70/10000=0.7/100$ （即ち、0.7%）となるように設定されている。

【2490】

一方で、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は700個で、その値「0～699」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $700/10000=7/100$ （即ち、7%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2491】

また、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「4」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「70～169」、又は、高確率状態の場合の値「700～799」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000=1/100$ （即ち、1%）とな

り、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2492】

従って、設定値が「5」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9830個で、その値「170～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9200個で、その値「800～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9830/10000 = 98.3/100$ （即ち、98.3%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9200/10000 = 92/100$ （即ち、92%）となるように設定されている。

10

【2493】

即ち、設定値「5」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9842個以下）となるように構成されている。

20

【2494】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.65%→0.7%、高確率状態：6.5%→7%）、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2495】

次いで、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は75個で、その値「0～74」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $75/10000 = 0.75/100$ （即ち、0.75%）となるように設定されている。

30

【2496】

一方で、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は750個で、その値「0～749」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄の大当たり確率は、 $750/10000 = 7.5/100$ （即ち、7.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

【2497】

また、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」～「5」の場合と同様、共に100個で、低確率状態の場合の値「75～174」、又は、高確率状態の場合の値「750～849」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $100/10000 = 1/100$ （即ち、1%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

50

【2498】

従って、設定値が「6」の場合、特図1大当たり乱数テーブル272a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9825個で、その値「175～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9150個で、その値「850～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル272a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9825/10000=98.25/100$ （即ち、98.25%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9150/10000=91.5/100$ （即ち、91.5%）となるように設定されている。

10

【2499】

即ち、設定値「6」において、特図1の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9840個以下）となるように構成されている。

【2500】

よって、特図1大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、小当たり確率は同等（ともに1%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.7%→0.75%、高確率状態：7%→7.5%）、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【2501】

次に、図137（b）で示すように、第17実施形態の特図2大当たり乱数テーブル272a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、50個で、その値「0～49」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $50/10000=0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

30

【2502】

また、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、500個で、その値「0～499」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $500/10000=5/100$ （即ち、5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

【2503】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に9400個で、低確率状態の場合の値「50～9449」、又は、高確率状態の場合の値「500～9899」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400/10000=94/100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2504】

50

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの550個で、その値「9450～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの100個で、その値「9900～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $100/10000 = 1/100$ （即ち、1%）となるように設定されている。

10

【2505】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、550個以下）となるように構成されている。

【2506】

このように、設定値「1」における第2特別図柄の小当たり確率は、第1特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（1%→94%）とともに、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

20

【2507】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、55個で、その値「0～54」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $55/10000 = 0.55/100$ （即ち、0.55%）となるように設定されている。

30

【2508】

また、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、550個で、その値「0～549」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $550/10000 = 5.5/100$ （即ち、5.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

【2509】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「55～9454」、又は、高確率状態の場合の値「550～9949」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400/10000 = 94/100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

50

【2510】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの545個で、その値「9455～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの50個で、その値「9950～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $545/10000=5.45/100$ （即ち、5.45%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $50/10000=0.5/100$ （即ち、0.5%）となるように設定されている。

【2511】

即ち、設定値「2」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、545個以下）となるように構成されている。

【2512】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.5%→0.55%、高確率状態：5%→5.5%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【2513】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、60個で、その値「0～59」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $60/10000=0.6/100$ （即ち、0.6%）となるように設定されている。

【2514】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、600個で、その値「0～599」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $600/10000=6/100$ （即ち、6%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2515】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に9400個で、低確率状態の場合の値「60～9459」、又は、高確率状態の場合の値「600～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $9400/10000=94/100$ （即ち、94%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【2516】

10

20

30

40

50

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの540個で、その値「9460～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $540 / 10000 = 5.4\%$ （即ち、5.4%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0\%$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

10

【2517】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、540個以下）となるように構成されている。

【2518】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに94%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.55%→0.6%、高確率状態：5.5%→6%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【2519】

次いで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、65個で、その値「0～64」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $65 / 10000 = 0.65\%$ （即ち、0.65%）となるように設定されている。

30

【2520】

一方で、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、650個で、その値「0～649」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $650 / 10000 = 6.5\%$ （即ち、6.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

40

【2521】

ここで、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9400個で、その値「65～9464」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「4」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、設定値「1」乃至「3」と同様、 $9400 / 10000 = 94\%$ （即ち、94%）となるように設定されている。

【2522】

一方、設定値が「4」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9350個で、その値「650

50

～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２に規定（設定）されている。これは、設定値「４」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２において、特別図柄の高確率状態では、設定値「３」と同様、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「３」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、 $9350 / 10000 = 93.5 / 100$ （即ち、 93.5% ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約 0.995 倍）ように設定されている。

10

【２５２３】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３５個で、その値「９４６５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、 $535 / 10000 = 5.35 / 100$ （即ち、 5.35% ）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、 $0 / 10000 = 0 / 100$ （即ち、 0% ）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

20

【２５２４】

即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【２５２５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態： $0.6\% \rightarrow 0.65\%$ 、高確率状態： $6\% \rightarrow 6.5\%$ ）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態： $94\% \rightarrow 93.5\%$ 。低確率状態は設定値「３」と同一。）しており、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

30

【２５２６】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １と同様、７０個で、その値「０～６９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、 $70 / 10000 = 0.7 / 100$ （即ち、 0.7% ）となるように設定されている。

40

【２５２７】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ a １と同様、７００個で、その値「０～６９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ a ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり

50

確率は、第1特別図柄と同様、 $700/10000 = 7/100$ （即ち、7%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2528】

ここで、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9400個で、その値「70～9469」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、設定値「1」乃至「4」と同様、 $9400/10000 = 94/100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

【2529】

一方、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9300個で、その値「700～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。これは、設定値「5」における特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定値「4」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「4」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9300/10000 = 93/100$ （即ち、93%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約0.989倍）ように設定されている。

【2530】

従って、設定値が「5」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの530個で、その値「9470～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「3」及び「4」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「5」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $530/10000 = 5.3/100$ （即ち、5.3%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0/10000 = 0/100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【2531】

即ち、設定値「5」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、50個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【2532】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「5」は、設定値「4」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.65%→0.7%、高確率状態：6.5%→7%）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：93.5%→93%。低確率状態は設定値「4」と同一。）しており、設定値「4」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

【2533】

次いで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確

10

20

30

40

50

率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、75個で、その値「0～74」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $75/10000 = 0.75/100$ （即ち、0.75%）となるように設定されている。

【2534】

一方で、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル272a1と同様、750個で、その値「0～749」が特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $750/10000 = 7.5/100$ （即ち、7.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から10倍大当たりし易いように設定されている。

【2535】

ここで、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（小当たり乱数値）の個数は9400個で、その値「75～9474」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、設定値「1」乃至「5」と同様、 $9400/10000 = 94/100$ （即ち、94%）となるように設定されている。

【2536】

一方、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は9250個で、その値「750～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。これは、設定値「6」における特図2大当たり乱数テーブル272a2において、設定値「5」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「5」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の小当たり確率は、 $9250/10000 = 92.5/100$ （即ち、92.5%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約0.984倍）ように設定されている。

【2537】

従って、設定値が「6」の場合、特図2大当たり乱数テーブル272a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの525個で、その値「9475～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル272a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「3」乃至「5」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り0個で、特図2大当たり乱数テーブル272a2にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「6」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $525/10000 = 5.25/100$ （即ち、5.25%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $0/10000 = 0/100$ （即ち、0%）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【2538】

即ち、設定値「6」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

10

20

30

40

50

加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、50個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【2539】

よって、特図2大当たり乱数テーブル272a2における設定値「6」は、設定値「5」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：0.7%→0.75%、高確率状態：7%→7.5%）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：93%→92.5%。低確率状態は設定値「5」と同一。）しており、設定値「5」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

10

【2540】

以上、説明したように、第17実施形態のパチンコ機10では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の個数から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値の個数が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）の個数から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、各乱数値の個数から補填可能となることで、1の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）の個数から補填しなければならぬといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

20

【2541】

また、第2特別図柄の高確率状態において、設定値が「3」～「6」の場合にハズレ役が現出しないように構成される。換言すれば、第2特別図柄における第2抽選遊技において、ハズレ役が現出しないことにより、高設定のパチンコ機10であることを遊技者に示唆できる。よって、特定の特別図柄（即ち、第2特別図柄）における特定の遊技状態（即ち、高確率状態）においてのみ遊技者に設定示唆され易くなり、如何にして上記遊技状態において上記特別図柄による抽選遊技によって設定示唆機会を得るか否かという遊技性が創出され、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【2542】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

40

【2543】

<変形例1>

上記各実施形態では、役物比率や連続役物比率を算出し、記録し、また、検査装置300へ出力する場合について説明したが、役物比率や連続役物比率に代えて、又は、役物比率や連続役物比率に加えて、パチンコ機10の遊技性能を示す情報、例えば、ベース値、打ち込んだ球100個に対して吸い込まれた球の個数（＝100－ベース値）、大当たりとなるまでの平均アウト個数等を算出し、記録し、また、検査装置300へ出力するようにしてもよい。

【2544】

<変形例2>

50

上記各実施形態では、第1読書メモリ263にカウンタを設けて、入賞口毎に入賞した球の数を計数する場合について説明したが、第1読書メモリ263に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。そして、第1実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第1読書メモリ263により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して、第2読書メモリ264に累積して記録するようにしてもよい。また、第2実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第1読書メモリ263により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数を、第2読書メモリ264に累積して記録するようにしてもよい。この場合、バッファ262に対して、入賞口毎の0.5秒間に入賞のあった球の数が格納されると、CPU261によって、入賞口毎に、入賞のあった球の数に対して対応する入賞口の賞球の数を乗じて、その0.5秒間にあった入賞により払い出した球の数を算出し、その算出した払い出した球の数を、第1読書メモリ263に設けられた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、MPU201は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、その入賞があった入賞口を示す情報をバッファ262に書き込むようにし、CPU261では、バッファ262に入賞があった入賞口を示す情報が書き込まれると、その入賞口への入賞によって払い出される球の数を、第1読書メモリ263に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、MPU201は、0.5秒毎（又は所定時間毎）に、入賞口毎に、その入賞口への入賞によって払い出された球の数を計数して、その数をバッファ262に格納し、CPU261は、そのバッファ262への書き込みが行われると、入賞口毎に、バッファ262に書き込まれた、0.5秒間にその入賞口への入賞によって払い出された球の数を、第1読書メモリ263に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、MPU201は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、バッファ262におけるその入賞があった入賞口に対応する領域に、その入賞によって払い出された球の数を格納し、CPU261では、バッファ262への書き込みが行われると、払い出された球の数が格納された入賞口に対応する第1読書メモリ263のカウンタに、そのバッファ262に書き込まれた払い出された球の数を加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。このように、第1読書メモリ263に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数するように構成しても、この計数した入賞口毎の入賞により払い出された球の数から役物比率及び連続役物比率を算出できるので、この算出した役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為の発見を行うことができる。なお、MPU201によって、バッファ262に対し、入賞により払い出された球の数が格納される場合は、役物比率管理チップ207に対し、賞球数テーブル202eを送信しなくてもよく、バッファ262に格納された入賞口毎の、その入賞口への入賞により払い出された球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、検査装置300にて役物比率や連続役物比率を算出するために、入賞口毎に計数された、入賞により払い出された球の数を検査装置300へ送信するようにしてもよい。この場合は、検査装置300に対して、賞球数テーブル202eの内容を検査装置300へ送信しなくても、検査装置300において、約門比率や連続役物比率を算出できる。

【2545】

<変形例3>

上記第1実施形態では、役物比率データ264a及び連続役物比率データ264bを第2読書メモリ264に記録し、それを検査装置300へ送信する場合について説明したが、役物比率データ264aのみを第2読書メモリ264に記録し、それを検査装置300へ送信するようにしてもよいし、連続役物比率データ264bのみを第2読書メモリ264に記録し、それを検査装置300へ送信するようにしてもよい。検査装置300は、役物比率管理チップ207から送信された役物比率又は連続役物比率を解析することで、不

正行為の解析を行うことができる。

【2546】

＜変形例4＞

上記各実施形態では、第1読書メモリ263を揮発性のメモリで構成する場合について説明したが、第1読書メモリ263を不揮発性のメモリ（例えば、フラッシュメモリ、FeRAM、MRAM、ReRAM等）で構成されてもよい。また、電源が断されている間も、バックアップ電圧を電源装置115より第1読書メモリ263に供給するように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ207に電源が供給されたときにCPU261により実行されるS711の処理（図18参照）において、第1読書メモリ263の初期化は非実行としてよい。これにより、電源が断されている間も第1読書メモリ263に記憶された各カウンタ263a～263f及び各データ263g～263jを保持し続けることができる。よって、役物比率管理チップ207への電源が断されるときに、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理を実行しなくても、電源が断される前に、直近の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞を漏らすことなく、役物比率等を算出し、また、その入賞の総数を第2読書メモリ264へ記録することができる。従って、この場合、コンデンサ267を不要としてもよい。

10

【2547】

＜変形例5＞

上記各実施形態では、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、検査結果出力処理を実行し、第2読書メモリ264に記録された情報を出力する場合について説明したが、該情報に加えて、第1読書メモリ263に記憶された情報も出力するようにしてもよい。第1読書メモリ263に記憶された情報は、まだ第2読書メモリ264へ記録するタイミング（トリガ）に到達していないため、第2読書メモリ264に記録された役物比率及び連続役物比率の算出に使用されていない情報であったり、又は、第2読書メモリ264に記録されていない情報である。よって、第1読書メモリ263に記憶された情報を検査装置300へ送信することにより、最新の情報を用いて検査装置300に解析を行わせることができる。

20

【2548】

また、第1実施形態では、第2読書メモリ264に記録された情報として、役物比率管理チップ207にて算出された役物比率及び連続役物比率が検査装置300へ送信されることになるが、あわせて第1読書メモリ263に記憶された情報も検査装置300へ送信することにより、短期間の情報ではあるが、各入賞口に入賞した球の総数という、役物比率及び連続役物比率を算出する前の生の情報が、検査装置300にて把握できるようになる。よって、検査装置300における解析をより深く正確に行うことができる。

30

【2549】

なお、第1実施形態の変形例として、第2読書メモリ264に記録された情報として、役物比率管理チップ207にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置300へ送信すると共に第1読書メモリ263に記憶された情報も検査装置300へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信してもよい。これにより、検査装置300は、賞球数テーブル202eを用いて、第1読書メモリ263より送信された各入賞口毎の入賞した球の総数から、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものである。算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置300の解析に用いることができるものである。

40

【2550】

また、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、CPU261にて役物比率及び連続役物比率を算出し、そ

50

の算出した役物比率及び連続役物比率を、第2読書メモリ264に記録された情報とあわせて検査装置300へ出力してもよい。これにより、検査装置300は、役物比率管理チップ207より出力された役物比率及び連続役物比率を用いて容易に不正行為の解析を行うことができる。この場合、第1読書メモリ263に記憶された情報もあわせて検査装置300へ出力してもよい。これにより、最新の入賞に関わる情報を用いて、検査装置300により深い解析を行わせることができる。この場合も、賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信してもよい。これにより、検査装置300にて、賞球数テーブル202eを参考にしながら更に深い解析を行わせることができる。

【2551】

<変形例6>

上記各実施形態では、役物比率管理チップ207において、揮発性の第1読書メモリ263と、不揮発性の第2読書メモリ264とを設け、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)となるまで、MPU201によりバッファ262に対して設定された情報を、累積しながら第1読書メモリ263へ一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第2読書メモリ264に記録する、または、該タイミングとなるまでに第1読書メモリ263に累積して記憶された各種情報を第2読書メモリ264へ記録する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ207において、第1読書メモリ263の役割を担う第1読書領域と、第2読書メモリ264の役割を担う第2読書領域とが少なくとも設けられた不揮発性のメモリを設け、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)となるまで、MPU201によりバッファ262に対して設定された情報を、累積しながら第1読書領域に一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第1読書領域に一時的に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第2読書領域に記録する、または、該タイミングとなるまでに第1読書エリアに累積して記憶された各種情報を第2読書領域へ記録してもよい。これにより、メモリの部品点数を減らすことができるので、役物比率管理チップ207のコスト増加を抑制できる。

【2552】

<変形例7>

上記各実施形態では、MPU201において、0.5秒の間に各入賞口に対して入賞した球の数を入賞口毎にカウントし、また、球排出路へ案内された球の数をカウントして、その入賞口毎に計数した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、その時の遊技状態に関する情報が、0.5秒毎に役物比率管理チップ207のバッファ262に設定されると共に、バッファ262に該設定が行われる毎に、バッファ262に設定された各入賞口に対して入賞した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、遊技状態に関する情報とが、第1読書メモリ263に累積して記憶される場合について説明した。これに対し、MPU201において、各種スイッチの出力に基づき、2ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第1始動口スイッチ208aの出力により第1始動口64aの入賞が検出された場合には始1バッファ262aをオンし、第2始動口スイッチ208bの出力により第2始動口64bの入賞が検出された場合には始2バッファ262bをオンし、第1普通入賞口スイッチ208cの出力により第1普通入賞口63aの入賞が検出された場合には普1バッファ262cをオンし、第2普通入賞口スイッチ208dの出力により第2普通入賞口63bの入賞が検出された場合には普2バッファ262dをオンし、大入賞口スイッチ208eの出力により大入賞口65aの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ262eをオンし、アウトスイッチ208fにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ262fをオンするとともに、その時の遊技状態に応じて対応する大当たり中バッファ262g、開放中バッファ262h、エラー中バッファ262iをオンしたうえで、割込信号を役物比率管理チップ207へ送信してもよい。そして、役物比率管理チップ207では、割込信号を受けて実行する設定情報受信処理において、始1バッファ262aがオンされている場合は始1カウンタ263aを1カウントアップし、始2

バッファ 2 6 2 b がオンされている場合は始 2 カウンタ 2 6 3 b を 1 カウントアップし、
 普 1 バッファ 2 6 2 c がオンされている場合は普 1 カウンタ 2 6 3 c を 1 カウントアップ
 し、普 2 バッファ 2 6 2 d がオンされている場合は普 2 カウンタ 2 6 3 d を 1 カウントア
 ップし、大入賞口バッファ 2 6 2 e がオンされている場合は大入賞口カウンタ 2 6 3 e を
 1 カウントアップし、アウトバッファ 2 6 2 f がオンされている場合はアウトカウンタ 2
 6 3 f を 1 カウントアップするようにし、大当たり中バッファ 2 6 2 g がオンの場合は、
 大当たり中データ 2 6 3 g に大当たり情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、
 開放中バッファ 2 6 2 h がオンの場合は、開放中データ 2 6 3 h に扉開放中情報をそのと
 きの時刻と合わせて追加して記憶し、エラー中バッファ 2 6 2 i がオンの場合は、エラー
 中データ 2 6 3 i にエラー中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するとともに
 、設定情報受信処理を実行している時刻が深夜時間帯の場合は、時間外データ 2 6 3 j に
 時間外情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するようにしてもよい。これにより
 、M P U 2 0 1 にて、0. 5 秒の間に各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内され
 た球の数を計数する必要がないため、M P U 2 0 1 の処理負荷が増大することを抑制でき
 る。よって、M P U 2 0 1 にて本来行うべき遊技の主要な制御に M P U 2 0 1 の処理能力
 の多くを割り当てることができる。

【2 5 5 3】

<変形例 8>

また、この場合、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a、第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b、第 1 普
 通入賞口スイッチ 2 0 8 c、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d、大入賞口スイッチ 2 0 8
 e、アウトスイッチ 2 0 8 f を、役物比率管理チップ 2 0 7 へ直接入力してもよい。そし
 て、役物比率管理チップ 2 0 7 にて、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a、第 2 始動口スイッチ
 2 0 8 b、第 1 普通入賞口スイッチ 2 0 8 c、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d、大入賞
 口スイッチ 2 0 8 e、アウトスイッチ 2 0 8 f の各出力から、第 1 始動口 6 4 a、第 2 始
 動口 6 4 b、第 1 普通入賞口 6 3 a、第 2 普通入賞口 6 3 b、大入賞口 6 5 a への入賞の
 有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判断し、入賞があった場合には、入賞のあ
 った始動口に対応する第 1 読書メモリ 2 6 3 のカウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 4 e を 1 カウントア
 ップし、球排出路へ案内された球があった場合は、アウトカウンタ 2 6 3 f を 1 カウント
 アップするように構成してもよい。これにより、入賞口への入賞があった場合や、球排
 出路へ球が案内された場合に、その状況がすぐに役物比率管理チップ 2 0 7 へ反映させるこ
 とができる。また、扉開放スイッチ 2 0 8 g を直接役物比率管理チップ 2 0 7 へ入力し、
 扉開放スイッチ 2 0 8 g の出力に基づいて、内枠 1 2 又は前面枠 1 4 の開放の有無を役物
 比率管理チップ 2 0 7 にて判断して、内枠 1 2 又は前面枠 1 4 の開放があった場合には、
 扉開放中情報を、その時の R T C 2 6 6 で示される時間と合わせて開放中データ 2 6 3 h
 に追加して記憶するように、役物比率管理チップ 2 0 7 を構成してもよい。これにより、
 内枠 1 2 又は前面枠 1 4 の開放があった場合に、即座にその状況を役物比率管理チップ 2
 0 7 へ反映させることができる。

【2 5 5 4】

<変形例 9>

上記各実施形態では、役物比率管理チップ 2 0 7 において、トリガ設定エリア 2 6 5 b
 に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f で示されるタイミング（トリガ）となるまでに各
 入賞口へ入賞した球の数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 の各カウンタ 2 6 3 a ~ 2 6 4 e にて
 計数し、また、該タイミング（トリガ）となるまでに球排出路へ排出された球の数を、第
 1 読書メモリ 2 6 3 のアウトカウンタ 2 6 3 f にて計数する場合について説明したが、第
 1 読書メモリ 2 6 3 には、0. 5 秒毎に M P U 2 0 1 より設定される始 1 バッファ 2 6 2
 a、始 2 バッファ 2 6 2 b、普 1 バッファ 2 6 2 c、普 2 バッファ 2 6 2 d、大入賞口バ
 ッファ 2 6 2 e、アウトバッファ 2 6 2 f の各値（即ち、0. 5 秒の間に入賞した各入賞
 口毎の球の数、及び、0. 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、R T C 2 6 6 で
 示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設
 定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミング（トリ

ガ) となった場合に、第 1 読書メモリ 263 に記憶された各値から、役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 264 へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第 2 読書メモリ 264 へ記録するようにしてもよい。これによっても、第 2 読書メモリ 264 に記録された情報を検査装置 300 へ送信することにより、検査装置 300 にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置 300 へ第 2 読書メモリ 264 に記録された情報を送信するときに、第 1 読書メモリ 263 に記憶された情報、即ち、0.5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0.5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第 1 読書メモリ 263 に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置 300 へ送信するようにしてもよい。これにより、0.5 秒という極めて短い時間毎に、どの入賞口にどれくらいの球がどの時刻に入賞したか、といった情報や、0.5 秒という極めて短い時間毎に、どのくらいの球がどの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置 300 にて把握できるようになる。よって、検査装置 300 における解析をより深く正確に行うことができる。

10

【2555】

なお、第 1 実施形態の変形例として、第 2 読書メモリ 264 に記録された情報として、役物比率管理チップ 207 にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置 300 へ送信すると共に第 1 読書メモリ 263 に記憶された情報も検査装置 300 へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル 202e を検査装置 300 へ送信してもよい。これにより、検査装置 300 は、第 1 読書メモリ 263 より送信された 0.5 秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル 202e を用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア 265b に設定されたトリガ情報データ 202f にて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるもので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置 300 の解析に用いることができるものである。

20

【2556】

30

<変形例 10>

また、第 1 読書メモリ 263 に、0.5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0.5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第 1 読書メモリ 263 に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア 265b に設定されたトリガ情報データ 202f により示されたタイミング（トリガ）となったときに、第 1 読書メモリ 263 に記憶された当該情報を第 2 読書メモリ 264 へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置 300 には、この第 2 読書メモリ 264 に記録された、0.5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0.5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア 265a に設定された賞球数テーブル 202e を検査装置 300 へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置 300 では、0.5 秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル 202e を用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置 300 には、0.5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0.5 秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

40

【2557】

50

<変形例 1 1>

また、第 1 読書メモリ 2 6 3 を設けず、0. 5 秒毎に M P U 2 0 1 より設定される始 1 バッファ 2 6 2 a, 始 2 バッファ 2 6 2 b, 普 1 バッファ 2 6 2 c, 普 2 バッファ 2 6 2 d, 大入賞口 バッファ 2 6 2 e, アウト バッファ 2 6 2 f の各値 (即ち、0. 5 秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、0. 5 秒の間に球排出路へ案内された球の数) が、R T C 2 6 6 で示されるその時の時刻と合わせて、順次第 2 読書メモリ 2 6 4 へ直接記録するようにしてもよい。この場合、0. 5 秒毎に大当たり中 バッファ 2 6 2 g、開放中 バッファ 2 6 2 h、エラー中 バッファ 2 6 2 i に設定される遊技状態に関する情報も、R T C 2 6 6 で示される時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に記録するようにしてもよく、また、バッファ 2 6 2 への M P U 2 0 1 からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報を R T C 2 6 6 にて示される時刻と合わせて遊技状態データ 2 6 4 d に記録するようにしてもよい。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 を不要とすることができるので、役物比率管理チップ 2 0 7 のコストアップを抑制できる。

10

【2 5 5 8】

<変形例 1 2>

また、M P U 2 0 1 において、各種スイッチの出力に基づき、2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第 1 始動口スイッチ 2 0 8 a の出力により第 1 始動口 6 4 a の入賞が検出された場合には始 1 バッファ 2 6 2 a をオンし、第 2 始動口スイッチ 2 0 8 b の出力により第 2 始動口 6 4 b の入賞が検出された場合には始 2 バッファ 2 6 2 b をオンし、第 1 普通入賞口スイッチ 2 0 8 c の出力により第 1 普通入賞口 6 3 a の入賞が検出された場合には普 1 バッファ 2 6 2 c をオンし、第 2 普通入賞口スイッチ 2 0 8 d の出力により第 2 普通入賞口 6 3 b の入賞が検出された場合には普 2 バッファ 2 6 2 d をオンし、大入賞口スイッチ 2 0 8 e の出力により大入賞口 6 5 a の入賞が検出された場合には大入賞口 バッファ 2 6 2 e をオンし、アウトスイッチ 2 0 8 f にて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウト バッファ 2 6 2 f をオンするように構成した場合、第 1 読書メモリ 2 6 3 には、2 ミリ秒毎に M P U 2 0 1 より設定される始 1 バッファ 2 6 2 a, 始 2 バッファ 2 6 2 b, 普 1 バッファ 2 6 2 c, 普 2 バッファ 2 6 2 d, 大入賞口 バッファ 2 6 2 e, アウト バッファ 2 6 2 f の各値 (即ち、各入賞口における 2 ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2 ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報) が、R T C 2 6 6 で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア 2 6 5 b に設定されたトリガ情報データ 2 0 2 f にて示されるタイミング (トリガ) となった場合に、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された各値に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。これによっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を検査装置 3 0 0 へ送信することにより、検査装置 3 0 0 にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置 3 0 0 へ第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を送信するときに、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報、即ち、各入賞口における 2 ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2 ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻 (つまり、その情報が第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶されたときの時刻) ともあわせて、検査装置 3 0 0 へ送信するようにしてもよい。これにより、2 ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、2 ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの時刻に球排出路へ案内されたか (即ち、遊技領域へ発射されたか) といったきめ細かい情報を、検査装置 3 0 0 にて把握できるようになる。よって、検査装置 3 0 0 における解析をより深く正確に行うことができる。

20

30

40

【2 5 5 9】

<変形例 1 3>

また、M P U 2 0 1 において、各種スイッチの出力に基づき、2 ミリ秒毎に実行される

50

タイマ割込処理の中で、第1始動口スイッチ208aの出力により第1始動口64aの入賞が検出された場合には始1バッファ262aをオンし、第2始動口スイッチ208bの出力により第2始動口64bの入賞が検出された場合には始2バッファ262bをオンし、第1普通入賞口スイッチ208cの出力により第1普通入賞口63aの入賞が検出された場合には普1バッファ262cをオンし、第2普通入賞口スイッチ208dの出力により第2普通入賞口63bの入賞が検出された場合には普2バッファ262dをオンし、大入賞口スイッチ208eの出力により大入賞口65aの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ262eをオンし、アウトスイッチ208fにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ262fをオンするように構成した場合、第1読書メモリ263には、各入賞口に対応する各バッファ262a～262eのうちオンされたバッファがある場合には、その入賞があった入賞口を示す情報が、また、アウトバッファ262fがオンされた場合には、球排出路へ案内された球があったことを示す情報が、RTC266で示されるその時の時刻とわせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)となった場合に、第1読書メモリ263に記憶された各情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第2読書メモリ264へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第2読書メモリ264へ記録するようにしてもよい。これによっても、第2読書メモリ264に記録された情報を検査装置300へ送信することにより、検査装置300にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置300へ第2読書メモリ264に記録された情報を送信するときに、第1読書メモリ263に記憶された情報、即ち、各入賞口における2ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻(つまり、その情報が第1読書メモリ263に記憶されたときの時刻)ともあわせて、検査装置300へ送信するようにしてもよい。これにより、どの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、どの時刻に球排出路へ案内されたか(即ち、遊技領域へ発射されたか)といったきめ細かい情報を、検査装置300にて把握できるようになる。よって、検査装置300における解析をより深く正確に行うことができる。

【2560】

なお、第1実施形態の変形例として、第2読書メモリ264に記録された情報として、役物比率管理チップ207にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置300へ送信すると共に第1読書メモリ263に記憶された情報も検査装置300へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信してもよい。これにより、検査装置300は、第1読書メモリ263より送信された2ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル202eを用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口へ入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるもので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置300の解析に用いることができるものである。

【2561】

<変形例14>

また、第1読書メモリ263に、各入賞口における2ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻(つまり、その情報が第1読書メモリ263に記憶されたときの時刻)とを記憶させる場合、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにより示されたタイミング(トリガ)となったときに、第1読書メモリ263に記憶された当該情報を第2読書メモリ264へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置300

には、この第2読書メモリ264に記録された、各入賞口における2ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置300では、2ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル202eを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置300には、各入賞口における2ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

10

【2562】

<変形例15>

また、第1読書メモリ263に、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第1読書メモリ263に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第1読書メモリ263に記憶された当該情報を第2読書メモリ264へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置300には、この第2読書メモリ264に記録された、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置300では、入賞があった入賞口を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル202eを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置300には、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

20

30

【2563】

<変形例16>

また、第1読書メモリ263を設けず、2ミリ秒毎にMPU201より設定される始1バッファ262a、始2バッファ262b、普1バッファ262c、普2バッファ262d、大入賞口バッファ262e、アウトバッファ262fの各値（即ち、各入賞口における2ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、2ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報）が、RTC266で示されるその時の時刻と合わせて、順次第2読書メモリ264へ直接記録するようにしてもよい。この場合、2ミリ秒毎に大当たり中バッファ262g、開放中バッファ262h、エラー中バッファ262iに設定される遊技状態に関する情報も、RTC266で示される時刻と合わせて、第2読書メモリ264の遊技状態データ264dに記録するようにしてもよく、また、バッファ262へのMPU201からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報をRTC266にて示される時刻と合わせて遊技状態データ264dに記録するようにしてもよい。これにより、第1読書メモリ263を不要とすることができるので、役物比率管理チップ207のコストアップを抑制できる。

40

【2564】

<変形例17>

50

上記各実施形態において、第2読書メモリ264に情報が記録される領域（例えば、第1実施形態では、役物比率データ264a、連続役物比率データ264b、発射球数データ264c及び遊技状態データ264dが記録される領域、第2実施形態では、発射球数データ264c、遊技状態データ264d及び入賞カウンタデータ264eが記録される領域）におけるチェックサム値を算出して第2読書メモリ264に記憶しておき、検査装置300へ第2読書メモリ264に記録された情報を送信する場合に、該チェックサム値もあわせて送信してもよい。そして、検査装置300において、第2読書メモリ264に記録された情報を受信すると、その受信した情報からチェックサム値を算出し、役物比率管理チップ207より送信されたチェックサム値と比較して、一致する場合は、受信した情報が正しい情報であると判断して解析を行うようにしてもよい。これにより、誤った情報に基づいて検査装置300により解析が行われることを抑制できる。

【2565】

<変形例18>

上記各実施形態では、検査装置300が検査端子207aに接続された場合に、割込信号が発生し、その割込信号に基づいてCPU261にて検査結果出力処理が実行されて、役物比率管理チップ207にて記録された情報が、検査装置300へ出力される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、検査端子207aに接続された検査装置300から送信されるコマンドに基づいて、役物比率管理チップ207に記録された情報を検査装置300へ出力するようにしてもよい。これにより、検査装置300が、役物比率管理チップ207から送信される情報を受信可能な状態となってから、役物比率管理チップ207に対してコマンドを送信すれば、検査装置300において、役物比率管理チップ207から送信される情報を確実に受信できる。

【2566】

<変形例19>

上記各実施形態において、CPU261において役物比率算出処理（第1実施形態）又は入賞情報保存処理（第2実施形態）が実行されているときに、検査装置300が検査端子207aに接続されて割込信号が発生した場合、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が実行されている間は、その割込信号に対応する検査結果出力処理の実行を待機させ、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が終了した後に、検査結果出力の実行を開始するようにしてもよい。これにより、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理の実行途中に、検査結果出力処理が実行されて、第2読書メモリ264への書き込み途中であるがためにおかしい情報が、検査装置300へ送信されるといった事態が生じることを抑制できる。

【2567】

<変形例20>

上記各実施形態では、主制御装置110においてMPU201から役物比率管理チップ207へ一方向に、入賞情報等が送信される場合について説明したが、MPU201が役物比率管理チップ207から出力された情報を得て、その情報に基づいて何らかの処理を実行してもよい。例えば、役物比率管理チップ207の動作が停止してしまった場合や、役物比率管理チップ207での処理に何らかのエラーが発生した場合に、その情報が役物比率管理チップ207からMPU201に送信され、MPU201は、その情報に基づいて、第1図柄表示装置37での表示、ランプの点灯・点滅、音声による出力、第3図柄表示装置81での表示等により、その旨を報知するように制御してもよい。これにより、役物比率管理チップ207の異常をホール関係者が知ることができ、何らかの対応を行うことができる。また、MPU201は、役物比率管理チップ207の動作が停止してしまったことを意味する情報や、役物比率管理チップ207での処理に何らかのエラーが発生したことを意味する情報に基づいて、役物比率管理チップ207にリセットをかけるようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ207の異常を自動で解消して、再び役物比率管理チップ207を動作させることができる。

【2568】

<変形例21>

10

20

30

40

50

また、第1実施形態のパチンコ機10において、役物比率管理チップ207にて算出された役物比率がMPU201にて受信され、その役物比率が第1の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機10にて第1の所定の報知を行うようにMPU201が制御してもよい。また、第1実施形態のパチンコ機10において、役物比率管理チップ207にて算出された連続役物比率がMPU201にて受信され、その連続役物比率が第2の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機10にて第2の所定の報知を行うようにMPU201が制御してもよい。また、第2実施形態におけるパチンコ機10においても、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に格納された情報から、適宜役物比率又は連続役物比率を算出し、それをMPU201へ送信して、MPU201は、役物比率管理チップ207より受信した役物比率や連続役物比率に基づいて、上記の比較と報知を行いようにしてもよい。10
第1の所定の報知や第2の所定の報知としては、第1図柄表示装置37のLED37aを所定の色で表示させたり、7セグメント表示器37bに所定の数字を表示させてもよい。また、第1の所定の報知や第2の所定の報知として、所定のランプを所定の方法で点灯又は点滅させたり、所定の音声を出力するように、音声ランプ制御装置113へコマンドを送信するようにしてもよいし、第3図柄表示装置81に所定の図柄又は文字を表示するように、音声ランプ制御装置113へコマンドを送信し、該コマンドに基づいて音声ランプ制御装置113から表示制御装置114へ更にコマンドを送信するようにしてもよい。また、第1の所定の報知や第2の所定の報知として、図示しない中継基盤を介して、パチンコ機10が設置されるホールに設けられたホールコンピュータ600に、役物比率が第1の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第2の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これらの報知により、パチンコ機10の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機10から直に伝えることができる。よって、パチンコ機10に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機10を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につな20
げることができる。

【2569】

<変形例22>

上記各実施形態において、役物比率管理チップ207が、算出した役物比率又は連続役物比率が、第1の所定の比率又は第2の所定の比率よりも高いか否かを判断し、その判断結果を、MPU201に出力してもよい。そして、MPU201が、役物比率管理チップ207より受信した上記判断結果に基づいて、第1の所定の報知又は第2の所定の報知を行うように制御してもよい。また、役物比率管理チップ207そのものが、上記の判断結果に基づいて、第1の所定の報知又は第2の所定の報知を行う制御を実行してもよい。たとえば、これらの報知を行うLEDを役物比率管理チップ207に接続し、役物比率管理チップ207が、第1の所定の報知又は第2の所定の報知を行う場合にこれらのLEDを駆動制御してもよい。また、役物比率管理チップ207が、直接第1図柄表示装置37を制御して、LED37aを所定の色で表示させたり、7セグメント表示器37bに所定の数字を表示させてもよい。また、役物比率管理チップ207から音声ランプ制御装置113に向けて、第1の所定の報知又は第2の所定の報知を行うためのコマンドを直接送信し、音声ランプ制御装置113において、そのコマンドに基づき、所定のランプの点灯・点滅や所定の音声の出力、又は、第3図柄表示装置81における所定の表示を行うように制御させてもよい。また、役物比率管理チップ207から直接、ホールコンピュータ600に対し、役物比率が第1の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第2の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これによっても、パチンコ機10の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機10から直に伝えることができる。よって、パチンコ機10に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機10を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につな30
げることができる。

【2570】

<変形例23>

上記第2実施形態では、役物比率管理チップ207が第2読書メモリ264に記録された情報を検査装置300へ送信する場合に、あわせて、賞球数データ設定エリア265aに設定された賞球数テーブル202eの情報を検査装置300へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ207では、検査装置300が検査端子207aに出力されたことを契機として、又は、検査装置300からの制御信号に基づいて、MPU201に対し、賞球数テーブル202eの送信を要求し、その要求に対してMPU201により送信された賞球数テーブル202eを、役物比率管理チップ207が検査装置300へ送信するように構成してもよい。また、検査装置300が、直接MPU201に対して賞球数テーブル202eの送信を要求する信号を出力し、MPU201が、その要求信号を受けて、検査装置300に対し直接賞球数テーブル202eを送信するようにしてもよい。また、検査装置300を検査端子207aに接続してから、パチンコ機10の電源をオンにする仕様としておき、MPU201が実行する立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信するようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ207は、賞球数データ設定エリア265aを不要とでき、レジスタを削減できる。

10

【2571】

<変形例24>

また、主制御装置110では、検査装置300に対し、賞球数テーブル202eを送信せず、検査装置300に対する賞球数の設定は、手入力により行われるようにしてもよい。これにより、主制御装置110では、賞球数テーブル202eを送信する制御を行わなくてもよいので、MPU201のプログラムや、役物比率管理チップ207のプログラムが複雑化することを抑制できる。

20

【2572】

<変形例25>

上記第1実施形態では、賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信しない場合について説明したが、第1実施形態のパチンコ機10においても、賞球数テーブル202eを検査装置300へ送信してもよい。これにより、検査装置300では、賞球数テーブル202eも参考にしながら、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性の有無の解析を行うことができる。

30

【2573】

<変形例26>

上記各実施形態において、第2読書メモリ264と検査端子207aとの間に、第2読書メモリ264から検査装置300へ送信される情報を一時的に格納する出力用レジスタ（バッファ）を設けてもよい。これにより、第2読書メモリ264から読み出される情報の読み出し速度と、役物比率管理チップ207へ情報を送信するための送信速度とが異なる場合であっても、出力用レジスタを介することで、第2読書メモリ264から検査装置300へ容易に情報を送信することができる。

【2574】

<変形例27>

上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録する場合について説明した。これに対し、第1読書メモリ263を不揮発性のメモリとして構成するか、第1読書メモリ263にバックアップ電圧を供給する等することで、第1読書メモリ263を電源が断されている間も保存可能に構成しておき、電源が供給されたときに、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録するようにしてもよい。これによっても、第2読書メモリ264へ記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対して、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。また、電源が投入された場合に、第2読書メモリ264への記録を行うので、第2読書メモリ264への記録の途中で電源が完全に断されるおそれを抑制できる。

40

50

【2575】

<変形例28>

上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、CPU261の制御によって自動的に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ202fにおいて、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録するタイミング（トリガ）として、「電源断」又は「電源供給」を規定できるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fが「電源断」である場合は、電源が断されることが検出された場合に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録し、トリガ設定エリア265bに設定されたトリガ情報データ202fが「電源供給」である場合は、電源が供給された場合に、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録してもよい。これにより、MPU201におけるトリガ情報データ202fの設定に応じて、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づく、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264への記録を、電源が断される場合や、電源が供給された場合に行わせることができる。なお、トリガ情報データ202fとして「電源供給」が規定できる場合は、第1読書メモリ263を不揮発性のメモリとして構成するか、第1読書メモリ263にバックアップ電圧を供給する等することで、第1読書メモリ263を電源が断されている間も保存可能に構成しておけばよい。

10

20

【2576】

<変形例29>

上記各実施形態では、トリガ情報データ202fにおいて、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録するタイミング（トリガ）として、「発射数」、「時刻」、「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ202fにおいて、「電源供給時間」を規定できるようにしてもよい。トリガ情報データ202fにおいて「電源供給時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定してもよい。例えば、トリガ情報データ202fに、「電源供給時間」を示す情報と「所定時間」として4時間を示す情報とが規定されていた場合は、役物比率管理チップ207は、トリガ設定エリア265bに、当該トリガ情報データ202fを設定した段階で、RTC266により示される時刻を取得し、その取得された時刻を「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させておき、その後、RTC266により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から電源が供給されてから4時間経過したかを判断して、4時間経過した場合に、役物比率管理チップ207において、第1読書メモリ263に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第2読書メモリ264へ記録してもよい。そして、該記録が行われたときの時刻をRTC266より取得して、その時刻を新たな「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させ、その後、RTC266により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から、更に4時間が経過したかを判断するようにしてもよい。役物比率を算出するトリガ（タイミング）を電源供給時間によって規定することにより、パチンコ機10においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、電源供給時間が所定時間経過したことによって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置300に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

30

40

【2577】

<変形例30>

上記第2実施形態では、トリガ情報データ202fにて示されるタイミング（トリガ）毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す、第2読書メモリ264の入賞カウンタデータ264eに記録された情報を、賞球数テーブル202eと合わせて、検査装置

50

300へ送信する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ202fにて示されるタイミング(トリガ)毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報を、検査装置300へ送信する場合に、各タイミング毎の情報に基づいて、各々のタイミングにおける役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を示す情報もあわせて、検査装置300へ送信してもよい。または、検査装置300への送信を行う場合に、第2読書メモリ264に記憶された各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報に代えて、その情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を検査装置300へ送信してもよい。これにより、検査装置300において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置300による解析を容易にすることができる。また、検査装置300にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ207において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にMPU201により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア265aの賞球数テーブル202eを用いることで、賞球数テーブル202eが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。

10

【2578】

<変形例31>

また、第2実施形態に限らず、第2読書メモリ264に、役物比率又は連続役物比率を示す情報が記憶されておらず、これらの少なくともいずれかを算出するために必要な情報が第2読書メモリ264に記憶されている場合には、検査装置300への送信を行うときに、CPU261によって、第2読書メモリ264に記憶されている情報から役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第2読書メモリ264に記憶されている情報とあわせて、または、その情報に代えて、検査装置300へ出力してもよい。これにより、検査装置300において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置300による解析を容易にすることができる。また、検査装置300にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ207において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にMPU201により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア265aの賞球数テーブル202eを用いることで、賞球数テーブル202eが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、算出した役物比率及び連続役物比率を、第2読書メモリ264に記憶されている情報とあわせて、検査装置300へ出力すれば、検査装置300において、役物比率及び連続役物比率に不審な点があると判断された場合に、第2読書メモリ264に記憶されている情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、検査装置300において、第2読書メモリ264に記憶されている情報により役物比率及び連続役物比率を算出し、役物比率管理チップ207より出力された役物比率及び連続役物比率と一致するか否かを判断することにより、何らかの不正行為が行われていないか判断することが可能となる。

20

30

【2579】

<変形例32>

上記各実施形態において、球排出路へ案内された球を検出するためのアウトスイッチ208fを設け、アウトスイッチ208fにより球が検出された回数をカウントすることで、遊技領域へ発射された球の数を計数する場合について説明したが、遊技領域へ発射された球の数を計数する方法として種々の方法を用いてもよい。例えば、アウト口66を通った球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチにより検出されたアウト口66を通った球の数と、第1始動口スイッチ208aにより検出された第1始動口64aを通った球の数と、第2始動口スイッチ208bにより検出された第2始動口64bを通った球の数と、第1普通入賞口スイッチ208cにより検出された第1普通入賞口63aを通った球の数と、第2普通入賞口スイッチ208dにより検出された第2普通入賞口

40

50

63bを通った球の数と、大入賞口スイッチ208eにより検出された大入賞口65aを通った球の数とを合計することにより、遊技領域へ発射された球の数を算出してもよい。また、球発射ユニット112aに供給された球を検出する供給球検出スイッチと、球発射ユニット112aにより発射され、遊技領域へ届かずにファール球として球案内通路から排出された球を検出するファール球検出スイッチとを設け、供給球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、供給球検出スイッチに代えて、球発射ユニット112aにより発射された球を検出する発射球検出スイッチを設け、発射球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、内ルール61の先端部分に設けられた戻り球防止部材68に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球を検出し、遊技球検出スイッチにて球が検出される毎に1カウントアップするカウンタを設けることで、遊技領域へ発射された球を計数してもよい。

10

【2580】

<変形例33>

上記各実施形態において、役物比率管理チップ207にCPU261を設け、CPU261により実行されるソフトウェアに基づいて、役物比率や連続役物比率に関する情報を第2読書メモリ264に記録して、検査装置300へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ207の一部又は全部の機能をワイヤードロジックで構成してもよい。ワイヤードロジックで構成することにより、役物比率に関する情報の管理を高速に行うことができる。

20

【2581】

<変形例34>

上記各実施形態では、役物比率管理チップ207を主制御装置110に設け、役物比率管理チップ207にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置300へ送信する場合について説明した。これに対し、MPU201に不揮発性のメモリを接続し、MPU201にて役物比率に関する情報を該不揮発性のメモリに記録し、MPU201によって該不揮発性のメモリに記録された情報を検査装置300へ送信するように制御してもよい。これにより、MPU201にて検出された各入賞口における球の入賞や、球排出路へ案内された球に関する情報を、別のチップに転送することなくMPU201自身で用いて、役物比率に関する情報を管理できるので、ノイズの影響を受けにくくなり、より正確に役物比率に関する情報の管理を行うことができる。

30

【2582】

<変形例35>

また、役物比率管理チップ207を主制御装置110とは別に設け、役物比率管理チップ207と主制御装置110とが接続されるように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ207を主制御装置110と同じ基板ボックス100内に収納されてもよいし、主制御装置110が収納された基板ボックス100とは別の基板ボックスに収納されてもよい。主制御装置110とは別の基板ボックスに役物比率管理チップ207を収納する場合、役物比率管理チップ207専用の基板ボックスに役物比率管理チップ207が収納されてもよいし、他の制御装置等が収納された基板ボックス101~104のいずれかの基板ボックスに、役物比率管理チップ207が収納されてもよい。

40

【2583】

<変形例36>

また、役物比率管理チップ207は、払出制御装置111に接続されてもよいし、役物比率管理チップ207が払出制御装置111に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ207は、払出制御装置111からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置300へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置110から、

50

払出制御装置 1 1 1 に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、0. 5 秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ 2 0 7 のバッファ 2 6 2 に格納されてもよい。また、主制御装置 1 1 0 から払出制御装置 1 1 1 に対して送信される賞球コマンドにおいて、賞球数（払い出す球の数）とあわせて、どの入賞口への入賞に伴う賞球であるかを示す情報を含めておき、その賞球コマンドに基づいて、バッファ 2 6 2 に、入賞のあった入賞口に対応する領域に、賞球コマンドで示される賞球数を設定し、そのバッファ 2 6 2 に設定された賞球数を、第 1 読書メモリ 2 6 3 に設けられた対応する入賞口のカウンタへ加算することで、そのカウンタで、入賞口毎に、対応する入賞口への入賞により払い出された球の数を計数してもよい。更に、役物比率管理チップ 2 0 7 に代えて、払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 が役物比率管理チップ 2 0 7 の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ 2 0 7 又は払出制御装置 1 1 1 にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置 3 0 0 へ送信することができる。なお、これらの場合、主制御装置 1 1 0 において、電源が投入された場合に M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル 2 0 2 e の情報や、トリガ情報データ 2 0 2 f の情報が、主制御装置 1 1 0 から払出制御装置 1 1 1 に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納されたこれらの情報を用いて、払出制御装置 1 1 1 側にて、役物比率等を管理することができる。

10

【2 5 8 4】

<変形例 3 7>

20

また、役物比率管理チップ 2 0 7 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続されてもよいし、役物比率管理チップ 2 0 7 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ 2 0 7 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置 3 0 0 へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置 1 1 0 から、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、0. 5 秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ 2 0 7 のバッファ 2 6 2 に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ 2 0 7 に代えて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が役物比率管理チップ 2 0 7 の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ 2 0 7 又は音声ランプ制御装置 1 1 3 にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置 3 0 0 へ送信することができる。また、役物比率管理チップ 2 0 7 又は音声ランプ制御装置 1 1 3 にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるために、表示制御装置 1 1 4 に対してコマンドを送信してもよい。第 3 図柄表示装置 8 1 に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機 1 0 を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ 2 0 7 又は音声ランプ制御装置 1 1 3 が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、音声出力装置 2 2 6 から所定の報知音を出力させたり、ランプ表示装置 2 2 7 を所定の態様で点灯・点滅させたりする制御を音声ランプ制御装置 1 1 3 が行ったり、所定の表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるために、表示制御装置 1 1 4 に対してコマンドを送信してもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機 1 0 を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置 1 1 0 において、電源が投入された場合に M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル 2 0 2 e の情報や、トリガ情報データ 2 0 2 f の情報が、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納されたこれらの情報を用いて、音声ランプ制御装置 1 1 3 側にて、役物比率等を管理することができる。

30

40

【2 5 8 5】

<変形例 3 8>

50

また、役物比率管理チップ207は、表示制御装置114に接続されてもよいし、役物比率管理チップ207が表示制御装置114に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ207は、表示制御装置114からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置300へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置110から、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、0.5秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ207のバッファ262に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ207に代えて、表示制御装置114のMPU231が役物比率管理チップ207の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ207又は表示制御装置114にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置300へ送信することができる。また、役物比率管理チップ207又は表示制御装置114にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第3図柄表示装置81に表示させる制御を、表示制御装置114が行ってもよい。第3図柄表示装置81に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機10を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ207又は表示制御装置114が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、所定の表示を第3図柄表示装置81に表示させるための制御を表示制御装置114が行ってもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機10を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置110において、電源が投入された場合にMPU201により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル202eの情報や、トリガ情報データ202fの情報が、主制御装置110から音声ランプ制御装置113を介して、表示制御装置114に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置110のROM202に格納されたこれらの情報を用いて、表示制御装置114側にて、役物比率等を管理することができる。

10

20

【2586】

<変形例39>

上記各実施形態において、主制御装置110が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ207と接続され、もしくは、役物比率管理チップ207が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ207の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に7セグメント表示器を複数設けた表示装置を設け、その表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、又は、遊技性能を示す情報（例えば、ベース値等）を表示するようにしてもよい。該表示装置は、7セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等により構成されてもよい。該表示装置は、主制御装置110が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ207と接続され、もしくは、役物比率管理チップ207が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ207の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に設けられるのではなく、主制御装置110が設けられた基板、または、役物比率管理チップ207と接続され、もしくは、役物比率管理チップ207が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ207の機能を実現した制御装置が設けられた基板と接続されて設けられてもよい。該表示装置は、パチンコ機10の背面側を見たときに、該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよいし、パチンコ機10の正面側から該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

30

40

【2587】

<変形例40>

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（本実施形態では、第2始動口64b及び大入賞口65a）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して

50

作動する入賞口（本実施形態では、大入賞口65a）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい。該表示装置は、7セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機EL（Electro-Luminescence）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に係る情報が表示されるようにしてもよい。

【2588】

<変形例41>

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報は、直近の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第2読書メモリ264へ記録された情報そのもの、又は、その情報から生成された情報であってもよい。また、直近を含む複数の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第2読書メモリ264へ記録されたそのもの、又は、各タイミング毎に第2読書メモリ264へ記録された情報から生成された情報を、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報として該表示装置に表示させてもよい。また、直近を含む複数の第2読書メモリ264へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第2読書メモリ264へ記録された情報、又は、第2読書メモリ264に記録された全タイミング（トリガ）の情報から、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報の平均値をとり、その平均値を該表示装置に表示させてもよい。更には、第2読書メモリ264に記録された情報だけでなく、第1読書メモリ263に記憶された情報も反映させて、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報を生成し、該表示装置に表示させてもよい。

【2589】

これにより、その表示装置を見ることで、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報から、不正行為が行われた可能性を判断することができる。なお、この表示装置には、役物比率、連続役物、役物比率や連続役物比率に係る情報、遊技性能を示す情報のいずれかを同時に表示させてもよいし、1つずつ表示させてもよい。また、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、遊技性能を示す情報のいずれかを、所定時間毎に交互に表示させてもよい。交互に表示させる場合は、何を表示させているかを示す情報をあわせて表示させてもよい。また、表示装置に表示する役物比率又は連続役物比率や、その他情報が、所定の比率を超えている場合（たとえば、役物比率については70%を超えている場合、連続役物比率については60%を超えている場合）については、その表示した役物比率又は連続役物比率、その他情報を、通常と異なる色で表示させたり、点滅表示させたりしてもよい。また、該表示装置において、パチンコ機10に電源が投入されてから所定期間（例えば、30秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置110のMPU201により立ち上げ処理が終了するまでの期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10に電源を投入した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、また、役物比率や連続役物比率に係る情報を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、該表示装置において、パチンコ機10の電源が断されたと判断された場合に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10の電源を断した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。なお、パチンコ機10の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に係る情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定

期間（例えば、10秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置110のMPU201により電源断に関する処理が終了するまで（例えば、S705の処理が終了するまで）の期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限ってもよい。また、パチンコ機10の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報は、バックアップ電源や、2次電池、大容量のコンデンサ等からの電力を使用して行ってもよい。また、表示装置は、基板ボックス内に収納されていてもよい。これにより、表示装置に対して不正な値を表示させるといった行為が行われることを抑制できる。

【2590】

<変形例42>

また、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを設け、そのボタンが操作された場合に、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率、その他情報を確認した場合に限り、該ボタンを操作することによって、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示させることができるので、該表示装置において消費電力が無駄に消費されることを抑制できる。また、ボタンの操作は、パチンコ機10において遊技が非実行状態にある場合に限り有効として、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。パチンコ機10において遊技が非実行状態であるとの判断は、例えば、アウトスイッチ208fによる球排出路へ案内された球の検出が所定時間以上非検出とされた場合や、操作ハンドル51が回転操作されていない場合、球発射ユニット112aにより球の発射が非実行とされている場合、遊技領域へ案内された球が非検出とされた場合に行ってもよい。これにより、遊技を行いながら、表示装置に表示される情報を見て、不正行為者が何らかの不正を行おうとすることを抑制できる。

【2591】

<変形例43>

また、該ボタンの操作は、他のボタンとの組み合わせで操作された場合に限り、有効となるようにしてもよい。これにより、有効となるボタン操作の組み合わせを知らない不正行為者が、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を、表示装置に簡単には表示できないようにすることができる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機10に電源を投入した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10に電源を投入する場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、前日の営業中や夜間の営業時間外等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機10の電源を断した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機10の電源を断した場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、本日の営業前や本日の営業中等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。該ボタンの操作による表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間の経過に基づいて終了してもよいし、該ボタンが再び操作された場合に終了してもよい

10

20

30

40

50

。また、該ボタンの操作が継続して行われている期間のみ、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させてもよい。

【2592】

＜変形例44＞

また、該ボタンが操作され、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報が表示されている場合は、パチンコ機10の遊技モードをチェックモードとし、主制御装置110における遊技の主要な制御を一時的に停止させてもよい。これにより、遊技が進行することに伴って、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報が変化し、該役物比率等の確認がし難くなることを抑制できる。この場合、主制御装置110は、パチンコ機10の遊技モードをチェックモードにして、遊技の主要な制御を一時的に停止させる段階で、音声ランプ制御装置113（及び表示制御装置114）に対し、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを送信してもよい。そして、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114では、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを受信すると、例えば、第3図柄表示装置81にチェックモードに対応する所定の画像（例えば、黒画面）を表示させたり、実行中の変動演出をチェックモード期間中、高速変動させ続けたり、音声出力装置226から出力される音声もチェックモードに対応する所定の音声としたり、高速変動に対応する音声を出力したりするように制御してもよい。これにより、遊技者に対して、パチンコ機10がチェックモードに突入していることを示すことができる。また、主制御装置110は、パチンコ機10の遊技モードとしてチェックモードを解除し、遊技の主要な制御を再開させる段階で、音声ランプ制御装置113（及び表示制御装置114）に対し、チェックモードが解除されることを通知するコマンドを送信してもよい。これにより、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114では、第3図柄表示装置81に表示される画像や、音声出力装置226から出力される音声を、チェックモードへ遷移する前のものにすることができる。

【2593】

＜変形例45＞

また、これまで説明した変形例は、ボタン操作が行われると、主制御装置110等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示する場合について説明したが、これに加え、または、これに代えて、ボタン操作が行われると、第1図柄表示装置37や第3図柄表示装置81、ランプ表示装置227等に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよいし、音声出力装置226から、役物比率や連続役物比率、または、遊技性能を示す何らかの報知音を出力するようにしてもよい。そして、この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。

【2594】

＜変形例46＞

また、上記各実施形態では、検査装置300が検査端子207aに接続されると、役物比率に関わる情報が検査装置300へ送信される場合について説明したが、これに代えて、これまで説明したボタン操作が行われた場合に、役物比率に関わる情報が検査装置300へ送信されるようにしてもよい。この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。

【2595】

＜変形例47＞

上記各実施形態では、役物比率管理チップ207にて管理した情報を、検査装置300へ送信する場合について説明したが、この役物比率管理チップ207にて管理した情報に基づいて、主制御装置110等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率他各種情報を表示したり、第1図柄表示装置37や第3図柄表示装置81、ランプ表示装

置 2 2 7 等に、役物比率や連続役物比率に関する情報又は遊技性能を示す情報を表示したり、音声出力装置 2 2 6 から、役物比率や連続役物比率、遊技性能に関する何らかの報知音を出力するようにしたりして、何らかの報知を行うように構成した場合は、検査装置 3 0 0 への送信が必ずしも行われなくてもよい。

【2 5 9 6】

<変形例 4 8>

上記各実施形態において、役物比率管理チップ 2 0 7 に大容量のコンデンサ 2 6 7 又は二次電池を接続し、停電などにより主制御装置 1 1 0 への電力供給が停止された場合に、役物比率管理チップ 2 0 7 において、コンデンサ 2 6 7 に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する場合について説明した。これに対し、コンデンサ 2 6 7 又は二次電池に代えて、電源装置 1 1 5 よりバックアップ電圧が役物比率管理チップ 2 0 7 へ供給されるようにしてもよい。これにより、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報を電源が断される間も保持することができる。また、深夜時間帯に不正行為者が不正な情報をバッファ 2 6 2 に設定しようとした場合、時間外情報を第 1 読書メモリ 2 6 3 の時間外データ 2 6 3 j に記憶させ、その後所定のタイミングで、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に該時間外情報を記録させることができる。

10

【2 5 9 7】

<変形例 4 9>

上記実施形態では、S 7 2 4 の処理（図 1 9 参照）により、MPU 2 0 1 によりバッファ 2 6 2 の設定後の割込信号の送信が、深夜時間帯に行われたか否かを判定する場合、RTC 2 6 6 により示される時刻が、深夜 0 時～早朝 6 時の間にあるか否かを判定する場合について説明した画、この深夜時間帯の判定に用いる時刻の閾値が、MPU 2 0 1 によって設定されるようにしてもよい。例えば、MPU 2 0 1 の ROM 2 0 2 に、当該時刻の閾値を規定する深夜時間帯判定時刻データを記憶させておき、電源が供給された場合に MPU 2 0 1 により実行される立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル 2 0 2 e やトリガ情報データ 2 0 2 f とあわせて、設定レジスタ 2 6 5 に設けた深夜時間帯判定時刻設定エリアに、ROM 2 0 2 に記憶された深夜時間帯判定時刻データを設定するようにしてもよい。そして、S 7 2 4 の処理において、この深夜時間帯判定時刻データで示される時間帯に、MPU 2 0 1 によるバッファ 2 6 2 の設定後の割込信号の送信が行われたか否かを判断してもよい。これにより、深夜時間帯の判断を、ROM 2 0 2 によって可変に設定できる。

20

30

【2 5 9 8】

<変形例 5 0>

上記各実施形態において、役物比率管理チップ 2 0 7 へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときの RTC 2 6 6 で示される時刻と合わせて、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶し、所定のタイミングで、その電源投入情報を、その時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。また、役物比率管理チップ 2 0 7 へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときの RTC 2 6 6 で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。これにより、検査装置 3 0 0 に対して、電源が投入された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が投入された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。

40

【2 5 9 9】

<変形例 5 1>

また、上記各実施形態において、役物比率管理チップ 2 0 7 への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときの RTC 2 6 6 で示される時刻と合わせて、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶し、所定のタイミングで、その電源断情報を、その時刻と合わせて、第 2 読書メモリ 2 6 4 の遊技状態データ 2 6 4 d に記録してもよい。この場合、第 1 読書メモリ 2 6 3 は、不揮発性のメモリで構成されるか、バックアップ電圧が供給されるようにすればよい。また、役物比率管理チップ 2 0 7 への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときの RTC 2 6 6 で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ 2 6 4 d に

50

記録してもよい。この場合、第1読書メモリ263は、必ずしも不揮発性メモリで構成されたり、バックアップ電圧が供給されたりする必要はない。これにより、検査装置300に対して、電源が断された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が断された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。

【2600】

<変形例52>

上記実施形態において、主制御装置110に供給される電源が断され、MPU201のメイン処理(図17参照)にて、S704~S707の処理が実行される場合に、S704の処理の実行後、S705の処理が実行される前に、図11に示すS155及びS156の処理と同一の処理を実行してもよい。即ち、電源断時の処理において、割込み処理の発生を禁止した後(S704)、RAM203の始1カウンタ203d、始2カウンタ203e、普1カウンタ203f、普2カウンタ203g、大入賞口カウンタ203hの値を入賞情報とし、アウトカウンタ203iの値をアウト情報として、その時のパチンコ機10の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ207に設定して、役物比率管理チップ207に割込信号を送信してもよい。これにより、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球であって、役物比率管理チップ207においてカウントされていない球を、電源が断される前に、役物比率管理チップ207にてカウントさせることができる。よって、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球を、漏れなく役物比率管理チップ207にて記録させることができる。

【2601】

<変形例53>

上記各実施形態では、トリガ情報データ202fにて示される、役物比率を算出するトリガ(タイミング)が「遊技時間」であった場合に、アウトスイッチ208fにより球排出路へ案内された球が検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アウト口66を通過した球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチ、第1始動口スイッチ208a、第2始動口スイッチ208b、第1普通入賞口スイッチ208c、第2普通入賞口スイッチ208d及び大入賞口スイッチ208eのいずれかのスイッチによって、各入賞口またはアウト口への球の通過が検出された場合に、その検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。また、操作ハンドル51に設けられたタッチセンサ51aの出力に基づいて遊技者が操作ハンドル51に手を触れていると判断される時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、操作ハンドル51が遊技者により回転操作されている時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、遊技者が操作ハンドル51に手を触れ且つ操作ハンドル51を回転操作している時間を累積して遊技時間を算出してもよい。また、発射制御装置112により球発射ユニット112aが駆動され、球の発射が行われている時間を累積して、遊技時間を算出してもよい。また、内レール61の先端部分に設けられた戻り球防止部材68に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球が検出され続ける時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。

【2602】

<変形例54>

上記各実施形態では、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が、主制御装置110にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更できないようにしていたが、これに代えて、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を、複数段階(例えば、6段階)に変更できるように構成してもよい。これにより、ホール側において、同一機種のパチンコ機に対し、台毎に大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を異ならせることで、遊技者に対し、台を選択する楽しさを与えることができる。

【2603】

10

20

30

40

50

<変形例 5 5>

大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更は、例えば、次のように行えるようにしてもよい。まず、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率に変更可能な複数段階（以下、ここでは 6 段階（レベル 1～6）として説明する）毎に、対応するレベル（段階）における大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値が、ROM 202 に予め格納される。各レベルに対して定められた大当たり乱数値及び／又は第 2 図柄の当たり乱数値の数によって、そのレベルにおける大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率が定まる。

【2604】

<変形例 5 6>

パチンコ機 10 の背面側に設けられた主基板には、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更を行うための鍵穴が設けられている。鍵穴は、通常は裏パックユニット 94 の裏パック 92 に覆われるようにしてもよく、裏パック 92 を開放することによって現れるようにしてもよい。また、裏パック 92 に鍵穴用の開口部を設け、その開口部から鍵穴が露出されるように構成してもよい。該鍵穴は、「確率設定オフ」側と「確率設定オン」側との 2 つの位置の間を専用の鍵によって回動可能に構成されており、「確率設定オフ」側にあるときに鍵穴に対してその専用の鍵が抜き差し可能となっている。専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オン」の位置にされると、パチンコ機 10 は、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更が行なえる。なお、パチンコ機 10 の電源がオフの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動され、パチンコ機 10 の電源がオンされたときに、パチンコ機 10 は、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更が行える確率設定モードで起動するように構成してもよい。これにより、ホールにおけるパチンコ機 10 の起動時にあわせて、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更を安全に行うことができる。また、パチンコ機 10 の電源がオンの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動された場合は、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更が行えないようにしてもよい。これにより、営業中に不正行為者が、不正に大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更できないようにすることができる。

【2605】

<変形例 5 7>

パチンコ機 10 には、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更するための押下型の確率設定ボタンが主基板に設けられている。この確率設定ボタンは、鍵穴と同様に、通常は裏パックユニット 94 の裏パック 92 に覆われており、裏パック 92 を開放することによって現れる。ただし、裏パック 92 に確率設定ボタン用の開口部を設け、その開口部から確率設定ボタンが露出されるように構成してもよい。パチンコ機 10 が確率設定モードになると、これまでの大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率のレベル（段階）が、例えば、主基板に設けられた表示装置に表示される。そして、確率設定ボタンが押下されると、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率のレベルが 1 つ上がり、それが表示装置に表示される。また、確率設定ボタンが押下される前のレベルが「6」の場合は、その確率設定ボタンが押下されると、レベル「1」が表示装置に表示される。なお、パチンコ機 10 が確率設定モードになったときに、表示装置に表示されるレベルは、これまでの大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率のレベルに代えて、予め定められたレベル（例えばレベル「1」）であってもよい。

【2606】

<変形例 5 8>

表示装置に、設定したい大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率のレベルが表示された場合に、RAM 消去スイッチ 122 が押下されると、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第 2 図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機 10 が起動される。これにより、設定したレベルの大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率で、パチンコ機 10 は動作する。また、設定したい大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の

レベルが表示されたときに、専用の鍵が差し込まれた鍵穴が「確率設定オフ」の位置に回動された場合に、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第2図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機10が起動されるようにしてもよい。これによっても、設定したレベルの大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率で、パチンコ機10が動作する。

【2607】

<変形例59>

ここで、パチンコ機10に、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するための表示装置を設けていた場合、パチンコ機10が確率設定モードで起動されたときには、その表示装置に、設定する大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率のレベルを表示するようにしてもよい。これにより、パチンコ機10に搭載する表示装置の数が増えることを抑制することで、コスト増加を軽減できる。また、表示装置を兼用し、部品点数の増加を抑えることで、各部品の配置（レイアウト）を容易に行うことができる。

10

【2608】

<変形例60>

さて、パチンコ機10において、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更できるように構成した場合、その変更に応じて、役物比率や連続役物比率は当然変わってくる。よって、役物比率管理チップ207にて管理している役物比率や連続役物比率の変化が、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の変更によるものなのか、何らかの不正によるものかが分からなくなるおそれがある。

20

【2609】

そこで、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更された場合、第2読書メモリ264に記録された情報や、第1読書メモリ263に記憶された情報をすべて消去するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除できる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第2読書メモリ264へ記録し、接続された検査装置300へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、第2読書メモリ264に記録された情報等が、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この場合、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、この大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができる。

30

【2610】

<変形例61>

一方、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第2読書メモリ264に記録された情報や、第1読書メモリ263に記憶された情報をすべて保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第2読書メモリ264へ記録し、接続された検査装置300へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できる。この大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時を含んでもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

40

【2611】

50

<変形例 6 2>

また、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報や、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するために設けられた表示装置には、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率に変更された後に、第 2 読書メモリ 2 6 4 及び／又は第 1 読書メモリ 2 6 3 に記録等された情報に基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するようにしてもよい。よって、この表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報については、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除でき、その大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できる。また、この場合において、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、その変更が行われた日時とともに、第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録するようにしてもよい。この情報に基づいて、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更された後に、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報を容易に判断し、それに基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示することができる。

10

【2 6 1 2】

<変形例 6 3>

また、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報や、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率のレベル（段階）毎に分けて、第 2 読書メモリ 2 6 4 に情報を記録するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率のレベル毎に、そのレベルが設定されたときの役物比率や連続役物比率を、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報から判断することができる。よって、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更に伴う役物比率や連続役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率や連続役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できる。

20

【2 6 1 3】

<変形例 6 4>

大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更された場合に、直前に第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報 1 つ又は複数のみを保存しておき、そのほかは消去してもよい。また、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報は保存したままにしてもよい。また、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された情報はすべて消去し、第 1 読書メモリ 2 6 3 に記憶された情報のみ保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更される前の役物比率や連続役物比率が、解析や表示に対して影響することを極力排除できる一方、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができる。この場合、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第 2 読書メモリ 2 6 4 へ記録し、接続された検査装置 3 0 0 へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できるとともに、第 2 読書メモリ 2 6 4 に記録された一部の情報等が、大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率の変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この大当たり確率及び／又は第 2 図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

30

40

【2 6 1 4】

50

<変形例 6 5>

上記各実施形態では、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報が、外部から消去できないようにすることで、不正行為者が不正行為の証拠を抹消できないようにしていた。一方で、パチンコ機市場では中古市場もあり、一の店から他の店に販売され、その他の店にて設置されることもしばしば行われる。この場合、前の一の店にて不正行為が行われ、役物比率等が変化していたとしても、その情報が第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に残っていると、現在の他の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうおそれがあった。そこで、このような場合に備えて、一の店から他の店に販売される場合、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報を消去したり、転売される情報を第2読書メモリ264に記録させたりできるようにしてもよい。第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報を消去すれば、前の一の店にて行われた不正行為の記録が、次の他の店にて引き継がれることを抑制できる。また、転売される情報を第2読書メモリ264に記録すれば、前の一の店における役物比率等の関わる情報と、次の他の店における役物比率等の関わる情報とを明確に切りかけて、解析を行うことができるとともに、前の一の店における役物比率等の関わる情報から、その前の一の店にて行われた不正行為を発見することも可能とすることができる。

10

【2615】

<変形例 6 6>

第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録は、パチンコ機10のメーカ等の一部の限られたところに限定されるとよい。これにより、不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、その第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録は、次の方法で行われるようにしてもよい。例えば、検査端子207aに検査装置300を接続し、その検査装置300から、専用のコマンドを役物比率管理チップ207へ入力することで、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。このコマンドは、一部の者以外秘密の特殊なコマンドとすることで、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板に、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録を行うことができるので、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板が収納された基板ボックス100の中にスイッチを設け、そのスイッチが操作された場合に限り、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、基板ボックス100を開封しない限り、スイッチが操作できず、第1読書メモリ263や第2読書メモリ264に記録等された情報の消去や、転売される情報の第2読書メモリ264への記録が行えない。上述した通り、基板ボックス100は、ボックススペースとボックスカバーとが開封不能に連結（かしめ構造による連結）されており、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シールが貼着されている。よって、不正行為者は、基板ボックスを容易に開封できないため、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、仮に基板ボックスが開封され、スイッチが操作された場合には、その開封された証拠が残るため、容易に不正行為が行われたことを判断することができる。

20

30

40

【2616】

<変形例 6 7>

50

上記第3～第7実施形態において、RAM 203において使用領域外エリア203yを使用する処理として、役物比率やベース値に関する処理を例示したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技の主な制御を除いた種々の処理であってよい。例えば、不正行為を判定する処理であってよい。この不正行為を判定する処理では、例えば、磁石の接近や振動、入賞口への不自然な入球（大入賞口65aが閉じた状態にもかかわらず検出された入球）の有無を判断し、不正行為があった場合に報知を行うための処理が行われてもよい。また、使用領域外エリア203yを使用する処理として、機能（目的）の異なる複数の処理（例えば、「役物比率に関する処理」と「不正行為を判定する処理」）が含まれていてもよい。

【2617】

<変形例68>

上記第3～第7実施形態において、レジスタ200の内容をロード（LD）命令を用いて使用領域外エリア203yの外作業エリア203y1へ退避させる場合について説明したが、これをロード（LD）命令に代えてストア（ST）命令を用いて、使用領域外エリア203yの外作業エリア203y1へ退避させても、同様の作用効果が得られる。

【2618】

<変形例69>

上記第5～第7実施形態では、リアルタイムベース値に加えて、過去に所定期間毎に計数された3つのベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）をベース表示装置401に表示する場合について説明したが、過去に所定期間毎に計数されたベース値を少なくとも2つ（例えば、前回ベース値と前々回ベース値）、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってよく、過去に所定期間毎に計数された4つ以上のベース値を、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってもよい。

【2619】

<変形例70>

上記第5～第7実施形態では、複数の期間において計測した各ベース値と、リアルタイムで計測中のベース値とを、ベース表示装置401に表示する場合について説明したが、ベース値に代えて、又は、ベース値に追加して、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関連する情報、及び／又は、その他遊技性能を示す情報を、複数の期間において計測したそれぞれと、リアルタイムで計測したものとを、表示装置に表示するものであってもよい。

【2620】

<変形例71>

上記第5～第7実施形態では、MPU 201によりベース値処理（図41）を実行しベース表示装置401に各種ベース値を表示する場合について説明したが、主制御装置110にベース値を管理する管理チップを設け、又は、主制御装置110とは別にベース値を管理する管理チップを設け、その管理チップにてベース値処理と同等の処理を実行し、リアルタイムベース値を算出しつつ、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置401に表示するようにしてもよい。この場合、ベース表示装置401の表示を管理チップが直接制御してもよいし、管理チップがMPU 201を介してMPU 201によりベース表示装置401の表示を制御するようにしてもよい。また、ベース表示装置401は、管理チップに直接接続されてもよい。

【2621】

<変形例72>

また、図39（a）に示した各種カウンタ203j、203k、203qやベース値データ203l～203o、フラグ203pは、管理チップ内のRAMに格納されるようにしてもよい。この場合、RAM全消去スイッチがオンされながら電源がオンされると、MPU 201は、立ち上げ処理の中で管理チップに対し、その旨を通知する信号を送信し、管理チップはその信号を受けて、各種カウンタ203j、203k、203qやベース値データ203l～203o、フラグ203p等を初期化するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【2622】

<変形例73>

また、電源がオンされた場合に、管理チップが、ベース表示装置401に対して、4つの7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントを全点灯する制御を行ってもよい。この場合、管理チップが電源オンに伴って立ち上がった後すぐに、当該制御を行ってもよいし、電源がオンされたときにMPU201がその立ち上げ処理の中で管理チップに対して初期化信号を送信するようにし、管理チップがその初期化信号を受けて実行する処理の中で、当該制御を実行するようにしてもよい。

【2623】

<変形例74>

上記第5～第7実施形態において、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置401に表示する場合に、そのベース値として有効なベース値が存在しない場合は、比較セグに「—」を表示して、有効なベース値がないことを示す場合について説明した。これに対し、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとしていずれも有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値のみをベース表示装置401に表示するようにしてもよい。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がない前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が無駄に表示され続けることを抑制できる。一方、この場合、リアルタイムベース値と前回ベース値とをベース表示装置401に表示し、前回ベース値については比較セグにて「—」を表示するようにしてもよい。これによっても、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、リアルタイムベース値だけでなく、前回ベース値を表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、前回ベース値等もベース表示装置401に表示されることを示唆できる。

【2624】

<変形例75>

また、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値とのみをベース表示装置401に表示してもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値のみをベース表示装置401に表示してもよい。これにより、表示されないベース値については、有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がないものについては無駄に表示され続けることを抑制できる。

【2625】

<変形例76>

一方、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値とをベース表示装置401に表示し、前々回ベース値については比較セグにて「—」を表示するようにしてもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値と前々々回ベース値とをベース表示装置401に表示し、前々々回ベース値については比較セグにて「—」を表示するようにしてもよい。これによっても、有効なベース値がない種別のベース値を示すことができる。また、有効なベース値がない種別のベース値を1つ表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、その種別のベース値がベース表示装置401に表示されることを示唆できる。

【2626】

<変形例77>

第5実施形態において、パチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直後に

10

20

30

40

50

ベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯する場合について説明したが、点灯に代えて、全てのセグメントを所定期間点滅させるようにしてもよい。全てのセグメントを点滅させることによって、全てのセグメントが正常に点灯できるかだけでなく、全てのセグメントが正常に消灯できるかを確認でき、ベース表示装置 401 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【2627】

<変形例 78>

また、製造工場におけるパチンコ機 10 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 10 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 10 の新規立上げする場合において、例えば、RAM 全消去スイッチが操作されながら電源がオンされて以降、総アウト個数が 300 個に達するまでの間に限り、ベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。これにより、少なくともパチンコ機 10 の新規立上時において、ベース表示装置 401 の表示が正常に行われるか否かの確認を行うことができる。また、当該点灯が行われる間は、パチンコ機 10 が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【2628】

<変形例 79>

また、RAM 消去スイッチ 122 が操作されながら電源がオンされた場合に、ベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。

【2629】

<変形例 80>

上記第 5 実施形態において、パチンコ機 10 に電源が投入された直後にベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯（又は点滅）する制御を、立ち上げ処理（図 40 参照）の所定の箇所（S3007）で実行する場合について説明したが、その点灯（又は点滅）の制御は、立ち上げ処理の中の任意の箇所で行われてもよい。例えば、立ち上げ処理の実行が開始されて最初に当該制御を実行してもよいし、初期設定（S601）の後に当該制御を実行してもよい。また、割込み許可の設定（S613）を行った後に当該制御を実行してもよい。また、当該制御を立ち上げ処理以外のところで実行してもよい。例えば、立ち上げ処理終了後の実行されるメイン処理（図 17 参照）において、ループ処理（S701 ~ S703）が実行される前に当該制御を実行してもよい。また、タイマ割込処理の中で、例えば、タイマ割込処理の一処理であるベース値処理（図 41 参照）において、このタイマ割込処理又はベース値処理が、電源が投入された後初めて実行されたものであるか否かを判断し、電源が投入された後初めて実行されたものである場合に、当該制御を実行してもよい。つまり、電源投入後に一度ベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯（又は点滅）させるようにできれば、どのタイミングでこの制御を行ってもよい。

【2630】

<変形例 81>

上記第 5 実施形態では、製造工場におけるパチンコ機 10 の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機 10 を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機 10 の新規立上げする場合において、総アウト個数が 300 個に達するまでは、電源が投入される度に、ベース表示装置 401 に設けられた 7 セグメント表示器 401 a ~ 401 d の全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では 5 秒）点灯させ、その後、ベース表示装置 401 の表示を、識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）させ

ると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる場合について説明したが、この場合、電源が投入される度に、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では5秒）点灯させることを非実行としてもよい。この場合、パチンコ機10の新規立上げ期間中は、特殊表示態様でベース表示装置401にベース値が表示されるので、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができ、また、当該表示が行われることで、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【2631】

<変形例82>

また、第5実施形態又は前記変形例では、パチンコ機10が新規立上げ期間にあるときにベース表示装置401に表示される特殊表示態様として、識別セグに「88.」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する態様を説明したが、必ずしもこの態様である必要はなく、通常のベース値を表示する態様とは異なる態様でベース表示装置401の表示を行えばよい。例えば、パチンコ機10が新規立上げ期間にあるときは、識別セグを点滅させながら「bL.」、「b1.」、「b2.」、「b3.」を5秒間隔で切り替えて表示し、比較セグに「ー」を点灯表示する態様で、ベース表示装置401の表示を行ってもよい。これにより、この表示が行われている間は、パチンコ機10が新規立上げ状態であることを示唆することができる。また、この態様において、「bL.」を点滅表示される間は、リアルタイムベース値データ2031に格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点灯又は点滅表示させてもよい。これにより、その時のリアルタイムベース値を参考に示すことができる。

【2632】

<変形例83>

上記第6～第12実施形態では、確率設定値を「1」～「6」の6段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は6段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【2633】

<変形例84>

上記第6～第12実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率を変更する場合について説明したが、パチンコ機10に所謂小当たりを含む場合に、大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率の変更に代えて又はそれに加えて、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。ここで、小当たりは外れの一種であり、小当たりによって開放された大入賞口65aに球が入球して球が払い出された場合、その払い出された球の数もベース値の算出に用いられる。つまり、小当たりの当選確率が変わると、ベース値も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づくベース値用データ203rが残っていると、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できなくなる。そこで、この場合、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合に行われるRAM203のデータの消去の中で、ベース値用データ203rもあわせて消去するようにしてもよい。これにより、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できる。

【2634】

<変形例85>

上記第6及び第7実施形態において、確率設定値が正常範囲（「1」～「6」の範囲）内にあるか否かをタイマ割込処理が実行される毎に確認する場合について説明したが、この確認を第8～第12実施形態に係るパチンコ機10で行ってもよい。また、この確認を変動演出が開始される毎や、所定時間毎（例えば、1時間毎や、内部に設けられた時計が00分になる毎）等、所定の契機が訪れる毎に実行するようにしてもよい。

【2635】

<変形例86>

上記第6及び第7実施形態において、タイマ割込処理の中で確率設定値が正常範囲（「1」～「6」の範囲）内にあるか否かを確認し、確率設定値が正常範囲内でない場合は、遊技を停止して、ホール関係者等に対してパチンコ機10を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知を行う場合について説明したが、遊技を停止した後、設定変更処理を実行して、強制的に確率設定値の変更をホール関係者等にさせるようにしてもよい。この場合、確率設定値の変更を促す報知音を出力したり、第3図柄表示装置81にホール関係者を呼ぶような報知を行ってもよい。また、主制御装置110に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ600に対して、確率設定値が正常範囲内でないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等によって、確率設定値を正常な範囲内で再設定することができる。

10

【2636】

<変形例87>

上記第6及び第7実施形態において、通常モード又は設定確認モードでパチンコ機10が立ち上げられる場合に、立ち上げ処理の中でRAM判定値が正常か否かを確認し、RAM判定値が正常でなければ、更に確率設定値が正常範囲内にあるか否かを確認して、正常範囲内になれば、設定変更処理を実行して、確率設定値の変更をホール関係者等に行わせる場合について説明した。この設定変更処理を実行することに代えて、音声出力装置226や第3図柄表示装置81において、ホール関係者等に対してパチンコ機10を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知を行い、及び／又は、主制御装置110に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ600に対して、確率設定値が正常範囲内でないことを通知して、無限ループに入るようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対してパチンコ機10を再立ち上げして確率設定値を変更させることができる。

20

【2637】

<変形例88>

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」～「6」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率及び／又は第2図柄の当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

30

【2638】

<変形例89>

上記第6及び第7実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定（図54のS4009）を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定したりするようにしてもよい。

40

【2639】

<変形例90>

上記第8実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【2640】

<変形例91>

上記第5実施形態において、パチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直

50

後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では5秒）点灯する場合について説明したが、第6～第12実施形態においてもパチンコ機10に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させるようにしてもよい。ただし、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機10を立ち上げた場合にまで、電源投入直後にベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させては煩わしい場合も起こりうる。そこで、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機10が立ち上げられた場合は、7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントの点灯又は点滅を非実行としてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機10が立ち上げられた場合は、設定変更処理又は設定確認処理が実行された後に、7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメントの点灯又は点滅を実行するようにしてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機10が立ち上げられた場合は、一旦、7セグメント表示器401a～401dの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させ、所定の操作が行われた場合に、その点灯又は点滅を終了させるようにしてもよい。

10

【2641】

<変形例92>

上記第5～第12実施形態では、ベース表示装置401を2つの7セグメント表示器401a、401bとで構成される識別セグと、2つの7セグメント表示器401c、401dで構成される比率セグとによって構成される場合について説明したが、識別セグを1つまたは2以上の7セグメント表示器で構成されてもよいし、比率セグを2以上の7セグメント表示器で構成されてもよい。

20

【2642】

<変形例93>

上記第6～第12実施形態において、第1図柄表示装置37に用意された、ラウンド数報知LEDや大当たり図柄を報知するLEDや当たり図柄を報知するLED等を用いて、又は、LED37a全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置401にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、第1図柄表示装置37に用意された、ラウンド数報知LEDや大当たり図柄を報知するLEDや当たり図柄を報知するLED等を用いて、又は、LED37a全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置401にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するようにしてもよい。

30

【2643】

<変形例94>

また、第1図柄表示装置37に、ベース表示装置401にて設定変更中表示及び設定確認中表示が行われていることを報知するためのLEDを1つ設け、例えばそのLEDを点灯させることで、ベース表示装置401にて設定変更中表示が行われていることを報知し、そのLEDを点滅させることで、ベース表示装置401にて設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第1図柄表示装置37に、ベース表示装置401にて設定変更中表示が行われていることを報知するためのLEDと、ベース表示装置401にて設定確認中表示が行われていることを報知するためのLEDとの計2つのLEDを設け、それぞれ該当するLEDを点灯させることにより、ベース表示装置401にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第1図柄表示装置37に、ベース表示装置401にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するためのLEDを設け、そのLEDを点灯させることにより、ベース表示装置401にてエラー履歴表示が行われていることを報知するようにしてもよい。

40

【2644】

50

<変形例 9 5>

上記第 6～第 12 実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合、識別セグの各 7 セグメント表示器 4 0 1 a、4 0 1 b の全てのセグメントを消灯させたり、識別セグに「ー」を表示させたり、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様で各 7 セグメント表示器 4 0 1 a、4 0 1 b に固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合、識別セグには、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、各 7 セグメント表示器 4 0 1 a、4 0 1 b の所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、各 7 セグメント表示器 4 0 1 a、4 0 1 b の各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、識別セグにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値を表示させる場合と確率設定値又はエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

10

【2 6 4 5】

<変形例 9 6>

上記第 6～第 12 実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合、比較セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c の全てのセグメントを消灯させたり、「ー」を表示させたり、固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合、比較セグの左側の 7 セグメント表示器 4 0 1 c には、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、7 セグメント表示器 4 0 1 c の所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、7 セグメント表示器 4 0 1 c の各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、7 セグメント表示器 4 0 1 c において、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置 4 0 1 においてベース値又はエラー履歴を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

20

【2 6 4 6】

<変形例 9 7>

上記第 6～第 12 実施形態において、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様として、図 5 0 に示す例を例示し、確率設定値をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様とは異なる表示態様とする場合について説明した。これに対し、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様として、図 4 9 (a) 又は (b) に示す表示態様と同様の表示態様としてもよい。この場合、確率設定値をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様も、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様と同じとなるようにしてもよい。確率設定値がベース表示装置 4 0 1 に表示させるのは、ホール関係者等がパチンコ機 1 0 を設定変更モード又は設定確認モードにて立ち上げた場合である。また、エラー履歴がベース表示装置 4 0 1 に表示させるのは、ホール関係者等がエラー表示ボタン 5 0 2 を押下操作した場合である。つまり、確率設定値をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様と、エラー履歴をベース表示装置 4 0 1 に表示させる場合の表示態様とを同じ表示態様としても、ホール関係者等は、自身が行った操作に基づいてベース表示装置 4 0 1 に表示されている情報が、確率設定値であるのかエラー履歴であるのかを把握できる。

30

40

【2 6 4 7】

<変形例 9 8>

上記第 6～第 12 実施形態では、設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 1 2 2 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 5 0 1 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 5 0 1 を、オン状態から更にオフ側

50

とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 501 が回されると、自動でオン状態に設定キー 501 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー 501 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【2648】

<変形例 99>

また、第 6 及び第 12 実施形態において、設定変更モードでパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、RAM 消去スイッチ 122 をオンすることによって確率設定値を更新する場合について説明したが、第 7 実施形態と同様の設定変更スイッチを設け、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新してもよい。これにより、RAM 消去スイッチ及び設定変更スイッチの役割が明確に分けられるので、操作する者が各スイッチの役割を明確に把握できる。

10

【2649】

<変形例 100>

上記第 6～第 12 実施形態では、設定変更モードでパチンコ機 10 を立ち上げた場合に、設定キー 501 をオフ状態にすることによって、又は、RAM 消去スイッチ 122 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、エラー表示ボタン 502 と同様に、基板ボックス 100 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 100 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

20

【2650】

<変形例 101>

上記第 8～第 12 実施形態では、RAM 異常の中で、ホール関係者等が通常モード、RAM クリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作した場合、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理の S4215 の処理にて、RAM 異常であると判断されると必ず判断されて (S4215: Yes)、S4219 の処理へ移行し、RAM 異常設定処理による報知と (S4219)、ホールコンピュータ 600 への出力 (S4220) とを実行した後、無限ループ状態となる場合について説明した。これに対してこの場合、RAM 異常設定処理による報知と (S4219) ホールコンピュータ 600 への出力 (S4220) とを実行した後、S4213 の処理へ移行し、設定変更処理を実行してもよい。これにより、確率設定値を確実に再設定させるとともに、RAM 異常フラグ 203x15 と共に RAM 203 をクリアすることで、正常にパチンコ機 10 が動作できる。また、この場合、自動的に設定変更処理が実行されるので、改めてパチンコ機 10 を立ち上げなおす必要がなく、ホール関係者等の手間を省くことができる。

30

【2651】

<変形例 102>

上記第 8～第 12 実施形態における設定変更処理の S4313 の処理において、RAM 203 に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ (内作業エリア 203x1 に格納された確率設定値データ 203x11 を除く所定のデータ) を消去 (クリア) し、また、外作業エリア 203y1 に格納された役物比率用データ 203s を消去する一方、ベース値用データ 203r と、エラー用データ 203t と (図 53 参照) は消去せずに保持する場合について説明したが、これを立ち上げ処理の S4216 の処理と同様に、RAM 203 に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ (内作業エリア 203x1 に格納された確率設定値データ 203x11 を除く所定のデータ) を消去 (クリア) する一方、外作業エリア 203y1 に格納された役物比率用データ 203s と、ベース値用データ 203r と、エラー用データ 203t と (図 53 参照) は消去せずに保持して

40

50

もよい。つまり、設定変更処理後のRAMクリアと、RAMクリアモードにてパチンコ機10を立ち上げたときに実行されるRAMクリアとを同一の処理としてもよい。

【2652】

<変形例103>

上記第8～第12実施形態では、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる場合について説明した。これに対し、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に限り、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード（通常モード、RAMクリアモード、設定確認モード）に対応する立ち上げ操作であった場合は、MPU201が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子503からホールコンピュータ600に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機10を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。

10

【2653】

<変形例104>

また、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に（即ち、設定キー501がオン状態とされていた場合に）、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード（通常モード、RAMクリアモード）に対応する立ち上げ操作であった場合（即ち、設定キー501がオフ状態とされていた場合）は、MPU201が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子503からホールコンピュータ600に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、設定キー501をオン状態にした上でパチンコ機10を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。一方、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げ操作をした場合は、設定キー501がオン状態となっており、ホール関係者等は、確率設定値の更新及び確定がスムーズにできる準備ができています。そこで、この場合は、設定変更モードで立ち上げることで、確率設定値を確実に確定させることができる。

20

30

【2654】

<変形例105>

上記第8～第12実施形態では、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッチ122をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機10を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、通常モードでパチンコ機10を立ち上げてよい。

40

【2655】

<変形例106>

上記第8実～第12施形態では、設定変更中に電源が断された後、RAMクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオフ状態でRAM消去スイッ

50

チ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、R A M クリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、設定キー 5 0 1 がオン状態になるまで待ち、設定キー 5 0 1 がオン状態となると、更に設定キー 5 0 1 がオフ状態となるのを待って、設定キー 5 0 1 がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてもよいし、R A M クリアを実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 を立ち上げてもよい。その後、設定キー 5 0 1 がオン状態になるまで待ち、設定キー 5 0 1 がオン状態となると、更に設定キー 5 0 1 がオフ状態となるのを待って、設定キー 5 0 1 がオフ状態となると、遊技が実行できる状態となるようにしてもよい。設定キー 5 0 1 がオン状態になるまで待ち、設定キー 5 0 1 がオン状態となると、更に設定キー 5 0 1 がオフ状態となるのを待つ処理を入れることで、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

【 2 6 5 6 】

< 変形例 1 0 7 >

上記第 8 ～第 1 2 実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる場合について説明したが、設定キー 5 0 1 がオン状態になるまで待ち、設定キー 5 0 1 がオン状態となると、更に設定キー 5 0 1 がオフ状態となるのを待って、設定キー 5 0 1 がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてもよい。これにより、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

【 2 6 5 7 】

< 変形例 1 0 8 >

上記第 8 ～第 1 2 実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオン状態にして R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる場合について説明したが、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。この場合、設定キー 5 0 1 がオフ状態となった後に、設定確認処理を引き続いて実行してもよいし、設定確認処理を無視してもよい。また、設定確認モードで立ち上げ、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去してもよい。

【 2 6 5 8 】

< 変形例 1 0 9 >

上記第 8 ～第 1 2 実施形態では、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態で R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機 1 0 を立ち上げる場合について説明したが、電源が断される前に実行されていた設定確認処理を無視して、通常モードでパチンコ機 1 0 を立ち上げてもよい。

【 2 6 5 9 】

< 変形例 1 1 0 >

上記第 8 ～第 1 2 実施形態では、設定確認中に電源が断された後、R A M クリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー 5 0 1 をオフ状態で R A M 消去スイッチ 1 2 2 をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、R A M クリアモードでパチンコ機 1 0 を立ち上げる場合について説明

したが、RAMクリアモードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機10を立ち上げてよい。この場合、設定キー501がオン状態になるまで待ち、設定キー501がオン状態となると、更に設定キー501がオフ状態となるのを待って、設定キー501がオフ状態となると、RAMクリアせずに立ち上げてよいし、RAMクリアを実行してもよい。

【2660】

<変形例111>

上記第8～第12実施形態では、設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー501をオン状態にしてRAM消去スイッチ122をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機10を立ち上げる場合について説明したが、設定変更モードを無視して、設定確認モードで立ち上げてよい。また、設定確認モードで立ち上げたのち、所定の操作を契機として、設定変更モードへ移行するようにしてもよい。

【2661】

<変形例112>

上記第11実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ122と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【2662】

パチンコ機10を設置するホールの島設備には、島設備の両面にパチンコ機10を設置可能な「両島」や、島設備の片側にのみパチンコ機10を設置可能な「壁島」や、ホールの柱を「壁島」で囲うようにして構成される「柱島」、或いは、パチンコ機10を1台又は2台単位で設置可能な「単体島」等、多様な島設備があり、該島設備によっては、内枠12を施錠したまま設定変更や設定確認を行う場合がある。よって、ホールの営業形態（島設備）によっては、必ずしも内枠12を開放して設定変更又は設定確認を行うとは限らず、扉開放スイッチ208gの開放を条件に設定変更又は設定確認作業を行うように構成した場合、一旦、内枠12を開放した上で行わなければならない、作業が煩雑となってしまう。

【2663】

そこで、従業員等が操作できない部位（例えば、主制御装置110内）等にディップスイッチ等を設け、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、内枠12の開放を必須条件とするか否かを、ホールの管理者等が行うことができるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの環境毎に応じた作業効率を考慮しつつ、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【2664】

<変形例113>

上記第11実施形態では、内枠12及び前面枠14を共に開放したメンテナンス作業時に、前面枠14を従業員が勝手に閉鎖できないように構成してもよい。具体的には、内枠12と前面枠14とを共に開放した場合には、ホールの管理者等によって、専用の鍵を差し込まない限り、前面枠14を内枠12に対して閉鎖できないように構成する。このように構成することで、メンテナンス作業時に、設定変更等の権限がない従業員が勝手に前面枠14を閉鎖させてしまうことを防止し、設定変更又は設定確認を行えなくすることができ、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【2665】

<変形例114>

上記第12実施形態では、裏パック92の下辺突部92aの上側面と、保護カバー部材140の上辺突部171aと下側面とを当接するように構成していた。これに対し、下辺突部92aの上側面と上辺突部171aと下側面とを係合するように構成してもよい。こ

の場合、内枠 12 の開放時には、該係合が容易に外れるように構成しつつ、内枠 12 の閉鎖時には、下辺突部 92a の上側面と上辺突部 171a と下側面とが係合すると好適である。このように構成することで、内枠 12 のメンテナンス作業時にも支障を来さず、パチンコ機 10 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【2666】

<変形例 115>

上記第 9 実施形態では、外枠 11 の右側板 11d に保護カバー部材 140 を片持ち梁状に取り付けて構成していた。これに対し、右側板 11d から左側板 11c に亘って保護カバー部材 140 を両端支持梁状に取り付けてもよい。このように構成することで、保護カバー部材 140 の剛性を高めつつ、簡易な構成でパチンコ機 10 裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。また、保護カバー部材 140 によっては、パチンコ機 10 の裏面上部又は裏面下部を覆わないことで、球の補給や排出に関して干渉しないので、既存の島設備に当該保護カバー部材 140 を採用したパチンコ機 10 を取り付けることが可能となる。

【2667】

<変形例 116>

上記第 9 実施形態では、カバー側突部 172 をカバー板 171 の所定位置に固定的に形成していた。これに対し、カバー側突部 172 をカバー板 171 から分離可能かつ取着自在に構成し、カバー板 171 内でカバー側突部 172 の位置を変更調整可能に構成してもよい。従来、一般的なパチンコ機 10 では、遊技盤 13 の板替え等が可能に構成されている。ここで、パチンコ機 10 の外枠 11 に取り付ける遊技盤 13 が変更されてしまった場合、該取り換え後の遊技盤 13 に取り付けられた主制御装置 110 の設定部 100d の位置も変更されるおそれがある。このような場合、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 が、主制御装置 110 の設定部 100d に対して嵌まり込まないことにより、内枠 12 が閉鎖できない場合がある。これに対し、カバー側突部 172 をカバー板 171 から分離可能かつ取着自在に構成することで、遊技盤 13 が取り換えられ、主制御装置 110 の設定部 100d の位置が変更されてしまった場合であっても、カバー側突部 172 を設定部 100d にはめ込むことが可能となるので、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上しつつ、保護カバー部材 140 のカバー側突部 172 と主制御装置 110 の設定部 100d とが干渉せずに内枠 12 を施錠可能にして、パチンコ機 10 の従来からの流通形態においても支障を来さないようにすることができる。

【2668】

<変形例 117>

上記第 9 実施形態では、外枠 11 の右側板 11d に保護カバー部材 140 を取り付けていた。これに対し、左側板 11c や上板 11a や下板 11b に保護カバー部材 140 を片持ち梁状に取り付けるように構成してもよい。この場合も、各板 11a～11c の内壁面から保護カバー部材 140 のカバー取付部 150 の取付面 151 を取り付けると好適である。

【2669】

<変形例 118>

上記第 9 実施形態では、外枠 11 の右側板 11d の内壁面に保護カバー部材 140 のカバー取付部 150 の取付面 151 を当接させるように取り付けていた。これに対し、右側板 11d の外壁面に取付面 151 を取り付けたり、右側板 11d の内部に保護カバー部材 140 のカバー取付部 150 を嵌め込む（差し込む）ようにして取り付けると好適である。

【2670】

<変形例 119>

上記第 12 実施形態では、保護カバー部材 140 により、主制御装置 110 の設定キー 501 及び封印ユニット 100c と、払出制御装置 111 の封印部 111a とを覆うように構成していた。これに対し、保護カバー部材 140 によって、上記制御装置 110、1

10

20

30

40

50

1 1 の全部を覆ったり、上記制御装置 1 1 0 , 1 1 1 の他に、パチンコ機 1 0 の裏面下部側に配置された他の制御装置（例えば、発射制御装置 1 1 2 や電源装置 1 1 5）の一部又は全部を覆うように構成してもよい。多くの制御装置を保護カバー部材 1 4 0 により覆うことにより、簡易な構成でパチンコ機 1 0 の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【2 6 7 1】

<変形例 1 2 0>

上記第 1 1 実施形態では、内枠 1 2 が外枠 1 1 に対して開放され、かつ、前面枠 1 4 が内枠 1 2 に対して閉鎖されている状況においてのみ、設定変更又は設定確認を行えるように構成し、他の状況（例えば、内枠 1 2 が開放されていない場合や、内枠 1 2 が開放されていても前面枠 1 4 も開放されている場合）では、設定変更又は設定確認を行えないように構成していた。これに対し、内枠 1 2 が開放されていなくても前面枠 1 4 が開放されている場合に、設定変更又は設定確認を行えるように構成してもよい。

10

【2 6 7 2】

<変形例 1 2 1>

上記各実施形態では、RAM 消去スイッチ 1 2 2 を電源装置 1 1 5 に搭載していた。これに対し、RAM 消去スイッチ 1 2 2 を主制御装置 1 1 0 や払出制御装置 1 1 1 に搭載するように構成してもよい。

【2 6 7 3】

<変形例 1 2 2>

上記第 1 2 実施形態では、裏パック 9 2 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 1 4 0 の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック 9 2 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 1 4 0 の上辺突部と下側面とを係合させ、シリンダ錠 2 0 の操作に伴って該係合を解除するように構成してもよい。

20

【2 6 7 4】

<変形例 1 2 3>

上記第 1 2 実施形態では、裏パック 9 2 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 1 4 0 の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、保護カバー部材 1 4 0 のカバー板 1 7 1 を、主制御装置 1 1 0 や払出制御装置 1 1 1 の最表面と当接又は係合するように構成してもよい。

30

【2 6 7 5】

<変形例 1 2 4>

上記第 9 実施形態では、カバー側突部 1 7 2 を、設定部 1 0 0 d における設定キー 5 0 1 の周りを取り囲む壁状に構成していた。これに対し、カバー側突部 1 7 2 を、設定部 1 0 0 d 全体に嵌るような突体で構成してもよい。

【2 6 7 6】

<変形例 1 2 5>

上記第 1 2 実施形態では、裏パック 9 2 の下辺突部の上側面と、保護カバー部材 1 4 0 の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック 9 2 を払出制御装置 1 1 1 の部位まで延設すると共に、該裏パック 9 2 の裏面側に払出制御装置 1 1 1 を搭載する。そして、内枠 1 2 と保護カバー部材 1 4 0 との間の空間に、上記延設した裏パック 9 2 の一部が位置するように構成してもよい。このように構成することで、内枠 1 2 の施錠時に、裏パック 9 2 をパチンコ機 1 0 裏面側に開放しようとしても、保護カバー部材 1 4 0 によって該開放が干渉される。よって、内枠 1 2 の施錠時において、裏パック 9 2 のパチンコ機 1 0 内部側に配設された音声ランプ制御装置 1 1 3 等に対する不正を防止することができる。

40

【2 6 7 7】

<変形例 1 2 6>

上記第 9 ～第 1 2 実施形態では、保護カバー部材 1 4 0 を 1 の部材で構成していた。これに対し、2 以上の保護カバー部材を外枠 1 1 に取り付け、パチンコ機 1 0 の裏面側の一

50

部又は全部を覆うように構成してもよい。

【2678】

＜変形例127＞

上記各実施形態では、設定キー501により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー501により、1の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3個→5個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3秒→5秒への変更）や駆動幅（例えば、20mm→30mmへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）、パチンコ機10自体の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

10

【2679】

＜変形例128＞

上記各実施形態では、設定キー501の鍵孔をパチンコ機10の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー501の鍵孔の向きを、パチンコ機10の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機10の斜め方向、或いは、パチンコ機10の前面側に向くように構成してもよい。

【2680】

＜変形例129＞

なお、第13実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。即ち、上記実施形態と同等の大当たり確率（小当たり確率、ハズレ確率）となるような乱数値の配分であれば如何様な値でもよく、具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、低確率状態における大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」として大当たり確率が5/1000となるように構成するとともに、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」として小当たり確率が10/1000となるように構成してもよい。

20

30

【2681】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

【2682】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル272aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

40

【2683】

＜変形例130＞

上記第13実施形態では、同時に変動可能な第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とにおいて、先に停止される1の特別図柄において小当たりで当選した場合、後に停止される他方の特別図柄の大当たりを消滅するように構成していた。これに対し、先

50

に停止される１の特別図柄において小当たりに当選した場合、後の停止される大当たりを導出する他方の特別図柄の動的表示の進行を一時的に停止し、小当たりを導出する１の特別図柄に基づく小当たり遊技が終了した後、一時停止していた他方の特別図柄の動的表示の実行を再開し、該動的表示において大当たりを導出するように構成してもよい。このように構成することで、当選した役（遊技価値）をすべて遊技者に提供することができ、役に当選したにもかかわらず遊技価値が付与されないといった事象（所謂、引き損）をなくすことができ、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる。

【２６８４】

また、上記第１３実施形態では、先に停止する動的表示が小当たり遊技を導出する場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成していた。これに対し、先に停止する動的表示が大当たり遊技であった場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成してもよい。

10

【２６８５】

<変形例１３１>

上記第１３実施形態乃至第１７実施形態では、タイマ割込処理（図９８参照）等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別乱数Ｃ１等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

20

【２６８６】

<変形例１３２>

上記第１３実施形態乃至第１７実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値の個数又は小当たり乱数値の個数が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）の個数を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「３」までは、大当たり乱数値の個数を「２」ずつ増加させる一方、設定値「４」から「６」までは、大当たり乱数値の個数を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

30

【２６８７】

<変形例１３３>

上記第１４実施形態では、小当たり種別カウンタＣ５を用いて小当たり遊技の種類を決定するように構成していた。これに対し、小当たり種別カウンタＣ５を用いずに、大当たり種別カウンタＣ２を流用して、小当たり遊技の種類を決定するように構成してもよい。このように構成することで、カウンタ数を少なくするとともに、大当たり種別を判定するプログラムを小当たり種別選定の際に流用することが可能となり、プログラム容量を削減することができる。

40

【２６８８】

<変形例１３４>

上記第１３実施形態乃至第１７実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ又は小当たり種別カウンタの値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【２６８９】

<変形例１３５>

50

上記第13実施形態では、各特別図柄毎に確定コマンド（即ち、特図1確定コマンドおよび特図2確定コマンド）を送信するように構成していた。これに対し、1の特別図柄が小当たり又は大当たりとなり、他方の特別図柄を停止する場合に、1のコマンドで両特別図柄が停止する共通確定コマンドを送信して、両特別図柄の変動演出を停止するように構成してもよい。

【2690】

<変形例136>

上記第14実施形態では、特図2時短カウンタ及び合計時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の動的表示の実行回数を計数するように構成していた。これに対し、第1特別図柄に対応する特図1時短カウンタを設け、第1特別図柄の実行回数によって「時間短縮状態」を終了する場合があるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

10

【2691】

<変形例137>

上記第14実施形態では、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成していた。これに対し、動的表示を取得した順（保留された順）で各特別図柄を実行するように構成してもよいし、第1特別図柄の動的表示を第2特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成してもよい。

【2692】

<変形例138>

上記第13実施形態乃至第15実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【2693】

<変形例139>

上記第13実施形態等では、大当たり乱数テーブル272aにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値が割り当てられていた。これに対し、大当たり乱数テーブル272a2において、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てるように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する役に対応する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）の範囲を、設定差によって減少する役に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の範囲と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、大当たり乱数値の固定部分と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の範囲の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

40

【2694】

<変形例140>

上記第13実施形態等では、大当たり乱数テーブル272aにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てていた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。このように構成することで、例えば

50

、乱数値の判定を昇順に行う場合には、当選し易い役の判定を先に実行することができ、制御負担を軽減することができる。

【2695】

＜変形例141＞

上記第13実施形態等では、大当たり乱数テーブル272aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される「ハズレ乱数値の範囲」と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル272aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル272aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

【2696】

＜変形例142＞

上記第13実施形態等では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（10倍アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを10倍以下（例えば、2倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定してもよい。

20

【2697】

＜変形例143＞

上記第13実施形態では、大当たり遊技において可変入賞装置65の大入賞口65aを開放駆動し、小当たり遊技において可変入賞装置65と異なる第2可変入賞装置72の小入賞口72aを開放駆動するように構成していた。これに対し、大当たり遊技において大入賞口65aを第1駆動態様（例えば、最大開放時間30秒×16ラウンド）で開放駆動し、さらに、小当たり遊技においても大入賞口65aを第1駆動態様より遊技者にとって不利な第2駆動態様（例えば、最大開放時間1.8秒×1ラウンド）で開放駆動するように構成してもよい。これにより、大当たり遊技と小当たり遊技とで大入賞口65aを共用して、別の装置（例えば、小入賞口等）を設ける必要がなくなるので、パチンコ機10の部品点数を削減し、パチンコ機10にかかるコストを削減することができる。

30

【2698】

＜変形例144＞

上記第13実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率が高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第1特別図柄と第2特別図柄とにおける小当たり遊技の当選確率を同等に構成してもよい。

40

【2699】

＜変形例145＞

上記第13実施形態等では、パチンコ機10の設定状況を報知せず、大当たり遊技の現出回数および小当たり遊技の現出回数を外部出力し、その内容をデータランプ等に表示し

50

、該現出回数によって遊技者にパチンコ機１０の設定を示唆するように構成していた。これに対し、所定条件の成立に基づいて遊技者にパチンコ機１０の設定状況を報知（示唆）するように構成してもよい。具体的には、例えば、所定回数の動的表示が実行された場合や、大当たり遊技のエンディング画面一部、所定間隔毎に実行される演出画面の一部、或いは、所定役に当選した直後等に、パチンコ機１０の設定内容を示唆する画像（例えば、設定値に対応したキャラクタ図柄等）を表示する。このように構成することで、大当たり遊技及び小当たり遊技の現出回数以外に、遊技を行うことによってパチンコ機１０の設定内容が遊技者に示唆可能となり、遊技者は上記画像等を確認するとともに、大当たり遊技および小当たり遊技の現出回数によって、パチンコ機１０の設定内容を推測するという遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【２７００】

<変形例１４６>

上記１３実施形態等では、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入した場合にのみ、次回の大当たりが発生するまで「超確率変動状態」又は「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりに当選した場合でも、該大当たり終了後に所定回数の動的表示の実行を終了条件とする「確率変動状態」（所謂、ＳＴタイプ）が付与される遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

20

【２７０１】

<変形例１４７>

上記１３実施形態において、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入して特別図柄が高確率状態となった場合に、特別図柄が高確率状態であることを遊技者に認識可能に報知するように構成されていた。これに対し、上記「超確率変動状態」又は「確率変動状態」と異なり、特別図柄が高確率状態であるものの、その旨を遊技者に示唆（報知）しない所謂「潜伏確率変動状態」を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選した場合に、特別図柄が高確率状態か否かを遊技者に認識させず、遊技状態がいずれの遊技状態かを示唆する遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、多様な遊技性を実現することで遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【２７０２】

<変形例１４８>

上記第１３実施形態等では、すべての設定値において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化する場合に、大当たり確率を均等に増加（すべて１０倍アップ）するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり確率の増加率を変更（例えば、設定値「１」は５倍、設定値「２」は６倍、・・・設定値「６」は１０倍等）するように構成してもよい。このように構成することで、高設定ほど特別図柄の高確率状態で大当たりに当選し易くなることで、高確率状態において大当たり遊技に早く当選する現象自体が設定示唆となる。よって、高確率状態において如何に早く大当たりに当選するか否かという遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【２７０３】

<変形例１４９>

上記第１３実施形態等では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【２７０４】

<変形例１５０>

上記第１６実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値及び小当たり乱数値を増加させて、その各乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し

50

、設定値ごとに大当たり乱数値のみを増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値およびハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値の個数から同数を均等に補填してもよいし、小当たり乱数値の個数とハズレ乱数値の個数とで減少率が均等の割合となるように補填してもよい。

10

【2705】

＜変形例151＞

上記第13実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、最も滞在率が高い遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数（即ち、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数）を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数の増加分となるように構成していた。これに対し、遊技状態において実行される特別図柄ごとに、該遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、実行され易い第1特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分を、もっとも取得され易いハズレ乱数値の個数を減少させることで補填するように構成し、「確率変動状態」では、実行され易い第2特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分をもっとも取得され易い小当たり乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。

20

【2706】

＜変形例152＞

上記第13実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ役以外の他の役に対応する乱数値の個数を減少させて、その減少分、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成してもよい。

30

【2707】

＜変形例153＞

上記第13実施形態では、各設定値すべてにおいて大当たり乱数カウンタC1の最大更新値を「9999」とし、その中で設定値ごとに大当たりとなり得る大当たり乱数値の個数を変更し、その変更分をハズレ乱数値から補填するように構成して、大当たり導出確率を変更するように構成していた。これに対し、各設定値ごとに大当たり乱数カウンタC1の最大更新値を変更して、大当たり導出確率を変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、すべての設定値において大当たり乱数値の個数を100個（例えば、「0～99」）とする一方、設定値「1」では大当たり乱数カウンタC1の最大更新値が「9999」、設定値「2」では大当たり乱数値の最大更新値が「9899」、設定値「3」では大当たり乱数カウンタC1の最大更新値が「9799」、設定値「4」では大当たり乱数カウンタC1の最大更新値が「9699」、設定値「5」では大当たり乱数カウンタC1の最大更新値が「9599」、設定値「6」では大当たり乱数カウンタC1の最大更新値が「9499」とし、設定値ごとにハズレ乱数値の個数が減少するように構成して、大当たりの導出確率を変更するように構成してもよい。

40

【2708】

＜変形例154＞

上記第13実施形態では、第1特別図柄において小当たりよりハズレの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく構成する一方、

50

第2特別図柄においてハズレより小当たりの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成していた。これに対し、第1特別図柄においてもハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成したり、第2特別図柄においてハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく（又は小当たり乱数値自体を設けないように）構成してもよい。そして、設定変更して大当たり乱数値の個数を変更する場合に、大当たり乱数以外で個数の多い方の乱数値や、個数の少ない方の乱数値から大当たり乱数値の個数の増加分を補填するように構成してもよい。

【2709】

＜変形例155＞

上記第13実施形態では、抽出役として、大当たり役、小当たり役、及び、ハズレ役とを設け、各役を抽出可能に構成していた。これに対し、遊技者に遊技価値が付与される役として、大当たり未満、小当たり以上の遊技価値が付与される中当たり役を設け、各役を抽出可能に構成するとともに、設定値ごとにいずれかの役（例えば、大当たり役、中当たり役、又は、小当たり役）に対応する乱数値の個数を増加させる一方、他のいずれかの役（例えば、中当たり役、小当たり役、又は、ハズレ役）に対応する乱数値の個数を減少させるように構成してもよい。なお、大当たり、中当たり及び小当たりとしては、例えば、大当たりとして15R大当たり、中当たりとして8R大当たり、小当たりとして4R大当たりが該当する場合や、大当たりとして確変大当たり、中当たりとして潜伏確変大当たり、小当たりとして時短大当たりが該当する場合、大当たりとして15R確変大当たり、中当たりとして15R時短大当たり、小当たりとして15R通常大当たり（「確率変動状態」又は「時間短縮状態」には移行しない大当たり）が該当する場合が例示される。

【2710】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【2711】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理（S911）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【2712】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動表示処理（S910）では、変動開始フラグがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第3図柄表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【2713】

上記実施形態では、画像コントローラ236が、描画処理を終了する1フレーム分の画像の表示間隔毎（上記実施形態では20ミリ秒毎）に、V割込信号をMPU231に対して送信する場合について説明したが、画像コントローラ236は、第3図柄表示装置81を駆動して1フレーム分の画像を表示させる度に、このV割込信号をMPU231に対して送信するようにしてもよい。第3図柄表示装置81の駆動は、常に1フレーム分の画像を常に等時間間隔（20ミリ秒間隔）で表示されるように行われるので、1フレーム分の画像の表示毎にV割込信号を送信することで、その時間間隔を計時しなくても正確に保つことができる。

【2714】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させるものであってもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。

【2715】

上記実施形態において、変動演出が行われる第3図柄表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、第3図柄表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29～33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【2716】

これにより、第3図柄表示装置81（および第1図柄表示装置37）において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声が出力されたり、若しくは、電飾部29～33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第3図柄表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるので、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【2717】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

【2718】

尚、第3図柄表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226からの音声出力、及び、電飾部29～33の点灯または点滅のうち、少なくとも2以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第3図柄表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（15R確変大当たり、2R確変大当たり、15R通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

10

【2719】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第3図柄表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPU221で実行されるコマンド判定処理（図27(c)のS1602）にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第3図柄表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

20

【2720】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64a、第2始動口64bへの入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1～C3、CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1～C3、CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第1～第4エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

30

40

【2721】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタC1～C3、CS1の値そのものをRAM223に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当

50

たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223に格納してもよい。

【2722】

上記各実施形態では、第1始動口64a及び第2始動口64bのどちらに球が入賞したかに関係なく、1つの保留球数カウンタ203aを用いて、主制御装置110にて保留球数をカウントする場合について説明した。これに対し、第1始動口64aに対応する第1始動口用の保留球数カウンタと、第2始動口64bに対応する第2始動口用の保留球数カウンタと主制御装置110のRAM 203に用意し、第1始動口64aへの始動入賞に伴う保留球数と、第2始動口64bへの始動入賞に保留球数とを、それぞれ別個にカウント

10

【2723】

また、上記各実施形態では、第1始動口64a及び第2始動口64bのどちらに球が入賞したかに関係なく、保留可能な最大保留球数を「4」に定める場合について説明したが、第1始動口64aへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数と、第2始動口64bへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数とを、別個に定めて管理してもよい。例えば、第1始動口64aへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「4」とし、第2始動口64bへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「4」として、ある時点において、第1始動口64aへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「4」であって、第2始動口64bへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「2」である状況では、第1始動口64aにこれ以上始動入賞があっても、その始動入賞は保留されないが、第2始動口64bに始動入賞があった場合は保留されるようにしてもよい。これにより、第1始動口64aと第2始動口64bとが別個のものとして遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

【2724】

また、例えば、第2始動口64bへの始動入賞に基づく変動演出が、第1始動口64aへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第1始動口64aへの始動入賞に基づく変動演出が、第2始動口64bへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。

30

【2725】

上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第1始動口64a及び第2始動口64bと2つの始動口が遊技盤13に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数1つであってもよいし、3つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が2以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタをRAM 203に用意し、始動口毎に、対応する始動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。

【2726】

また、始動口が2以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを1減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。

40

50

【2727】

また、複数の始動口が遊技盤13に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置113へ通知してもよい。この場合、主制御装置110が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置113に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置110が音声ランプ制御装置113へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置113のRAM223において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置110より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置113においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、1の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、1の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。

10

20

【2728】

また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置113は、始動口への始動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置110から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないで、そのような事態が生じることを抑えることができる。

30

40

【2729】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110より送信された変動パターンコマンドを受信すると、RAM223に記憶された保留球数の値を1減らす（図26のS1107参照）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、主制御装置110のMPU201によって実行される変動処理（図13参照）において、変動開始処理（S307）により変動パターンコマンドが設定されるのに合わせて減算された主制御装置110の保留球数カウンタ203aの値（N）を（図13のS305参照）、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信するように、保留球数コマンドを設定し、その保留球数コマンドが変動パターンコマンドの送信と合わせて主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ送信されるようにしても

50

よい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、より正確に主制御装置 1 1 0 に保留された保留球の数を把握することができる。尚、この場合、図 2 6 の S 1 1 0 7 は省略される。また、変動パターンコマンドに、減算後の保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (N) を含めてもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、変動パターンコマンドを受信した場合に該変動パターンコマンドに含まれる保留球数 (N) を抽出して、RAM 2 2 3 に記憶された保留球数に設定すればよい。

【2 7 3 0】

上記実施形態においては、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b への入賞およびスルーゲート 6 7 の通過は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数 (例えば、8 回) に設定してもよい。また、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 a 及び第 2 始動口 6 4 b への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様 (例えば、色や点灯パターン) にして表示するようにしてもよく、第 1 図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【2 7 3 1】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

【2 7 3 2】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【2 7 3 3】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回 (例えば 2 回、3 回) 大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機 (通称、2 回権利物、3 回権利物と称される) として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【2 7 3 4】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段 (例えば操作レバー) の操作に起因して識別情報の変動

表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【2735】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブル202eに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【2736】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【2737】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【2738】

（課題1）

以下に示す遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ5、K1からK5、L1からL5、M1からM6、N1からN5、O1は、次の課題を解決するためになされたものである。

【2739】

即ち、従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。また、入賞口の一部には、役物が設けられ、その役物の作動によって遊技媒体の入賞に影響が及ぼされるものがある（例えば、特開2003-340046号公報）。

【2740】

さて、不正行為者の中には、役物が設けられた入賞口の該役物を不正に作動させたり、その入賞口へ遊技媒体が入賞するように誘導したりして、役物が設けられた入賞口への入賞を増やそうとするものがある。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分である。

【2741】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2742】

(手段及び効果1)

< A 群 >

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、を備えることを特徴とする遊技機A1。

【2743】

遊技機A1によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口(即ち、役物の作動)によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。

【2744】

遊技機A1において、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

前記記憶手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とを前記主制御手段に設けたことを特徴とする遊技機A2。

【2745】

遊技機A2によれば、遊技機A1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、累積して記憶する記憶手段と、前記情報を累積して記憶手段に記憶される記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが設けられている。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体

の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の中で行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段から不正な情報を出力して、役物比率に基づく不正行為の発見を防げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

【2746】

遊技機A2において、

前記主制御手段は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されていることを特徴とする遊技機A3。

【2747】

遊技機A3によれば、遊技機A2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を防げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【2748】

遊技機A1から3のいずれかにおいて、

外部装置と接続可能な外部装置接続手段と、

その外部装置接続手段に前記外部装置が接続されたことを検出する外部装置接続検出手段を備え、

前記出力手段は、前記外部装置接続検出手段により前記外部装置が接続されたことが検出されたことを契機として、前記外部装置に対して、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を出力することを特徴とする遊技機A4。

【2749】

遊技機A4によれば、遊技機A1から3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、外部装置接続手段に外部装置が接続されると、それが外部装置接続手段によって検出され、その検出を契機として、外部装置に対して、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号が出力手段により出力される。これにより、外部装置を遊技機の外部装置接続手段へ接続するだけで、外部装置に対して、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報に基づく信号が遊技機より出力されるので、役物比率に基づく不正行為を素早く容易に発見できるという効果がある。

【2750】

遊技機A1から4のいずれかにおいて、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機A5。

【2751】

遊技機A5によれば、遊技機A1から4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される該信号に基づいて、容易に役物比率を解析できるという効果がある。

10

20

30

40

50

【2752】

遊技機 A 1 から A 5 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機 A 6。

10

【2753】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 1 から 5 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

20

【2754】

遊技機 A 6 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機 A 7。

30

【2755】

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第 2 記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【2756】

遊技機 A 1 から A 7 のいずれかにおいて、

前記第 1 入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第 2 入賞口を含み、

40

前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 2 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報を、前記記憶手段に累積して記憶させ、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報と、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 2 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報とを出力することを特徴とする遊技機 A 8。

【2757】

50

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 1 から A 7 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技領域に設けられた第 1 入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第 2 入賞口が含まれており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 2 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報も、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、記憶手段に累積して記憶された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報と、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 2 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報とが出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第 1 入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率のみならず、第 2 入賞口（即ち、役物が連続して作動する場合における該役物の作動）によるものの比率である連続役物比率を解析でき、その役物比率及び連続役物比率に基づいて、不正行為の発見をより正確に行うことができるという効果がある。

10

【2758】

遊技機 A 1 から A 8 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

20

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を有し、

少なくとも、前記入賞検出手段と、前記払出数設定手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現されることを特徴とする遊技機 A 7。

【2759】

遊技機 A 9 によれば、遊技機 A 1 から A 8 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段には、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられている。そして、少なくとも、入賞検出手段と、払出数設定手段と、記憶手段に累積して記憶される、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報の生成と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段による演算の実行によって実現される。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報の記憶制御手段による記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の演算装置によって行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が増加し、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

30

40

【2760】

< B 群 >

遊技機 A 1 から A 8 のいずれかにおいて、

遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、

50

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、

前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられたことを特徴とする遊技機 B 1。

【2761】

遊技機 B 1 によれば、遊技機 A 1 から A 7 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。

【2762】

遊技機 B 1 において、

前記マイクロチップは、前記主制御手段に設けられたことを特徴とする遊技機 B 2。

【2763】

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段と、出力手段とは、演出手段とが設けられたマイクロチップは、主制御手段に設けられている。これにより、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、主制御手段の中で行われる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

【2764】

遊技機 B 1 又は B 2 において、

前記主制御手段と前記マイクロチップとは、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに、共に収納されていることを特徴とする遊技機 B 3。

【2765】

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 又は B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段とマイクロチップとは、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより

確実に抑制できるという効果がある。

【2766】

遊技機B1からB3のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報を記憶する払出情報記憶手段を備え、

前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、

該立ち上げ処理は、前記払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報を、前記マイクロチップへ送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機B4。

10

【2767】

遊技機B4によれば、遊技機B1からB3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段には、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報が、払出情報記憶手段に記憶される。演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報が、マイクロチップへ送信される。これにより、遊技機の機種毎に異なる各入賞口の入賞に対して払い出される遊技媒体の数を示す情報を、マイクロチップに予め記憶させておかなくても、マイクロチップは、電源投入時に主制御手段より送信される前記情報に基づいて、役物比率を算出したり、または、その情報に基づく信号を出力して、出力手段より出力される信号を受け取ったものに対して、役物比率を算出させたりすることができるという効果がある。

20

【2768】

遊技機B1からB4のいずれかにおいて、

前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とを実現するための演算を行う第2演算手段を備えることを特徴とする遊技機B5。

【2769】

遊技機B5によれば、遊技機B1からB4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップには第2演算手段が設けられており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、この第2演算手段の演算によって実現される。これにより、第2演出手段の演算の命令（プログラム）を変更することで、記憶制御手段や出力手段等の機能変更や仕様変更に対応できるという効果がある。

30

【2770】

遊技機B1からB4のいずれかにおいて、

前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とをワイヤードロジックにより実現することを特徴とする遊技機B6。

40

【2771】

遊技機B6によれば、遊技機B1からB4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップは、ワイヤードロジックによって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが実現される。これにより、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報の記憶手段への記憶や出力といった処理が高速に行うことができるという効果がある。

【2772】

50

< C 群 >

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6 のいずれかにおいて、

前記記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機 C 1。

【 2 7 7 3 】

遊技機 C 1 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された、払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報は、電源が断されている間も保持される。これにより、遊技機への電源の投入の有無にかかわらず、長期間にわたる払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を、累積して記憶手段に記憶させておくことができる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、長期間にわたる該遊技機の役物比率を解析できるので、過去の不正行為も含めて発見できるという効果がある。

【 2 7 7 4 】

遊技機 C 1 において、

電源が断されている間は情報が保持不能な第 2 記憶手段と、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を前記第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機 C 2。

【 2 7 7 5 】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。その第 2 記憶手段は、電源が断されている間は情報が保持不能となっている。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されており、一般的に、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込み時間に時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりするが、上記のように構成することで、記憶手段への書き込み回数を減らすことができ、記憶手段の上記問題が顕在化することを抑制できる。

【 2 7 7 6 】

遊技機 C 2 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技

機 C 3。

【2777】

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第 2 記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【2778】

< D 群 >

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3 のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報として、前記入賞検出手段により検出された入賞を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 D 1。

【2779】

遊技機 D 1 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段によって、記憶手段には、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、入賞検出手段により入賞が検出された入賞口を示す情報が、累積して記憶される。そして、この情報に基づく信号が出力される。出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数や、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数を算出でき、これらの数から役物比率を解析することができる。そして、役物比率に不審な変化が認められる場合、入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、その原因を深く探ることができる。よって、役物比率に基づく不正行為の発見をより確実に行うことができるという効果がある。

【2780】

遊技機 D 1 において、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 D 2。

【2781】

遊技機 D 1 によれば、遊技機 D 2 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させた第 2 記憶手段に記憶された情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出され

た遊技媒体の数の比率に係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【2782】

遊技機D2において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機D3。

【2783】

遊技機D3によれば、遊技機D2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【2784】

遊技機D1からD3のいずれかにおいて、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機D4。

【2785】

遊技機D4によれば、遊技機D1からD3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。

【2786】

遊技機D1からD4のいずれかにおいて、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機D5。

【2787】

遊技機D5によれば、遊技機D1からD4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおいて、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機D5では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。

【2788】

遊技機D5において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機 D 6。

【2789】

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報から、その原因を探ることができるという効果がある。

10

【2790】

< E 群 >

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、

20

前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 E 1。

【2791】

遊技機 E 1 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにて役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

30

40

【2792】

遊技機 E 1 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機 E 2。

【2793】

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に

50

反映されていない、第2記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第2記憶手段に記憶された情報は、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報であるので、その入賞に関する情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

【2794】

遊技機E1又はE2において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機E3。

10

【2795】

遊技機E3によれば、遊技機E1又はE2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。

20

【2796】

< F群 >

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機F1。

30

【2797】

遊技機F1によれば、遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第2記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により、所定の契機がおとずれたことが判断されると、第2記憶手段に記憶された、入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは、入賞検出手段により検出された入賞を、入賞口毎に第2記憶制御手段により計数させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて第2記憶手段に記憶された、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することがで

40

50

きするという効果がある。また、記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞した入賞口毎の遊技媒体の総数が記憶されることとなるので、記憶手段に必用な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。さらに、第2記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第2記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

【2798】

遊技機F1において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機F2。

10

【2799】

遊技機F2によれば、遊技機F1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【2800】

遊技機F1又はF2において、

20

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機F3。

【2801】

遊技機F3によれば、遊技機F1又はF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。

30

【2802】

遊技機F1からF3のいずれかにおいて、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機F4。

【2803】

40

遊技機F4によれば、遊技機F1からF3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が

50

算出されるおそれがある。これに対し、遊技機 F 4 では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。

【2804】

遊技機 F 4 において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機 F 5。

【2805】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報として、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した入賞口毎の遊技媒体の数から、その原因を探ることができるという効果がある。

【2806】

< G 群 >

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機 G 1。

【2807】

遊技機 G 1 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第 2 記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第 2 記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報

量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。更に、第2記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第2記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

【2808】

遊技機G1において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機G2。

【2809】

遊技機G2によれば、遊技機G1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第2記憶手段に記憶された情報は、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報であるので、その情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

【2810】

遊技機G1又はG2において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機G3。

【2811】

遊技機G3によれば、遊技機G1又はG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。

【2812】

<H群>

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3のいずれかにおいて、

所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機H1。

【2813】

遊技機H1によれば、遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶

手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、第2記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報のみが記憶されるので、第2記憶手段の記憶容量を小さく抑えることができるという効果がある。

10

【2814】

遊技機H1において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機H2。

20

【2815】

遊技機H2によれば、遊技機H1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第2記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第2記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【2816】

遊技機H1又はH2において、

前記第2記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機H3。

30

【2817】

遊技機H3によれば、遊技機H1又はH2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶手段に記憶された、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報は、電源が断される間も保持される。これにより、電源が断された場合に、第2記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、出力される信号の信頼性を高めることができるという効果がある。

【2818】

< I 群 >

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3のいずれかにおいて、

40

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

電源が断されることを検出する電源断検出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合と、前記電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合とに、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係する情報を記憶手段に記憶させること

50

を特徴とする遊技機 I 1。

【2819】

遊技機 I 1 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。更に、電源断検出手段により、電源が断されることが検出される場合にも、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、さらには、所定の契機がおとずれる前に電源が断される場合にも、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第 2 記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【2820】

遊技機 I 1 において、

電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力を供給可能な電力供給手段を備え、前記電力供給手段は、少なくとも前記記憶制御手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機 I 2。

【2821】

遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶制御手段には、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。よって、記憶制御手段は、電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合に、その電力を用いて、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を、記憶手段に確実に記憶させることができるという効果がある。

【2822】

遊技機 I 2 において、

前記電力供給手段は、前記第 2 記憶手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機 I 3。

【2823】

遊技機 I 3 によれば、遊技機 I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段だけでなく第 2 記憶手段にも、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。これより、第 2 記憶手段に記憶された状況が消去される前に、確実に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を、記憶手段に記憶させることができるという効果がある。

【2824】

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 3 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記第 2 記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成され、

前記記憶制御手段は、電源が供給された場合と、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機 I 4。 10

【2825】

遊技機 I 4 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。第 2 記憶手段に記憶された情報は、電源が断されている間も保持される。そして、電源が供給された場合と、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、電源が供給された場合と、所定の契機がおとずれる毎とに、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第 2 記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が、電源供給後に確実に記憶手段に記憶される情報に反映させることができ、第 2 記憶手段に記憶された情報が失われることを抑制できる。従って、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報出力することができるという効果がある。また、電源が断されることが検出された場合に、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行えば、その記憶手段への情報の記憶の途中で電力供給が途絶えて、第 2 記憶手段に記憶されたすべての情報を反映して記憶手段への情報の記憶が行えなかったり、記憶手段におかしな情報が記憶されたりする可能性が起こり得るが、電源が供給された場合に、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行うので、そのような問題が生じることを抑制できるという効果がある。 20 30

【2826】

< J 群 >

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させるものであり、 40 50

前記所定の契機は、前記遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むことを特徴とする遊技機 J 1。

【2827】

遊技機 J 1 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に 10
関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第 2 記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に 20
関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に 20
関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むので、所定の遊技媒体が発射された中での払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、多くの遊技媒体が、種々の入賞口に入賞し、払い出しが行われた段階での役物比率を算出できるので、平均化された役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率の変動を排除できるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおける不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【2828】

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4、J 1 のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第 2 記憶手段に記憶させる第 2 30
記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第 2 記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に 40
関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むことを特徴とする遊技機 J 2。

【2829】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4、J 1 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第 2 記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第 2 記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に 50
関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第 2 記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第 2 記憶手段に記憶される情報に反映させる

ことができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むので、遊技が行われなかった状況下においても所定の時刻の到来によって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

10

【2830】

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1、J2のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させるものであり、

20

前記所定の契機は、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機J3。

【2831】

遊技機J3によれば、遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1、J2のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含む。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）は、本来的には遊技球の試射試験を10時間行って算出されるものである。払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報を、遊技時間が所定時間となったことを契機として記憶手段へ記憶させることで、本来の定義に近い役物比率を算出できる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、この本来の定義に

30

40

50

近い役物比率を用いて解析を行わせることができるという効果がある。

【2832】

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ3のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、電源が供給された累計時間が、第2の所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機J4。

【2833】

遊技機J4によれば、遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。

【2834】

即ち、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、電源が供給された累計時間が、第2の所定時間となったことを含むので、あまり遊技が行われなかった状況下においても、電源が供給された時間が第2の所定時間となったことによって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

【2835】

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ4のいずれかにおいて、

遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と

は、前記演算手段による演算の実行によって実現され、

前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられており、

該マイクロチップは、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第2記憶手段に記憶させる第2記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第2記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記主制御手段は、

前記所定の契機を示した情報を記憶する所定契機情報記憶手段を備え、

前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、

該立ち上げ処理は、前記所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、前記マイクロチップに対し、所定の契機を示す情報を送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機J5。

【2836】

遊技機J5によれば、遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。

【2837】

また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。また、マイクロチップでは、第2記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第2記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第2記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第2記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第2記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第2記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出され

た遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【2838】

一方、主制御手段には、前記所定の契機が所定契機情報記憶手段に記憶されている。そして、演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、所定の契機を示す情報が、マイクロチップへ送信される。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報の記憶は、その役物比率に関する情報を記憶する記憶手段の記憶容量に物理的な制限もあることから、マイクロチップにて、その記憶の契機を固定してしまうのではなく、遊技機における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。よって、主制御手段に、前記所定の契機を所定契機情報記憶手段に記憶させ、電源が投入される毎に、その所定の契機を示す情報をマイクロチップへ送信することで、マイクロチップでは、遊技機における大当たり確率や確変割合などに合った所定の契機で、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報を記憶手段へ記憶させることができるという効果がある。

10

【2839】

< K群 >

遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ5のいずれかにおいて、

20

前記遊技機の遊技状態を示す情報を累積して第3記憶手段に記憶させる第3記憶制御手段を備え、

前記出力手段は、前記第3記憶手段に記憶された前記遊技機の遊技状態を示す情報を出力することを特徴とする遊技機K1。

【2840】

遊技機K1によれば、遊技機A1からA9、B1からB6、C1からC3、D1からD6、E1からE3、F1からF5、G1からG3、H1からH3、I1からI4、J1からJ5のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第3記憶制御手段によって、遊技機の遊技状態を示す情報が累積して第3記憶手段に記憶される。その第3記憶手段に記憶された遊技機の遊技状態を示す情報が、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、不正行為が疑われる状況である場合に、遊技機の遊技状態を解析して、その原因を探ることができるという効果がある。

30

【2841】

遊技機K1において、

前記遊技領域の前面を覆う扉枠を備え、

前記第3記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、前記扉枠が開放中である状態を含むことを特徴とする遊技機K2。

【2842】

遊技機K2によれば、遊技機K1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第3記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技領域の前面を覆う扉枠が開放中である状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この扉枠が開放中である状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

40

【2843】

遊技機K1又はK2において、

前記第3記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技機のエラー状態を含むことを特徴とする遊技機K3。

【2844】

50

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 1 又は K 2 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第 3 記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技機のエラー状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機のエラー状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【2845】

遊技機 K 1 から K 3 のいずれかにおいて、

前記第 3 記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態を含むことを特徴とする遊技機 K 4。

【2846】

遊技機 K 4 によれば、遊技機 K 1 から K 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第 3 記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機の当たり状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【2847】

遊技機 K 1 から K 4 のいずれかにおいて、

前記第 3 記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態を含むことを特徴とする遊技機 K 5。

【2848】

遊技機 K 5 によれば、遊技機 K 1 から K 4 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第 3 記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態が含まれる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、例えば深夜時間帯といった営業時間外に、入賞があった状態が含まれるか否かから、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【2849】

< L 群 >

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第 1 入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率を変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報をすべて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機 L 1。

【2850】

遊技機 L 1 によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第 1 入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれ

ぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率に変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報が、消去手段によりすべて消去される。ここで、当たりとなる確率に変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率に変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率に変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報がすべて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを排除できるという効果がある。

【2851】

遊技機L1において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機L2。

【2852】

遊技機L2によれば、遊技機L1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率に変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【2853】

遊技機L2において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機L3。

【2854】

遊技機L3によれば、遊技機L2の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率に変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【2855】

遊技機L2又はL3において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機L4。

【2856】

遊技機L4によれば、遊技機L2又はL3の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち

、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率に変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【2857】

遊技機L2からL4のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機L5。

10

【2858】

遊技機L5によれば、遊技機L2からL4の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率に変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【2859】

20

<M群>

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

30

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、を備え、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報は、前記変更手段により前記確率に変更された場合であっても保持され続けることを特徴とする遊技機M1。

40

【2860】

遊技機M1によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第1入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口

50

への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第1入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更された場合であっても記憶手段に記憶された情報はすべて保持され続ける。これにより、当たりとなる確率の変更に伴って、役物比率は変わってくるが、当たりとなる確率が変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができるという効果がある。

【2861】

遊技機M1において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機M2。

10

【2862】

遊技機M2によれば、遊技機M1の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【2863】

遊技機M2において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機M3。

20

【2864】

遊技機M3によれば、遊技機M2の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更された日時が容易に把握できるので、それ以降に役物比率が変化した場合、当たりとなる確率の変更に伴うものである可能性があることを、解析のときに容易に判断できるという効果がある。

30

【2865】

遊技機M2又はM3において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機M4。

【2866】

遊技機M4によれば、遊技機M2又はM3の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

40

【2867】

遊技機M2からM4のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機M5。

【2868】

遊技機M5によれば、遊技機M2からM4の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す

50

情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【2869】

遊技機M1からM5のいずれかにおいて、

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を備え、

前記表示手段は、前記変更手段による前記確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された前記情報のみに基づいて、前記役物比率に関わる情報を表示することを特徴とするM6。

10

【2870】

遊技機M6によれば、遊技機M1からM5の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。このとき、変更手段による確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された情報のみに基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。これにより、この表示手段に表示される役物比率に関わる情報については、当たりの確率の変更に伴う役物比率の変化を排除でき、その当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できるという効果がある。

【2871】

遊技機M1からM6のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記情報を、前記変更手段による変更により設定され得る前記確率毎に分けて、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機M7。

20

【2872】

遊技機M7によれば、遊技機M1からM6の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、記憶手段に記憶される情報は、変更手段による変更により設定され得る当たりとなる確率毎に分けて、記憶手段に累積して記憶される。これにより、設定され得る当たりとなる確率毎に、その確率が設定されたときの役物比率を記憶手段に記憶された情報から容易に判断することができる。よって、当たりとなる確率の変更に伴う役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できるという効果がある。

【2873】

30

< N群 >

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

40

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率に変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去する消去手段と、を備えること

50

を特徴とする遊技機 N 1。

【2874】

遊技機 N 1 によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第 1 入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に係る情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第 1 入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率に変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去手段により消去される。ここで、当たりとなる確率に変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率に変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、

10

20

【2875】

遊技機 N 1 において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機 N 2。

30

【2876】

遊技機 N 2 によれば、遊技機 N 1 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率に変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率に変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【2877】

遊技機 N 2 において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機 N 3。

40

【2878】

遊技機 N 3 によれば、遊技機 N 2 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率に変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率に変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率に変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更

50

が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【2879】

遊技機N2又はN3において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率を変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機N4。

【2880】

遊技機N4によれば、遊技機N2又はN3の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率を変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率を変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率を変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

10

【2881】

遊技機N2からN4のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率を変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機N5。

20

【2882】

遊技機N5によれば、遊技機N2からN4の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率を変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率を変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率を変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

30

【2883】

<O群>

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第1入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

40

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第1入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に係る情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、

50

前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段と、

前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えるモード切替手段と、

そのモード切替手段により前記変更するモードに切り替えられた場合に、前記表示手段に、変更したい前記当たりとなる確率を示す値を表示させる手段と、

前記当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、前記表示手段に表示された変更したい前記当たりとなる確率を、前記当たりとなる確率として設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機〇１。

【２８８４】

遊技機〇１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。また、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示されるので、その表示手段の表示を見て、容易に、不正行為が行われたか否かを判断できるという効果がある。一方、モード切替手段によって、抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えられると、表示手段には、変更したい当たりとなる確率を示す値が表示される。そして、当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、表示手段に表示された変更したい当たりとなる確率が、設定手段によって、当たりとなる確率として設定される。これにより、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を、当たりとなる確率を変更する場合に変更したい当たりとなる確率を表示する表示手段としても用いることができる。これにより、遊技機に搭載する表示手段の数がを増えることを抑制できるという効果がある。

【２８８５】

（課題２）

以下に示す遊技機Ｐ１からＰ５、Ｑ１からＱ５、Ｒ１からＲ５、Ｓ１からＳ４、Ｔ１、Ｔ２、Ｕ１、Ｕ２は、次の課題を解決するためになされたものである。

【２８８６】

即ち、遊技を制御する主制御手段において使用されるＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）を、遊技の主な制御を行う処理に使用する第１記憶領域と、その他の処理に使用する第２記憶領域とに分割し、遊技の主な制御で使用する情報が、その他の処理によって破壊されることから保護ように構成された遊技機が知られている（例えば、特許第６１５４８６３号公報）。

【２８８７】

一方、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対するその他の処理からのより適切な保護が求められている。

【２８８８】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できる遊技機を提供する。

【２８８９】

（手段及び効果２）

< Ｐ群 >

10

20

30

40

50

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、

その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、

前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機 P 1。

【2890】

遊技機 P 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、退避手段によって、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられるので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができる。よって、第２処理を行っている間、レジスタの内容が退避される所定の領域を明確に避けて第２記憶手段を使用するようにプログラムを組み合わせ、第１処理で用いられていたレジスタの内容を確実に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【2891】

遊技機 P 1 において、

前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機 P 2。

【2892】

遊技機 P 2 によれば、遊技機 P 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に

退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がる。

【2893】

遊技機 P 2 において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第 2 記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機 P 3。

10

【2894】

遊技機 P 3 によれば、遊技機 P 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第 2 記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第 2 記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

20

【2895】

遊技機 P 1 から P 3 のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機 P 4。

【2896】

遊技機 P 4 によれば、遊技機 P 1 から P 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第 2 処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

30

【2897】

遊技機 P 4 において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機 P 5。

【2898】

遊技機 P 5 によれば、遊技機 P 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

40

【2899】

< Q 群 >

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

50

前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に使用される第1情報を読み書き可能に記憶する第1記憶手段と、

その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報を読み書き可能に記憶する第2記憶手段と、

前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶された前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶される前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第2記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

10

前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶された前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶される前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第2記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機Q1。

【2900】

遊技機Q1によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に、その第1の処理の実行に使用される第1情報が読み書き可能に第1記憶手段に記憶される。また、その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報が、読み書き可能に第2記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容が、退避手段によって第2記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第2記憶手段に記憶された第2情報を使用して第2の処理を実行している段階から、演算手段が第1記憶手段に記憶される第1情報を使用して第1の処理を実行する段階に戻る場合に、第2記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、一部のレジスタに限定して、第2記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

20

30

【2901】

遊技機Q1において、

前記第2記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

40

前記退避手段は、前記一部のレジスタの内容を前記第2記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機Q2。

【2902】

遊技機Q2によれば、遊技機Q1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避される一部のレジスタの内容は、第2記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

【2903】

50

遊技機 Q 2 において、
前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第 2 記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機 Q 3。

【2904】

遊技機 Q 3 によれば、遊技機 Q 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第 2 記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、一部のレジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第 2 記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【2905】

遊技機 Q 1 から Q 3 のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機 Q 4。

【2906】

遊技機 Q 4 によれば、遊技機 Q 1 から Q 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタを含む一部のレジスタが、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第 2 処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【2907】

遊技機 Q 4 において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機 Q 5。

【2908】

遊技機 Q 5 によれば、遊技機 Q 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第 2 処理を実行する場合に使用されるレジスタが、一部のレジスタとして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第 2 の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【2909】

< R 群 >

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、

複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に使用される第1情報を読み書き可能に記憶する第1記憶手段と、

その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報を読み書き可能に記憶する第2記憶手段と、

前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶された前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶される前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第2記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

10

前記演算手段が前記第2記憶手段に記憶された前記第2情報を使用して前記第2の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第1記憶手段に記憶される前記第1情報を使用して前記第1の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第2記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機R1。

【2910】

遊技機R1によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に、その第1の処理の実行に使用される第1情報が読み書き可能に第1記憶手段に記憶される。また、その第1記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第1の処理とは異なる第2の処理が実行される場合に使用される第2情報が、読み書き可能に第2記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、レジスタ毎に個別の命令で、退避手段によって第2記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第2記憶手段に記憶された第2情報を使用して第2の処理を実行している段階から、演算手段が第1記憶手段に記憶される第1情報を使用して第1の処理を実行する段階に戻る場合に、第2記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタ毎に個別の命令で、第2記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

20

30

【2911】

遊技機R1において、

前記第2記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第2記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機R2。

40

【2912】

遊技機R2によれば、遊技機R1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第2記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がある。

【2913】

遊技機R2において、

前記演算手段は、

50

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第2記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機R3。

【2914】

遊技機R3によれば、遊技機R2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第2記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第2記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【2915】

遊技機R1からR3のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第2処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機R4。

【2916】

遊技機R4によれば、遊技機R1からR3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第2処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第2記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第2処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第2の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【2917】

遊技機R4において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第2処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機R5。

【2918】

遊技機R5によれば、遊技機R4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第2処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第1記憶手段に記憶された第1情報を使用して第1の処理を実行している段階から、演算手段が第2記憶手段に記憶される第2情報を使用して第2の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第2記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第2の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【2919】

<S群>

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第1の処理が実行される場合に使用される第1情報を読み書き可能に記憶する第1記憶手段と、

その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により役物比率に関する第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報を読み書き可能に記憶する第 2 記憶手段と、

前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶された前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶される前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第 2 記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S 1。

10

【2920】

遊技機 S 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により役物比率に関する第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が退避手段によって第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、第 2 記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、役物比率に関する処理から適切に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

20

【2921】

遊技機 S 1 において、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機 S 2。

30

【2922】

遊技機 S 2 によれば、遊技機 S 1 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させられるので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができるという効果がある。

【2923】

遊技機 S 1 又は S 2 において、

前記退避手段は、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機 S 3。

40

【2924】

遊技機 S 3 によれば、遊技機 S 1 又は S 2 の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、一部のレジスタに限定して、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができるという効果がある。

【2925】

遊技機 S 1 から S 3 のいずれかにおいて、

前記退避手段は、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機 S 4。

【2926】

50

遊技機 S 4 によれば、遊技機 S 1 から S 3 のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタ毎に個別の命令で、第 2 記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができるという効果がある。

【2927】

< T 群 >

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

10

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に使用される第 1 情報を読み書き可能に記憶する第 1 記憶手段と、

その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報を読み書き可能に記憶する第 2 記憶手段と、

スタックポインタと、を備え、

前記第 2 の処理は、前記第 1 の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものであり、

前記主制御手段は、

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記スタックポインタを固定の値に設定するスタックポインタ設定手段を備えることを特徴とする遊技機 T 1。

20

【2928】

遊技機 T 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。ここで、第 2 の処理は、第 1 の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものである。そして、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、スタックポインタ設定手段によって、スタックポインタが固定の値に設定される。第 2 の処理は、第 1 の処理の所定の位置で読み出されるプログラムであるため、その第 2 の処理の実行が開始されるときに、第 1 の処理においてスタックされた情報の数は、常に一定である。そこで、そのスタックされた情報の数に基づく固定の値を、第 2 の処理を実行している段階から第 1 の処理を実行する段階に戻るときにスタックポインタに設定するだけで、再び実行される第 1 の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができる。よって、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、第 1 処理にて使用される第 1 記憶手段に設けられたスタックエリアを指し示すスタックポインタの値を退避させておく必要がないため、その退避のために記憶容量が増加することを抑制できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

30

40

【2929】

遊技機 T 1 において、

前記演算手段は、メイン処理と、該メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、前記ループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とを実行するものであり、

50

前記第 1 の処理及び第 2 の処理は、前記タイマ割込処理の中で実行される処理であることを特徴とする遊技機 T 2。

【2930】

遊技機 T 2 によれば、遊技機 T 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、メイン処理と、メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、そのループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とが、演算手段によって実行される。そして、第 1 の処理及び第 2 の処理は、タイマ割込処理の中で実行される。これにより、第 1 の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより、第 2 の処理の実行が開始されるときに、第 1 の処理においてスタックされた情報の数は、必ず固定の数となる。よって、その固定の数に基づく固定の値を、第 2 の処理を実行している段階から第 1 の処理を実行する段階に戻るときにスタックポイントに設定するだけで、再び実行される第 1 の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができるという効果がある。

10

【2931】

<U 群>

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に使用される第 1 情報を読み書き可能に記憶する第 1 記憶手段と、

20

その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報を読み書き可能に記憶する第 2 記憶手段と、

前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶された前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶される前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、所定のレジスタに固定値を格納する第 1 固定値格納手段と、

前記演算手段が前記第 2 記憶手段に記憶された前記第 2 情報を使用して前記第 2 の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第 1 記憶手段に記憶される前記第 1 情報を使用して前記第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、前記所定のレジスタに前記固定値を格納する第 2 固定値格納手段と、を備えることを特徴とする遊技機 U 1。

30

【2932】

遊技機 U 1 によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第 1 の処理が実行される場合に、その第 1 の処理の実行に使用される第 1 情報が読み書き可能に第 1 記憶手段に記憶される。また、その第 1 記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第 1 の処理とは異なる第 2 の処理が実行される場合に使用される第 2 情報が、読み書き可能に第 2 記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行する場合に、第 1 固定値格納手段により所定のレジスタに固定値が格納される。一方、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻る場合に、第 1 固定値格納手段により固定値が格納された所定のレジスタに対し、その固定値が第 2 固定値格納手段によって格納される。これにより、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻るときとで、レジスタの内容を一見して同一とすること

40

50

ができる。よって、遊技の主な制御を行う第 1 の処理が、間で実行された第 2 の処理に影響を受けないことを確実に担保できる。従って、遊技の主な制御で使用する情報を好適に保護できるという効果がある。

【2933】

遊技機 U 1 において、

前記固定値は 0 であることを特徴とする遊技機 U 2。

【2934】

遊技機 U 2 によれば、遊技機 U 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段が第 1 記憶手段に記憶された第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行している段階から、演算手段が第 2 記憶手段に記憶される第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第 2 記憶手段に記憶された第 2 情報を使用して第 2 の処理を実行している段階から、演算手段が第 1 記憶手段に記憶される第 1 情報を使用して第 1 の処理を実行する段階に戻るときとで、所定のレジスタの固定値として 0 が格納される。これにより、この所定のレジスタが一見して 0 にクリアされたものであることを把握できる。

10

(課題 3)

以下に示す遊技機 V 1 から V 9、W 1 から W 7、X 1 から X 6 は、次の課題を解決するためになされたものである。

【2935】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開 2003-340046 号公報）。

20

【2936】

さて、不正行為者の中には、所定の入賞口への遊技媒体の入賞をしにくくしたり、逆に所定の入賞口へ遊技媒体が入賞しやすくなるように誘導したりするものがある。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分であった。

【2937】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

(手段及び効果 3)

< V 群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

40

その遊技性能情報表示手段において正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示を所定期間行わせる確認用表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機 V 1。

【2938】

遊技機 V 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。その遊技性

50

能表示手段に対しては、正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が、確認用表示手段によって所定期間行われる。この確認用表示によって、遊技性能表示手段において正常な表示が可能か否かを確認できるので、遊技性能表示手段に表示された遊技性能情報が正常なものか否かを判断できる。これにより、正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【2939】

遊技機V1において、

前記確認用表示手段は、電源が投入された場合に前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機V2。

10

【2940】

遊技機V2によれば、遊技機V1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源が投入された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、電源を投入する度に、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できるので、より精度よく正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるという効果がある。

【2941】

遊技機V1において、

前記確認用表示手段は、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機V3。

20

【2942】

遊技機V3によれば、遊技機V1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、所定の操作手段に対して所定の操作を行えば、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、その判断を行いときに、所定の操作手段に対して所定の操作を行うことで、当該判断が行えるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【2943】

遊技機V1において、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段を備え、
前記確認用表示手段は、前記新規立上げ期間である場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機V4。

30

【2944】

遊技機V4によれば、遊技機V1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定手段によって、遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、少なくとも遊技機が新規立上げ期間であるときには、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、遊技性能表示手段の表示が正常に行えない遊技機の出荷を抑えることができるという効果がある。

40

【2945】

遊技機V1からV4のいずれかにおいて、

前記所定時間中は、遊技の進行を停止する停止手段を備えることを特徴とする遊技機V5。

【2946】

遊技機V5によれば、遊技機V1からV4のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中は、遊技の進行が停止手段によって停止されるので、遊技性能表示手段に確認用表示が行われて、遊技性能情報が非表示の間、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制できるという効果がある。

50

【2947】

遊技機V1からV4のいずれかにおいて、
前記所定時間中も遊技の進行を継続することを特徴とする遊技機V6。

【2948】

遊技機V6によれば、遊技機V1からV4のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中も、遊技の進行が継続されるので、確認用表示が遊技性能情報表示手段に表示されることで、遊技が待たされることを抑制できるという効果がある。

【2949】

遊技機V1からV6のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示であることを特徴とする遊技機V7。

【2950】

遊技機V7によれば、遊技機V1からV6のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【2951】

遊技機V1からV6のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示であることを特徴とする遊技機V8。

【2952】

遊技機V8によれば、遊技機V1からV6のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯及び消灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【2953】

遊技機V1からV8のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機V9。

【2954】

遊技機V9によれば、遊技機V1からV8のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【2955】

<W群>

10

20

30

40

50

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段と、

前記新規立上げ特定手段により前記新規立上げ期間であることが特定される場合に、通常時とは異なる特殊表示態様で、前記遊技性能情報表示手段を表示させる特殊表示態様表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機W1。

【2956】

遊技機W1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。一方、新規立上特定手段により遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合、特殊表示態様表示手段によって、通常時とは異なる特殊表示態様で、遊技性能情報表示手段の表示が行われる。これにより、その特殊表示態様で表示された遊技性能情報表示手段から、現在新規立上げ期間中であることを示すことができ、不正行為の判断が可能な情報を有していないことを示すことができるという効果がある。

【2957】

遊技機W1において、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記特殊表示態様は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様であることを特徴とする遊技機W2。

【2958】

遊技機W2によれば、遊技機W1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、特殊表示態様は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段において、複数のセグメント表示器の全てのセグメントが点灯又は点滅されることで、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【2959】

遊技機W1又はW2において、

前記遊技性能情報表示手段は、

複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、

前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を

識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機W3。

【2960】

遊技機W3によれば、遊技機W1又はW2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報が点灯又は点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

10

【2961】

遊技機W3において、

前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機W4。

【2962】

遊技機W4によれば、遊技機W3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能を計測できないものの、リアルタイムに計測された遊技性能を示す情報を参考として示すことができるという効果がある。

20

【2963】

前記遊技性能情報表示手段は、

複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

30

一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、

前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機W5。

【2964】

遊技機W5によれば、遊技機W1又はW2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報が点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

40

【2965】

遊技機W5において、

前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、前記遊技性能情報とは異

50

なる情報を点灯表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機W 6。

【2966】

遊技機W 6によれば、遊技機W 5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能が計測できていないことを、明確に示すことができるという効果がある。

【2967】

遊技機W 1からW 6のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機W 7。

10

【2968】

遊技機W 7によれば、遊技機W 1からW 6のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【2969】

< X群 >

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

20

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

所定期間毎に、その所定期間の間、該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得する遊技性能情報取得手段と、

複数の所定期間に対して、前記遊技性能取得手段により取得された遊技性能情報を各々記憶する遊技性能情報記憶手段と、

その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機X 1。

30

【2970】

遊技機X 1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。ここで、所定期間毎に、その所定期間の間、そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報取得手段により取得され、その各々の遊技性能情報が遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶され、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、複数の所定期間における遊技性能情報が示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。よって、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

40

【2971】

遊技機X 1において、

前記遊技性能取得手段は、前記所定期間の途中でリアルタイムに前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得し、

前記遊技性能情報記憶手段は、そのリアルタイムに取得された前記遊技性能情報を記憶するものであり、

50

前記遊技性情報表示手段は、前記遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、前記リアルタイムに取得された前記遊技性能情報を表示することを特徴とする遊技機 X 2。

【2972】

遊技機 X 2 によれば、遊技機 X 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能取得手段によって、所定期間の途中でリアルタイムに遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が取得され、そのリアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、リアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、リアルタイムに取得される遊技性能情報も示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行うことができるという効果がある。

10

【2973】

遊技機 X 1 において、

前記遊技性能情報記憶手段は、

前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、

前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアと、を少なくとも備え、

前記所定期間が経過した場合に、前記第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第 2 記憶エリアへシフトさせ、前記遊技性能取得手段により取得された前記所定期間の間、前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を前記第 1 記憶エリアに記憶させることを特徴とする遊技機 X 3。

20

【2974】

遊技機 X 3 によれば、遊技機 X 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第 2 記憶エリアへシフトされ、遊技性能取得手段により取得されたその所定期間の間、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が第 1 記憶エリアに記憶される。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。

30

【2975】

遊技機 X 2 において、

前記遊技性能情報記憶手段は、

前記遊技性能取得手段により、前記所定期間の途中でリアルタイムに取得される前記遊技性能情報を上書きにより記憶する第 0 記憶エリアと、

前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、

前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアと、を少なくとも備え、

40

前記所定期間が経過した場合に、前記第 1 記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第 2 記憶エリアへシフトさせ、前記第 0 記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第 1 記憶エリアへシフトさせることを特徴とする遊技機 X 4。

【2976】

遊技機 X 4 によれば、遊技機 X 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、遊技性能取得手段により、所定期間の途中でリアルタイムに取得される遊技性能情報を上書きにより記憶する第 0 記憶エリアと、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 1 記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第 2 記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場

50

合に、第1記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第2記憶エリアへシフトされ、第0記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第1記憶エリアへシフトされる。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。また、所定期間が経過したときに第0記憶エリアに記憶された遊技性能情報は、その所定期間における遊技性能情報となる。それを、第1記憶エリアにそのままシフトさせることで、容易に、第1記憶エリアに、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶させることができるという効果がある。

【2977】

10

遊技機X3又はX4において、

前記遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトを、LDIR命令を用いて実行するシフト処理手段を備えることを特徴とする遊技機X5。

【2978】

遊技機X5によれば、遊技機X3又はX4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、シフト処理手段により、LDIR命令によって、遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトが行われる。これにより、一つの命令で容易にシフト処理を実行できるという効果がある。

【2979】

遊技機X1からX5のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機X6。

20

【2980】

遊技機X6によれば、遊技機X1からX5のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が100に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【2981】

(課題4)

30

以下に示す遊技機ア1からア9、イ1からイ7、ウ1からウ5、エ1からエ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1からキ3は、次の課題を解決するためになされたものである。

【2982】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある(例えば、特開2003-340046号公報)。

【2983】

このような遊技に対して、不正行為を働く者がいる。しかしながら、このような不正行為を抑制する対応が不十分であった。

40

【2984】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の抑制を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【2985】

(手段及び効果4)

<ア群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

50

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第1表示手段と、

前記第1表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第2表示手段と、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に前記第2表示手段の表示を非表示とする手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア1。

10

【2986】

遊技機ア1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第1表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第2表示手段に、第1表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第1表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第2表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第2表示手段の表示が非表示であることを見て、第1表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報外情報であることを明確に把握できるという効果がある。

20

【2987】

遊技機ア1において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

30

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア2。

【2988】

遊技機ア2によれば、遊技機ア1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第1表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第2表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第2表示手段の表示が非表示であることを見て、第1表示手段に表示される表示内容が、変更手段により変更される確率のレベルであることを明確に把握できるという効果がある。

40

【2989】

遊技機ア1又はア2において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段

50

と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア3。

【2990】

遊技機ア3によれば、遊技機ア1又はア2の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第1表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第2表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第2表示手段の表示が非表示であることを見て、第1表示手段に表示される表示内容が、エラー種別の履歴であることを明確に把握できるという効果がある。

【2991】

遊技機ア1からア3のいずれかにおいて、

前記第2表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備え、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記第2表示手段の前記表示を非表示とする手段は、セグメント表示器の全てのセグメントを消灯させるものであることを特徴とする遊技機ア4。

【2992】

遊技機ア4によれば、遊技機ア1からア3のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第2表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備えており、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報が表示される。そして、第1表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第2表示手段のセグメント表示器の全てのセグメントが消灯されて、第2表示手段の表示が非表示とされる。これにより、簡単な制御でその非表示を行うことができるという効果がある。

【2993】

遊技機ア1からア4のいずれかにおいて、

前記第1表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、

前記遊技機は、

前記第1表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機ア3。

【2994】

遊技機ア5によれば、遊技機ア1からア4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段は、複数の桁を表示可能に構成されており、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第1表示手段における前記残りの桁の表示内容によっても、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【2995】

遊技機ア5において、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機ア6。

【2996】

遊技機ア6によれば、遊技機ア5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【2997】

遊技機ア5又はア6において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ア7。

10

【2998】

遊技機ア7によれば、遊技機ア5又はア6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【2999】

遊技機ア5又はア6において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ア8。

20

【3000】

遊技機ア8によれば、遊技機ア5又はア6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【3001】

遊技機ア5又はア6において、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ア9。

30

【3002】

遊技機ア9によれば、遊技機ア5又はア6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【3003】

<イ群>

40

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

50

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第 1 表示手段と、
前記第 1 表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第 2 表示手段と、を
備え、

前記第 1 表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、
前記遊技機は、

前記第 1 表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の
桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表
示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機イ 1。

【3004】

遊技機イ 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段によ
り発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けら
れている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞した
ことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定
められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行さ
れた遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより
、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うこ
とができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えること
によって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報
表示手段の第 1 表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第 2 表示
手段に、第 1 表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。第 1 表示手段
は、複数の桁を表示可能に構成されており、第 1 表示手段に遊技性能外情報を表示する場
合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は
、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第 1 表示手段
における前記残りの桁の表示内容によって、第 1 表示手段に表示される表示内容が、遊技
性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【3005】

遊技機イ 1 において、

前記第 1 表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して
前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機イ 2。

【3006】

遊技機イ 2 によれば、遊技機イ 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1
表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示
される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第 1 表示手段に表示される表示
内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できる
という効果がある。

【3007】

遊技機イ 1 又はイ 2 において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に
遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段
と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に
、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベル
を前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊
技機イ 3。

【3008】

遊技機イ 3 によれば、遊技機イ 1 又はイ 2 の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即
ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結
果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定にお
いて所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、

10

20

30

40

50

変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第1表示手段に確率のレベルを表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第1表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、確率のレベルであるのかを明確に判断できるという効果がある。

【3009】

遊技機イ1からイ3のいずれかにおいて、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示を受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ4。

【3010】

遊技機イ4によれば、遊技機イ1からイ3のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示を受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第1表示手段にエラー種別の履歴を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用してエラー種別の履歴が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第1表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【3011】

遊技機イ1からイ4のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機イ5。

【3012】

遊技機イ5によれば、遊技機イ1からイ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかにより明確に判断できるという効果がある。

【3013】

遊技機イ1からイ4のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機イ6。

【3014】

遊技機イ6によれば、遊技機イ1からイ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかにより

10

20

30

40

50

明確に判断できるという効果がある。

【3015】

遊技機イ1からイ4のいずれにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することの特徴とする遊技機イ7。

【3016】

遊技機イ7によれば、遊技機イ1からイ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

10

【3017】

<ウ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

20

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、

前記遊技性能情報表示手段は、

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第1表示手段と、

前記第1表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第2表示手段と、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第2表示手段の表示を、前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ1。

【3018】

30

遊技機ウ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第1表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第2表示手段に、第1表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第1表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第2表示手段の表示が、第1表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第2表示手段の表示を見て、第1表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報であるのか、遊技性能情報外情報であるのかを明確に把握できるという効果がある。

40

【3019】

遊技機ウ1において、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段

50

と、

その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ2。

【3020】

遊技機ウ2によれば、遊技機ウ1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第1表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第2表示手段の表示が、第1表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第2表示手段の表示を見て、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、変更手段により変更される確率のレベルであるのかを明確に把握できるという効果がある。

10

【3021】

遊技機ウ1又はウ2において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

20

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ3。

【3022】

遊技機ウ3によれば、遊技機ウ1又はウ2の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第1表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第2表示手段の表示が、第1表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第2表示手段の表示を見て、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に把握できるという効果がある。

30

【3023】

遊技機ウ1からウ3のいずれかにおいて、

40

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第2表示手段の表示を、前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第2の表示手段の表示を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ウ4。

【3024】

遊技機ウ4によれば、遊技機ウ1からウ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第2表示手段の表示が所定の表示態様で固定表示される。これにより、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

50

【3025】

遊技機ウ1からウ3のいずれにおいて、

前記第1表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第2表示手段の表示を、前記第1表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第2の表示手段の表示を所定の表示態様で点滅表示することの特徴とする遊技機ウ5。

【3026】

遊技機ウ5によれば、遊技機ウ1からウ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第2表示手段の表示が所定の表示態様で点滅表示される。これにより、第1表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【3027】

<エ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて前記遊技性能情報表示手段に表示する表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機エ1。

【3028】

遊技機エ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。そして、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、エラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、1つの遊技性能情報表示手段によって、エラー種別の履歴も表示させることができ、エラー種別の履歴からも不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【3029】

遊技機エ1において、

前記表示制御手段は、前記エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、前記遊技性能情報表示手段に前記遊技性能情報を表示し続けることを特徴とする遊技機エ2。

【3030】

遊技機エ2によれば、遊技機エ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段に遊技性能情報が表示し続けられる。よって、不正行為者が、何らかのエラーを故意に発生させても、遊技性能情報表示手段に表示され続ける遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【3031】

遊技機エ1又はエ2において、

前記表示制御手段は、前記エラー履歴表示受付手段による前記履歴の表示の受け付けが終了した場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報を前記遊技性能情報表示手段に表示することを特徴とする遊技機エ3。

10

【3032】

遊技機エ3によれば、遊技機エ1又はエ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー履歴表示受付手段によるエラー種別の履歴の表示の受け付けが終了した場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、再び、遊技性能情報が遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、一度エラー種別の履歴を遊技性能情報表示手段に表示させたとしても、再度、遊技性能情報を表示させることもできるので、その遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【3033】

<オ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

20

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

30

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率に変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報のうち、前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去し、前記確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報を保持する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機オ1。

【3034】

遊技機オ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の

40

50

判定において所定の結果となる確率に変更された場合には、記憶制御手段によって、記憶手段に記憶された情報のうち、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報が消去され、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は保持される。よって、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できる。一方で、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は、記憶手段に保持されるので、不正行為者が不正行為の消去を隠蔽するために、前記確率を変更したとしても、記憶手段に保持された遊技性能情報に基づいて、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【3035】

10

遊技機オ1において、

前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、前記記憶手段の所定領域に記憶されることを特徴とする遊技機オ2。

【3036】

遊技機オ2によれば、遊技機オ1の奏する効果に加え、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、記憶手段の所定領域に記憶されるので、その変更手段により前記確率に変更された場合に、その記憶手段の所定領域をまとめて消去することで、容易に確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去できるという効果がある。

【3037】

<カ群>

20

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

30

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記判定が所定の結果でない場合に、前記判定が特定の結果であるか否かを判断する特定判断手段と、

その特定判断手段により前記判定が前記特定の結果であると判断された場合に、前記所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口を所定時間だけ開放する開放手段と、

前記所定の判定において前記特定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

40

その変更手段により前記確率に変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機カ1。

【3038】

遊技機カ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から

50

、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、その判定が所定の結果でない場合に、当該判定が特定の結果であるか否かが特定判断手段により判断される。その特定判断手段により前記判定が特定の結果であると判断された場合に、所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口が所定時間だけ開放手段により開放される。この開放された入賞口に遊技媒体が入賞すれば、払出手段による遊技媒体の払い出しが行われる。また、所定の判定において特定の結果となる確率は、変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、その変更手段により前記確率が変更された場合に、記憶手段に記憶された情報を記憶制御手段によって消去される。よって、遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できるという効果がある。 10

【3039】

遊技機カ1において、

前記遊技性能情報は、ベース値であることを特徴とする遊技機カ2。

【3040】

遊技機カ2によれば、遊技機カ1の奏する効果に加え、遊技性能情報は、ベース値であるので、ベース値に関する情報が、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよいベース値を出力できるという効果がある。 20

【3041】

<キ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、 30

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

前記確率のレベルを表示する表示手段と、を備え、

その表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われることを特徴とする遊技機キ1。

【3042】

遊技機キ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。確率のレベルは表示手段に表示される。この表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われる。これにより、遊技機に設定された確率のレベルは、電源を投入しない限り表示されない。このため、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることが難しく、不正行為の抑制を好適に行うことができるという効果がある。 40

【3043】

遊技機キ 1 において、

前記表示手段は、前記遊技機の背面側に設けられたことを特徴とする遊技機キ 2。

【3044】

遊技機キ 2 によれば、遊技機キ 1 の奏する効果に加え、表示手段は、遊技機の背面側に設けられたので、遊技機の扉を開放し、遊技機の背面側を露出しない限り、表示手段に表示された確率のレベルを確認できない。よって、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることがより難しくできるという効果がある。

【3045】

遊技機キ 2 において、

施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、

前記表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも前記扉開放検知手段により前記扉の開放が検知されたことを条件として行われることを特徴とする遊技機キ 3。

【3046】

遊技機キ 3 によれば、遊技機キ 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠された遊技機の扉が開錠されて開放されたことが扉開放検知手段により検知される。そして、表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも扉開放検知手段により扉の開放が検知されたことを条件として行われる。扉の開錠は、通常ホール側が管理する鍵によって行われるので、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることがより難しくできるという効果がある。

【3047】

(課題 5)

以下に示す遊技機ク 1 からク 3、ケ 1 からケ 6、コ 1 からコ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 からツ 3、テ 1 からテ 3、ト 1、ト 2 は、次の課題を解決するためになされたものである。

【3048】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開 2003-340046 号公報）。

【3049】

このような遊技に対して、当たりとなる確率を変更したいという要望がある。しかしながら、このような当たりとなる確率を変更するための対応が不十分であった。

【3050】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【3051】

(手段及び効果 5)

<ク群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段

10

20

30

40

50

と、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、

所定の状態にされることで、前記確率のレベルの変更又は確認を許可する許可手段と、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げる第1モード立上手段と、

前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げる第2モード立上手段と

前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する第3モードで立ち上げる第3モード立上手段と、

前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、通常の立ち上げを行う第4モードで立ち上げる第4モード立上手段と、を備えることを特徴とする遊技機ク1。

【3052】

遊技機ク1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、遊技の制御に使用する情報は記憶手段に記憶され、電源断される間もその情報が保持可能とされる。その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、所定の状態とされることで、確率のレベルの変更又は確率が許可される許可手段が設けられている。そして、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第1モード立上手段によって、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第2モード立上手段によって、確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第3モード立上手段によって、記憶手段に記憶された情報を消去する第3モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第4モード立上手段によって、通常の立ち上げを行う第4モードで立ち上げられる。これにより、情報消去指示手段と、許可手段との操作を組み合わせることで、確率のレベルの変更や確認を行えるモードを含めて、立ち上げモードを分かりやすく設定できるという効果がある。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3053】

遊技機ク1において、

施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、

第1モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げ、

前記第2モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知

10

20

30

40

50

され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げることを特徴とする遊技機ク2。

【3054】

(作用効果)

遊技機ク2によれば、遊技機ク1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第1モード立上手段により、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第1モードで立ち上げられる。また、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第2モード立上手段により、確率レベルの確認を可能とする第2モードで立ち上げられる。これにより、確率のレベルの変更又は確認は、扉を開放しない限り行われないので、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。

10

【3055】

遊技機ク1又はク2において、

前記許可手段は、鍵により構成され、前記所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態であることを特徴とする遊技機ク3。

【3056】

遊技機ク3によれば、遊技機ク1又はク2の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、許可手段は、鍵により構成され、所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態である。よって、第1モードで立ち上げる場合や、第2モードで立ち上げる場合、その鍵によって許可手段を所定の位置に回転させる必要がある。その鍵はホール側が管理するものであるため、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。

20

【3057】

<ケ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

30

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

前記確率のレベルが正常か否かを所定のタイミングが到来する毎に確認する確認手段と、

40

その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ケ1。

【3058】

遊技機ケ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変

50

更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定のタイミングが到来する毎に確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、処理実行手段によって所定の処理が実行される。これにより、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを早期に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3059】

遊技機ケ1において、

前記所定のタイミングは、所定時間の経過であることを特徴とする遊技機ケ2。

【3060】

遊技機ケ2によれば、遊技機ケ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定時間が経過する毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを確実に発見できるという効果がある。

【3061】

遊技機ケ1において、

前記所定のタイミングは、前記始動条件の成立を契機として実行される識別情報の動的表示の開始であることを特徴とする遊技機ケ3。

【3062】

遊技機ケ3によれば、遊技機ケ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって、識別情報の動的表示の開始毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、識別情報の動的表示が開始される前には確実にそれを発見できるという効果がある。

【3063】

遊技機ケ1からケ3のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ4。

【3064】

遊技機ケ4によれば、遊技機ケ1からケ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。

【3065】

遊技機ケ1からケ4のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、遊技を停止させるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ5。

【3066】

遊技機ケ5によれば、遊技機ケ1からケ4のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、遊技が停止されるので、遊技者が異常な確率のレベルで遊技することで、不利益を被ることを抑制できるという効果がある。

【3067】

遊技機ケ1からケ5のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ6。

【3068】

遊技機ケ6によれば、遊技機ケ1からケ5のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルでの遊技に復帰させることができるという効果がある。

【3069】

<コ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、前記確率のレベルが正常か否かを確認する確認手段と、

その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機コ1。

【3070】

遊技機コ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、確率のレベルが正常か否かが確認手段によって確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理が処理実行手段により実行される。これにより、電源が投入された場合に、確率のレベルが破壊されてしまっていた場合に、それを確実に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3071】

遊技機コ1において、

前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機コ2。

【3072】

遊技機コ2によれば、遊技機コ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。

【3073】

遊技機コ1又はコ2において、

前記所定の処理は、無限ループさせる処理を含むことを特徴とする遊技機コ3。

【3074】

遊技機コ3によれば、遊技機コ1又はコ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、無限ループされるので、異常な確率のレベルまま、立ち上げ処理が終了し、遊技が行われることを抑制できるという効果がある。

【3075】

遊技機コ1からコ3のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機コ4。

【3076】

遊技機コ4によれば、遊技機コ1からコ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。

【3077】

遊技機コ1からコ3のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定するための処理を含むことを特徴とする遊技機コ4。

【3078】

遊技機コ5によれば、遊技機コ1からコ3のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定されるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。

【3079】

＜サ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機サ1。

【3080】

遊技機サ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3081】

遊技機サ 1 において、

前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ 2。

【3082】

遊技機サ 2 によれば、遊技機サ 1 の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

10

【3083】

<シ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

20

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第 2 の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

30

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第 2 の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機シ 1。

【3084】

遊技機シ 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第 2 の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第 2 の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ

40

50

、第2の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3085】

遊技機シ1において、

前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第2の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ2。

【3086】

遊技機シ2によれば、遊技機シ1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第2の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【3087】

<ス群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

その変更処理実行手段による処理により前記確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルを記憶するための第1記憶手段と、

前記変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルを記憶するための第2記憶手段とを備えることを特徴とする遊技機ス1。

【3088】

遊技機ス1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。その変更処理実行手段による処理により確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルが第1記憶手段に記憶され、変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルは第2記憶手段に記憶される。これにより、元の確率レベルが第1記憶手段に記憶され、確率レベルの変更は第2記憶手段を用いて行われるので、変更処理実行手段による処理の実行中に処理が停止した場合に、第1記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3089】

遊技機ス１において、

前記第１記憶手段は、電源が断される間も前記元の確率レベルを記憶し続けることを特徴とする遊技機ス２。

【３０９０】

遊技機ス２によれば、遊技機ス１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第１記憶手段に記憶された元の確率レベルは、電源が断される間も保持され続けるので、変更処理実行手段による処理の実行中に電源が断された場合であっても、電源投入後に第１記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

10

【３０９１】

<セ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

20

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立した場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行するものであり、

前記所定の条件は、第１操作手段が第１状態とされることを含み、

前記第２の所定の条件は、第１操作手段が第１状態とは異なる第２状態とされることを含み、

30

前記変更処理実行手段は、前記第１操作手段が前記第１状態から前記第２状態へと変化されたことを検出する検出手段を備え、該検出手段により、前記第１操作手段の前記第１状態から前記第２状態への変化が検出された場合に、前記変更された確率レベルを確定するものであることを特徴とする遊技機セ１。

【３０９２】

遊技機セ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立した場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、第２の所定の条件を成立させた

40

50

場合であっても確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また所定の条件には、第1操作手段が第1状態とされることを含み、第2の所定の条件は、第1操作手段が第1状態とは異なる第2状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第1操作手段が第1状態から第2状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第1操作手段の第1状態から第2状態への変化が検出されると、変更された確率レベルが確定される。ここで、第2の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、変更処理実行手段は、第1操作手段が第2状態となっていることを判断して変更された確率レベルを確定するのではなく、検出手段により、第1操作手段の第1状態から第2状態への変化が検出されたことを契機として変更された確率レベルが確定される。よって、第2の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、確実に確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【3093】

遊技機セ1において、

前記第1操作手段は、キーであることを特徴とする遊技機セ2。

【3094】

遊技機セ2によれば、遊技機セ1の奏する効果に加えて、第1操作手段は、キーであるので、キーを第1状態から第2状態へ遷移させるだけで、容易に、確率レベルを確定させることができるという効果がある。

【3095】

<ソ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機ソ1。

【3096】

遊技機ソ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異

なる第2の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3097】

遊技機ソ1において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ソ2。

10

【3098】

遊技機ソ2によれば、遊技機ソ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

【3099】

<タ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

20

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、

30

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、

前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第2の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行し、

前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件と前記第2の所定の条件とは異なる第3の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機タ1。

40

【3100】

遊技機タ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定

50

されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第2の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第2の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件と第2の所定の条件とは異なる第3の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

10

【3101】

遊技機タ1において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件又は前記第2の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機タ2。

20

【3102】

遊技機タ2によれば、遊技機タ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件又は第2の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件又は第2の所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

【3103】

<チ群>

30

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

40

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記所定の条件は、第1操作手段が第1状態とされることを含み、

該変更処理実行手段は、前記第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されることを検知する検知手段を備え、前記第1操作手段の前記第2状態から前記第1状態への変化が検出された場合に、前記確率レベルの変更を行うものであり、

前記遊技機は、

前回の前記第1操作手段の状態を記憶するための記憶手段を備え、

前記検知手段は、前記記憶手段に記憶された前回の第1操作手段の状態と、そのときの

50

第1操作手段の状態とを参照して、前記第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されたか否かを検知するものであり、

前記記憶手段は、電源が投入されてから初めて前記検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第1操作手段の状態として第1状態が記憶されることを特徴とする遊技機チ1。

【3104】

遊技機チ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、所定の条件には、第1操作手段が第1状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第1操作手段の第2状態から第1状態への変化が検出されると、確率のレベルが変更される。一方、前回の第1操作手段の状態が記憶手段に記憶され、検知手段は、記憶手段に記憶された前回の第1操作手段の状態と、そのときの第1操作手段の状態とを参照して、第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されたか否かを検知する。そして、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第1操作手段の状態として第1状態が記憶される。これにより、電源投入時において所定の条件を成立させるために第1操作手段が第1状態とされ、初めて検知手段による検知が行われるまでその第1操作手段が第1状態を継続されていた場合であっても、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第1操作手段の状態として第1状態が記憶されているので、その初めて行われる検知手段の検知において、第1操作手段が第2状態から第1状態へと変化されたと検知されることを抑制できる。よって、所定の条件を成立させるために第1操作手段を第1状態としても、それに基づいて誤って確率レベルが変更されることを抑制できるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3105】

遊技機チ1において、

前記記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、

前記第1操作手段は、前記第1状態とされたときに前記記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものであることを特徴とする遊技機チ2。

【3106】

遊技機チ2によれば、遊技機チ1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、第1操作手段は、第1状態とされたときに記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものである。これにより、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第1操作手段を用いて、確率レベルの変更も行えるので、確率レベルの変更を行うための専用の操作手段を設けることなく、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第1操作手段を用いて、確率レベルの変更も行うことができるという効果がある。

【3107】

<ツ群>

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、前記記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とし、

前記遊技機は、

前記無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ1。

【3108】

遊技機ツ1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。ここで、立ち上げ手段において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とされる。これにより、電源断前に変更された確率レベルが正しく保持されなかったがために、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理は実行される。これにより、電源断に係る処理を正しく行うことで、遊技機の動作がこれ以上おかしくなることを抑制できるという効果がある。

【3109】

遊技機ツ1において、

前記無限ループ状態にある場合も、前記所定の判定に用いる乱数の更新処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ2。

【3110】

遊技機ツ2によれば、遊技機ツ1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、無限ループ状態にある場合も、所定の判定に用いる乱数の更新処理は実行される。これにより、電源が投入され続けている限り、乱数の更新処理を継続できるという効果がある。

【3111】

遊技機ツ1又はツ2において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ツ3。

【3112】

遊技機ツ 3 によれば、遊技機ツ 1 又はツ 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するよう仕向けることができるという効果がある。

【3 1 1 3】

＜テ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とするための処理を行い、外部装置に対してその旨を通知する手段を備えることを特徴とする遊技機テ 1。

【3 1 1 4】

遊技機テ 1 によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、立ち上げ手段において、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、遊技機が所定の状態にあることにより、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、外部装置に対してその旨が通知されるので、ホール関係者等は、それに対する何らかの対応を行うことができるという効果がある。

【3 1 1 5】

遊技機テ 1 において、

前記所定の状態は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第 2 の所定の条件が成立している状態であることを特徴とする遊技機テ 2。

【3 1 1 6】

遊技機テ 2 によれば、遊技機テ 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第 2 の所定の条件が成立している場合には、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合

において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立している場合には、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向けることができるという効果がある。

【3117】

遊技機テ1又はテ2において、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記所定の状態は、前記記憶手段に記憶された情報に異常がある状態であることを特徴とする遊技機テ3。

【3118】

遊技機テ3によれば、遊技機テ1又はテ2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。そして、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合には、それに対する何らかの対応を行うように仕向けることができるという効果がある。

【3119】

＜ト群＞

数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と

、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理を行う割込処理手段と、

前記変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、前記確認処理実行手段による処理が実行される間、前記割込みを許可する割込許可手段と、を備えることを特徴とする遊技機ト1。

【3120】

遊技機ト1によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定

10

20

30

40

50

されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第2の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理が、割込処理手段により行われる。そして、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、割込許可手段によって、前記割込みが許可される。これにより、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、電源が断されたか否かが監視でき、電源が断された場合に電源断に係る処理を実行できる。よって、再び電源が投入された場合に、変更処理実行手段による処理が実行される間、又は、確認処理実行手段による処理が実行される間に電源が断された状況に対応する処理を実行することができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【3121】

遊技機ト1において、

前記変更処理実行手段による処理が終了し、又は、前記確認処理実行手段による処理が終了する場合に、前記割込みを禁止する割込禁止手段を備えることを特徴とする遊技機ト2。

【3122】

遊技機ト2によれば、遊技機ト1の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、変更処理実行手段による処理が終了し、又は、確認処理実行手段による処理が終了する場合に、割込禁止手段によって前記割込みが禁止される。よって、立ち上げ手段において、不必要に割込処理手段による割込処理が実行されることを抑制できるという効果がある。

【3123】

＜壱群：内枠閉鎖時に設定キーをカバーする保護カバー＞

従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「1」～「6」の6段階）に変更可能に構成されている。

【3124】

この設定手段は、支持体に対して開閉体を閉鎖している場合において、遊技機裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により開閉体の施錠が解除されて該開閉体が支持体に対して回動されたとき、支持体の回動に伴って設定手段が遊技機の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者が遊技機の設定内容の変更を行いたい場合に、開閉体を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定手段に差し込むことが可能となり、該遊技機の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

【3125】

また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【3126】

しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の1の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体は何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該

遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【3127】

ここで、スロットマシンのように、遊技機の背面側全体を筐体構造で覆い、制御装置の設定手段に対する遊技機の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えられるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、遊技球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、排出球（アウト球）の排出を行う必要がある。よって、該遊技機の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、遊技球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまう、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

10

【3128】

また、島設備において、遊技機の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、遊技機の裏面構造、特に、遊技機裏面視右側（正面視左側）の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【3129】

壱群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

【3130】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第1始動口64a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤13）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア203b）と、

30

前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（S307））と、

該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー501）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材140）、を備えていることを特徴とする遊技機壱0。

40

【3131】

遊技機壱0によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判

50

定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3132】

遊技機壺0において、
前記支持体は、
複数の板体を組み合わせて形成し、
前記保護手段は、
前記板体のいずれか1つ（例えば、右側板11d）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機壺1。

【3133】

遊技機壺1によれば、遊技機壺0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか1つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3134】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

【3135】

遊技機壺0又は壺1において、
遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置110）と、
該制御手段を収納する収納手段（例えば、基板ボックス100）と、を備え、
前記設定手段は、
前記制御手段に設けられ、
前記収納手段は、
前記設定手段が位置する設定部（例えば、設定部100d）と、
該設定部から前記設定手段の一部を前記収納手段の外側に向けて露出する露出部（例えば、設定部100dにおける設定キー501の鍵孔が露出する部分）と、
該露出部を前記収納手段の最表面側より前記制御手段側へ凹ませる凹部（例えば、設定部側壁100e及び設定部底面100f）と、を備え、
前記保護手段は、
前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部に入り込む突出部（例えば、カバー側突部172）、を備えていることを特徴とする遊技機壺2。

【3136】

遊技機壺2によれば、遊技機壺0又は壺1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段により、遊技の制御が行われ、収納手段により、制御手段が収納され、制御手段に設定手段が設けられる。ここで、収納手段に設けられた設定部に設定手段が位置し、露出部により、設定部から設定手段の一部が収納手段の外側に向けて露出され、凹部により、露出部が収納手段の最表面側より制御手段側へ凹んだ位置に形成される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、保護手段に設けられた突出部が、凹部に入り込むように構成される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段が

10

20

30

40

50

突出部により覆われることで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3137】

遊技機壺2において、
前記突出部は、
前記設定手段を圍繞して閉塞するように形成される
ことを特徴とする遊技機壺3。

【3138】

遊技機壺3によれば、遊技機壺2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、突出部により、設定手段が圍繞して閉塞される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段を圍繞して閉塞するように突出部で覆うことで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段全体に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3139】

遊技機壺2又は壺3において、
前記凹部は、
前記収納手段の最表面から凹んで形成される凹部側壁（例えば、設定部側壁100e）と、
該凹部側壁から延設され、前記凹部の底面を構成すると共に、その一部に前記露出部が形成された凹部底面（設定部底面100f）と、
該凹部底面から前記保護手段側に向けて前記露出部を取り囲むように口字状に突出する凹部側突出部（例えば、ケース側突部100g）、を備え、
前記突出部は、
前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部側壁と前記凹部側突出部とで形成される空間に入り込む
ことを特徴とする遊技機壺4。

【3140】

遊技機壺4によれば、遊技機壺2又は壺3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、凹部の凹部側壁が、収納手段の最表面から凹んで形成され、同じく凹部の凹部底面が、凹部側壁から延設され、凹部の底面を構成すると共に、その一部に露出部が形成され、同じく凹部の凹部側突出部が、凹部底面から保護手段側に向けて露出部を取り囲むように口字状に突出される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、凹部側壁と凹部側突出部とで形成される空間に突出部が入り込むように構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、設定手段の配設部分が、収納手段の凹部側突出部によって閉塞されることで設定手段へアクセス困難にすると共に、更に、収納手段の凹部壁部と保護手段の突出部とにより設定手段へのアクセスを困難にする。このように構成することで、設定手段の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【3141】

遊技機壺2から壺4のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
前記板体に取り付けられる取付部（例えば、カバー取付部150）と、
該取付部から遊技機裏面側に延設形成される起立部（例えば、起立部160）と、
該起立部から前記設定手段側に延設形成されて、前記突出部が形成されたカバー部（例えば、カバー部170）と、を備え、
前記起立部は、

前記保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能な撓み部（例えば、湾曲部 1 5 4）、を備えていることを特徴とする遊技機 5。

【3 1 4 2】

遊技機 5 によれば、遊技機 2 から 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取付部により保護手段が板体に取り付けられ、取付部から遊技機裏面側に起立部が延設形成され、起立部から設定手段側にカバー部が延設形成されて、そのカバー部に突出部が形成されている。そして、起立部に設けられた撓み部により、保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能に構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって収納手段等が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であつても、撓み部が撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。

10

【3 1 4 3】

遊技機 5 において、

前記カバー部は、

少なくとも該カバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出する後方突出リブ（例えば、カバー外側リブ 1 7 4）、を備えていることを特徴とする遊技機 6。

【3 1 4 4】

遊技機 6 によれば、遊技機 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、カバー部の後方突出リブが、少なくともカバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出される。これにより、後方突出リブにより、カバー部の剛性を高めると共に、遊技機の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金がカバー部の裏面側から該カバー部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が後方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。

20

【3 1 4 5】

遊技機 6 において、

前記後方突出リブは、

前記設定手段の遊技機裏面側に設けられる

ことを特徴とする遊技機 7。

30

【3 1 4 6】

遊技機 7 によれば、遊技機 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段の遊技機裏面側に後方突出リブが設けられる。これにより、設定手段に対応する位置のカバー部に後方突出リブを形成することで、カバー部に対して穴等を穿設し難くすることができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3 1 4 7】

遊技機 5 から 7 において、

前記起立部は、

少なくとも該起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出する側方突出リブ（例えば、上部外側カバー部 1 6 2 b 又は下部外側カバー部 1 6 3 b）、を備えていることを特徴とする遊技機 8。

40

【3 1 4 8】

遊技機 8 によれば、遊技機 5 から 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、起立部の側方突出リブが、少なくとも起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出される。これにより、側方突出リブにより、起立部の剛性を高めると共に、遊技機の側方から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立部の側面側から該起立部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が側方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。

【3 1 4 9】

50

遊技機壱 5 から壱 8 において、
前記制御手段は、
遊技機の中央部分より下方側に配設され、
前記起立部および前記カバー部は、
前記起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成された上部内側カバー部（例えば、上部内側カバー部 162a）と、
前記起立部および前記カバー部の下部から遊技機内部側に向けて延設形成された下部内側カバー部（例えば、下部内側カバー部 163a）と、を備え、
前記下部内側カバー部は、
前記上部内側カバー部より広い面積で形成されている
ことを特徴とする遊技機壱 9。

10

【3150】

遊技機壱 9 によれば、遊技機壱 5 から壱 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設され、上部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成され、下部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成される。そして、下部内側カバー部の面積が、上部内側カバー部の面積より広く形成される。

【3151】

従来、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設されていることから、不正行為が行われる場合、遊技機の上方側からより下方側からの方が制御手段に対してアクセスし易いため、制御手段に対して不正行為を行う者は、多くの場合、遊技機裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下側保護カバー部によって、制御手段と保護手段との隙間を極力少なくすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【3152】

遊技機壱 0 から壱 9 のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成される
ことを特徴とする遊技機壱 10。

30

【3153】

遊技機壱 10 によれば、遊技機壱 0 から壱 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【3154】

< 式群：制御手段を保護するカバーを裏面側から着脱不能に構成 >

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献 1（特開 2015-024202 号公報））。

40

【3155】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【3156】

式群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

50

【3157】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー501）と、

該設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材140）と、

該保護手段を遊技機から脱着困難又は脱着不能にする脱着困難手段（例えば、右側板11dの内壁に保護カバー部材140の取付面151を当接させた状態で、右側板11dの外側から固定ビス11gを羅入）と、を備えていることを特徴とする遊技機式0。

10

【3158】

遊技機式0によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段の遊技機裏面側が保護される。ここで、着脱困難手段により、保護手段を遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

20

【3159】

遊技機式0において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられ、

前記着脱困難手段は、

前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠している場合に、前記保護手段を前記支持体から着脱困難又は着脱不能に構成することを特徴とする遊技機式1。

【3160】

遊技機式1によれば、遊技機式0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。

30

【3161】

従来、遊技機が設置されるホールには、閉鎖された所定の空間に遊技球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【3162】

しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の1の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体は何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【3163】

そこで、遊技機式1によれば、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開

50

閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、当該遊技機の裏面側の遊技機が不正に開放されたとしても、当該遊技機の裏面側に設けられた設定手段を保護手段によって保護し、開閉体の施錠時には、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【3164】

遊技機式0又は式1において、
前記保護手段は、
前記板体に対して取り付けられる取付部（例えば、取付面151）、を備え、
前記支持体は、
複数の板体（例えば、上板11a、下板11b、左側板11c及び右側板11d）を組み合わせて形成し、
前記板体は、
遊技機の側面に位置する側方部と、
該側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、
前記側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される後方部と、
を備え、
前記取付部は、
前記側方部の内壁側に取り付けられる
ことを特徴とする遊技機式2。

10

20

【3165】

遊技機式2によれば、遊技機式0又は式1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段の取付部により、保護手段が板体に対して取り付けられる。また、複数の板体を組み合わせて支持体が形成される。そして、板体に、遊技機の側面に位置する側方部と、側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成された後方部と、が設けられる。そして、側方部の内壁に保護手段が取り付けられる。これにより、板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

30

【3166】

遊技機式2において、
前記板体の一部又は全部は、
木材より硬度が高い金属材料（例えば、アルミ製）で形成される
ことを特徴とする遊技機式3。

【3167】

遊技機式3によれば、遊技機式2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、板体の一部又は全部が、木材より硬度が高い金属材料で形成される。これにより、木材より硬度が高い金属材料で形成された板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

40

【3168】

遊技機式2又は式3において、
前記側方部は、
前記支持体に前記保護手段を固定可能な固定部材（例えば、固定ビス11g）を挿入可能な側方挿入孔（例えば、カバー上取付孔11e又はカバー下取付孔11f）、を備え、
前記取付部は、

50

前記側方挿入孔に対応して設けられ、前記固定部材を挿入可能な取付挿入孔（例えば、上部取付孔 1 5 2 又は下部取付孔 1 5 3）、を備え、

前記固定部材は、

前記側方部の遊技機外側から前記側方挿入孔および前記取付挿入孔に挿入されることを特徴とする遊技機式 4。

【3 1 6 9】

遊技機式 4 によれば、遊技機式 2 又は式 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、側方部に設けられた側方挿入孔に、支持体に保護手段を固定可能な固定部材が挿入可能に構成される。また、その側方挿入孔に対応して取付部に設けられた取付挿入孔により、固定部材が挿入可能に構成される。そして、固定部材が、側方部の遊技機外側から側方挿入孔および取付挿入孔に挿入される。

10

【3 1 7 0】

従来、遊技機の正面側から遊技機の裏面側に遊技者がアクセスできないように、ホールの島設備に対して遊技機が隙間なく設置される。また、島設備に設置された遊技機の側方には、遊技に使用する金額等を記憶したカードを挿入可能なカードサンド装置が併設されており、このカードサンド装置も遊技機と隙間が生じないように配設されている。

【3 1 7 1】

よって、遊技機の外側側方から固定部材を挿入して板体と保護手段とを固定し、その状態で島設備に遊技機を設置することで、固定部材が設置される部位に隙間が生じないようにすることができる。従って、保護手段を遊技機に固定している固定部材にアクセスできないようにして、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【3 1 7 2】

遊技機式 2 から式 4 のいずれかにおいて、

前記保護手段は、

前記取付部から遊技機後方側に延設される延設部（例えば、湾曲部 1 5 4）、を備え、該延設部は、

前記後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることを特徴とする遊技機式 5。

【3 1 7 3】

遊技機式 5 によれば、遊技機式 2 から式 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に設けられた延設部が、取付部から遊技機後方側に延設され、その延設部の形状が、後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成される。これにより、遊技機裏面側から保護手段の取付部が板体の後方部によって覆われると共に、延設部が後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることで、固定部材を取り付けている側方部と取付部との間に隙間が生じないようにすることができる。よって、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

30

【3 1 7 4】

遊技機式 5 において、

前記延設部は、

前記保護手段に衝撃が加えられた場合に、弾性変形可能な撓み部（例えば、湾曲部 1 5 4 が弾性力を有する樹脂製）、を備えていることを特徴とする遊技機式 6。

40

【3 1 7 5】

遊技機式 6 によれば、遊技機式 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に衝撃が加えられた場合に、延設部の撓み部が弾性変形可能に構成される。これにより、例えば、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって開閉体の一部が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。

50

【3176】

遊技機式0から式6のいずれかにおいて、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第1始動口64a）
が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤13）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）
と、
遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置110）と、を備え、
前記制御手段は、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報
を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア203b）と、
前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変
動開始処理（S307））と、
該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価
値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、を備え、
前記設定手段は、
前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能に構成されてい
る
ことを特徴とする遊技機式7。

10

【3177】

遊技機式7によれば、遊技機式0から式6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即
ち、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊
技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、制御
手段により遊技の制御が行われる。そして、発射手段により発射された遊技球が入球手段
に入球したことに基づいて、制御手段に設けられた抽選情報取得手段により抽選情報が取
得される。そして、同じく制御手段に設けられた判定手段により、抽選情報取得手段によ
って取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに
基づいて、制御手段に設けられた遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付
与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設
定変更可能に構成される。これにより、特定判定結果の確率を変更可能であって遊技の結
果に影響を与える設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって
遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、遊技機の設定内容が不正変更されるとい
った設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果
がある。

20

30

【3178】

遊技機式0から式7のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成される
ことを特徴とする遊技機式8。

【3179】

遊技機式8によれば、遊技機式0から式7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即
ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、
透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能
となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果
がある。

40

【3180】

＜参群：内枠の開放如何に関わらず、設定変更・設定確認可能＞

従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される
遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）
を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基
づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「1」～「6」の6段階）に変更

50

可能に構成されている。

【3181】

このような遊技機では、セキュリティ性能の向上のため、設定手段を搭載した開閉体が支持体に閉鎖されている場合は設定不可と判定し、開閉体が支持体から開放されて、設定手段が遊技機前方から操作可能な状態となっていると判定された場合に、設定手段による設定を許可している。このように構成することで、開閉体が支持体に対して閉鎖されている状況では、遊技機裏面側からの不正行為によって設定手段が不正に操作された場合であっても、遊技機の設定変更できないようにすることができる（例えば、特許文献1（特開2015-024202号公報））。

【3182】

しかしながら、開閉体の開放態様に基づいて遊技機の設定変更の可否を決定する場合、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できないとき、開閉体が開放していることに基づいて可能となる設定変更ができなくなってしまう。従って、開閉体の開放検知手段の誤検知によって、遊技機の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

【3183】

参群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【3184】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ208g1）と、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第1操作手段（例えば、設定キー501）と、

前記第1操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のS4412：Yes）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第1操作手段が前記所定操作される場合に、前記変更可能状態に移行する変更可能状態移行手段（例えば、立ち上げ処理のS4407：Yes）、を備えている

ことを特徴とする遊技機参0。

【3185】

遊技機参0によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第1操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第1操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第1操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段に設けられた変更可能状態移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第1操作手段に対する所定操作がされた場合に、変更可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。

【3186】

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 2 0）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ 2 0 8 g 1）と、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第 1 操作手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、

前記第 1 操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 0 8 : Y e s）、を備え、

前記確認可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第 1 操作手段が前記所定操作された場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認可能移行手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 0 7 : N o）、を備えている

ことを特徴とする遊技機参 1。

【3 1 8 7】

遊技機参 1 によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第 1 操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第 1 操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第 1 操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段に設けられた確認可能移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第 1 操作手段に対する操作に基づいて、有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定状況の確認を行うことができ、設定済みの設定内容を実際に確認することができる、という効果がある。

【3 1 8 8】

遊技機参 0 又は参 1 において、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第 2 操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 1 2 2）、を備え、

前記変更可能状態移行手段又は前記確認可能移行手段は、

前記第 2 操作手段が特殊操作されている場合に、前記変更可能状態又は前記有利度確認可能状態へ移行する

ことを特徴とする遊技機参 2。

【3 1 8 9】

遊技機参 2 によれば、遊技機参 0 又は参 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、第 2 操作手段が遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第 2 操作手段が特殊操作されている場合に、変更可能状態移行手段又は確認可能状態移行手段により、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行される。即ち、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第 1 操作手段に対する所定操作と、第 2 操作手段に対する特殊操作とに基づいて、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更又は設定確認を行うことができ、ホールが想定している営業形

10

20

30

40

50

態を確実に実行することができる、という効果がある。また、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【3190】

遊技機参0から参2のいずれかにおいて、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第3操作手段、を備え、

前記第3操作手段は、

特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させ、

前記変更可否判定手段は、

遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参3。

【3191】

遊技機参3によれば、遊技機参0から参2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、特定検出手段に設けられた第2操作手段が、遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第3操作手段が特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。

【3192】

従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において変更可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【3193】

そこで、遊技機参3によれば、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第3操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。

【3194】

遊技機参3において、

前記確認可否判定手段は、

前記立ち上げ処理内で実行される

ことを特徴とする遊技機参4。

【3195】

遊技機参4によれば、遊技機参3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。

【3196】

従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において有利度確認可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【3197】

そこで、遊技機参4によれば、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第3操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利

度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。

【3198】

遊技機参0から遊技機参4のいずれかにおいて、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第1操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第1操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材140）、を備えていることを特徴とする遊技機参5。

【3199】

遊技機参5によれば、遊技機参0から参4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第1操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第1操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第1操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第1操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、保護手段によって開閉体の閉鎖時には第1操作手段をもれなく操作できない構成にすることで、開閉検出手段による開閉体の開放を検知しなくても、必然的に、開閉体が開放中でなければ第1操作手段を操作することができないので、変更可能状態又は確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検知結果を判定しなくてもよい。よって、変更可能状態又は確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【3200】

遊技機参5において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられる

ことを特徴とする遊技機参6。

【3201】

遊技機参6によれば、遊技機参5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第2操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第2操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第2操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第2操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3202】

遊技機参5又は参6において、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成される

ことを特徴とする遊技機参7。

【3203】

遊技機参7によれば、遊技機参5又は参6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【3204】

<肆群：前面枠が開放されている場合は設定変更・設定確認が不可>

10

20

30

40

50

従来、遊技機の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更が可能な変更可能状態、又は、設定内容が確認可能な確認可能状態に移行しないよう、遊技機に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。

【3205】

一方、ホール関係者等が遊技機のメンテナンス作業を行う場合、開閉体と装飾体とを共に支持体（開閉体）から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である（例えば、特許文献1（特開2011-092371号公報））。

【3206】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、変更可能状態や確認可能状態に突入できしてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、遊技機の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【3207】

肆群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能を向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【3208】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体の前面側であって、前記開閉体又は前記支持体に対して開閉可能に支持される装飾体（例えば、前面枠14）と、

前記支持体と前記開閉体とを施錠する第1施錠手段（例えば、シリンダ錠20の一部）と、

前記装飾体と前記支持体又は前記開閉体とを施錠する第2施錠手段（例えば、シリンダ錠20の一部）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ208g1）と、

前記支持体又は前記開閉体に対する前記装飾体の開閉状態を検出する装飾開閉検出手段（例えば、前面枠開放スイッチ208g2）と、

前記第1施錠手段による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側からそれぞれ操作可能な第1操作手段（例えば、電源スイッチ）及び第2操作手段（例えば、設定キー501）と、

前記第1操作手段が所定操作され、前記第2操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のS4412：Yes）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記第2操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記変更可能状態に移行する変更移行手段（例えば、立ち上げ処理のS4453：Yes、及び、S4454：Yes）、を備えている

ことを特徴とする遊技機肆0。

【3209】

遊技機肆0によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、開閉体の前面側に、装飾体が開閉体又は支持体に対して開閉可能に支持される。そして、第1施錠手段により、開閉体と支持体とが施錠され、第2施錠手段により、装飾体と支持体又は開閉体とが施錠される。ここで、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出され、装飾開閉検出手段により、支持体又は開閉体に対する装飾体の開閉状態が検出される。また、第1施錠手段による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第1操作手段と第2操作手段とが遊技機前面側からそれぞれ操作可能となる。

そして、第 1 操作手段が所定操作され、第 2 操作手段が特定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第 2 操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、変更可否判定手段に設けられた変更移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、第 2 操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、変更可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更を行えないように構成することで、設定変更の権限がない従業員に設定変更を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。 10

【3 2 1 0】

遊技機肆 0 において、

前記第 1 操作手段が所定操作され、前記第 2 操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 0 8 : Y e s）、を備え、

前記確認可否判定手段は、

前記第 2 操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認移行手段（例えば、立ち上げ処理の S 4 4 5 1 : Y e s、及び、S 4 4 5 2 : Y e s）、を備えている 20

ことを特徴とする遊技機肆 1。

【3 2 1 1】

遊技機肆 1 によれば、遊技機肆 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 操作手段が所定操作された場合に、第 2 操作手段が特定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第 2 操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、確認可否判定手段に設けられた変更移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度核に可能状態に移行するための条件として、第 2 操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、有利度確認可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定確認を行えないように構成することで、設定確認の権限がない従業員に設定確認を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。 30

【3 2 1 2】

遊技機肆 0 又は肆 1 において、

前記開閉体が開放された場合に、操作可能となる第 3 操作手段（例えば、R A M 消去スイッチ 1 2 2）と、

該第 3 操作手段の操作態様を検出する操作態様検出手段（例えば、R A M 消去スイッチ 1 2 2 のオン又はオフの検出）と、を備え、 40

前記変更可否判定手段は、

前記操作態様検出手段が前記第 3 操作手段の第 1 操作態様（例えば、オン）を検出する場合に、前記変更可能状態へ移行するか否かの判定を行い、

前記確認可否判定手段は、

前記操作態様検出手段が前記第 3 操作手段の前記第 1 操作態様と異なる第 2 操作態様（例えば、オフ）を検出する場合に、前記有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定を行う 50

ことを特徴とする遊技機肆 2。

【3 2 1 3】

遊技機肆 2 によれば、遊技機肆 0 又は肆 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体が開放された場合に、第 3 操作手段が操作可能となり、操作態様検出手段により、第 3 操作手段の操作態様が検出される。そして、操作態様検出手段が第 3 操作手段の第 1 操作態様を検出する場合に、変更可否判定手段により、変更可能状態へ移行するか否かの判定が行われ、操作態様検出手段が第 3 操作手段の第 1 操作態様と異なる第 2 操作態様を検出する場合に、確認可否判定手段により、有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定が行われる。これにより、第 3 操作手段の操作態様に応じて変更可能状態か有利度確認可能状態のいずれかへ移行させることができる、という効果がある。

【3 2 1 4】

なお、「第 2 操作態様」としては、第 1 操作態様と異なる操作態様であれば如何様な操作態様でもよく、例えば、第 1 操作態様が押下されている場合、第 2 操作態様としては、押下以外の操作態様、即ち、非押下や接触、引っ張り等の操作態様が該当する。

【3 2 1 5】

遊技機肆 0 から肆 2 のいずれかにおいて、
前記第 1 操作手段の前記所定操作は、
遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作であり、
前記変更可否判定手段は、
遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆 3。

【3 2 1 6】

遊技機肆 3 によれば、遊技機肆 0 から肆 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 操作手段の所定操作として、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第 1 操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。

【3 2 1 7】

遊技機肆 3 において、
前記確認可否判定手段は、
前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆 4。

【3 2 1 8】

遊技機肆 4 によれば、遊技機肆 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第 1 操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。

【3 2 1 9】

遊技機肆 0 から遊技機肆 4 のいずれかにおいて、
前記第 1 施錠手段によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第 2 操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第 2 操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 1 4 0）、を備えていることを特徴とする遊技機肆 5。

【3 2 2 0】

遊技機肆 5 によれば、遊技機肆 0 から肆 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、第 1 施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第 2 操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第 2 操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第 2 操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第 2 操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3 2 2 1】

遊技機肆 5 において、
前記保護手段は、
前記支持体に取り付けられる
ことを特徴とする遊技機肆 6。

10

【3 2 2 2】

遊技機肆 6 によれば、遊技機肆 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、第 1 施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第 2 操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第 2 操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第 2 操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第 2 操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【3 2 2 3】

遊技機肆 5 から肆 6 において、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成される
ことを特徴とする遊技機肆 7。

【3 2 2 4】

遊技機肆 7 によれば、遊技機肆 5 又は肆 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

30

【3 2 2 5】

<伍群：遊技仕様に影響を及ぼす部位を保護するカバー>

従来、支持体と開閉体とで構成される遊技機の該開閉体の裏面には、遊技の結果に影響を与える影響手段が多数配設され、ホールの営業時間中は、支持体に対して開閉体を施錠し、遊技者によって上記影響手段を操作不能に構成しつつ、ホールの営業時間外では、開閉体を開放して、上記影響手段のメンテナンス作業が行われる（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 5 - 0 2 4 2 0 2 号公報））。

40

【3 2 2 6】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から影響手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【3 2 2 7】

伍群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの影響手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【3 2 2 8】

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

50

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 2 0）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技者による遊技の結果に影響を与える影響手段（例えば、設定キー 5 0 1、主制御装置 1 1 0 又は払出制御装置 1 1 1）と、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記影響手段の一部又は全部を覆う一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記影響手段に対する操作を可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 1 4 0）、を備えている

ことを特徴とする遊技機伍 0。

【3 2 2 9】

遊技機伍 0 によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された影響手段により、遊技者による遊技の結果に影響が与えられる。そして、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に影響手段の一部又は全部が覆われる一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、影響手段に対する操作が可能とされる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、影響手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって影響手段の一部又は全部に対する操作を困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3 2 3 0】

なお、「遊技の結果に影響を与える」とは、例えば、遊技の主要な制御を行うことで影響を与える場合であったり、遊技の設定内容を変更又は決定することで影響を与える場合であったり、遊技価値の払い出しに関することで影響を与える場合等が例示される。

【3 2 3 1】

遊技機伍 0 において、

前記影響手段は、

遊技の制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置 1 1 0）と、

所定の賞条件の成立（例えば、第 1 始動口 6 4 a への球の入賞）に基づいて前記主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御を行う払出制御手段（例えば、払出制御装置 1 1 1）と、を有し、

前記保護手段は、

前記主制御手段の一部又は全部を覆うと共に、前記払出制御手段の一部又は全部を覆うことを特徴とする遊技機伍 1。

【3 2 3 2】

遊技機伍 1 によれば、遊技機伍 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、影響手段として設けられた主制御手段により、遊技の制御が行われ、同じく影響手段として設けられた払出制御手段により、所定の賞条件の成立に基づいて主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御が行われる。ここで、保護手段により、主制御手段の一部又は全部が覆われると共に、払出制御手段の一部又は全部が覆われる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、主制御手段および払出制御手段に対して容易に操作できるように構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって主制御手段の一部又は全部、及び、払出制御手段の一部又は全部に対する操作を困難にすることができる。よって、1 の部材（保護手段）によって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3 2 3 3】

遊技機伍 1 において、

前記主制御手段は、

遊技に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、MPU 2 0 1）が搭載された主制御基板（例えば、主基板）と、

該主制御基板を収納する主収納手段（例えば、基板ボックス 1 0 0）と、

該主収納手段を開封困難に封印する主封印手段（例えば、封印ユニット 1 0 0 c）と、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記主封印手段を覆う

ことを特徴とする遊技機伍 2。

【3 2 3 4】

遊技機伍 2 によれば、遊技機伍 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた主制御基板に遊技に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、主収納手段に主制御基板が収納される。そして、主封印手段により、主収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。

10

【3 2 3 5】

従来、主制御基板を収納した主収納手段を開封困難に封印する主封印手段が切断されることによる主制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【3 2 3 6】

そこで、遊技機伍 2 によれば、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。これにより、遊技に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する主制御基板を収納した主収納手段の主封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に主制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【3 2 3 7】

遊技機伍 1 又は伍 2 において、

前記主制御手段は、

遊技結果に基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S 1 0 3））と、

該遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）と、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記設定手段を覆う

ことを特徴とする遊技機伍 3。

30

【3 2 3 8】

遊技機伍 3 によれば、遊技機伍 1 又は伍 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与され、設定手段により、遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、保護手段により、少なくとも設定手段が覆われる。これにより、遊技者に付与する遊技価値の導出する確率を変更可能な設定手段を保護手段によって覆うことで、不正に設定内容が変更される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3 2 3 9】

遊技機伍 1 から伍 3 のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

前記払出制御手段を含む他の制御手段に対して制御情報を出力するため配線が取着される配線取着部（例えば、コネクタ取着部 1 0 0 h）、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記配線取着部を覆う

ことを特徴とする遊技機伍 4。

40

【3 2 4 0】

遊技機伍 4 によれば、遊技機伍 1 から伍 3 のいずれかにおいて、主制御手段の配線取着部により、払出制御手段を含む他の制御手段に対して制御情報を出力するための配線が取着され、保護手段により、少なくとも配線取着部が覆われる。これにより、主制御手段と

50

他の制御手段における制御情報のやり取りを行う配線が取着される配線取着部を保護手段によって覆うことで、配線に不正な基板を取り付けられる等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3241】

遊技機伍1から伍4のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段（例えば、ベース表示装置401）、を備え、

前記保護手段は、

前記遊技性能情報表示手段を覆わない

ことを特徴とする遊技機伍5。

10

【3242】

遊技機伍5によれば、遊技機伍1から伍4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた遊技性能情報表示手段により、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が表示され、保護手段により、その遊技性能情報表示手段が覆われないように構成される。これにより、保護手段によって遊技性能情報が確認できなくなることがなく、遊技性能情報を常時確認することができる、という効果がある。

【3243】

遊技機伍1から伍5のいずれかにおいて、

前記払出制御手段は、

遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、MPU211）が搭載された払出制御基板（例えば、払出基板）と、

該払出制御基板を収納する払出収納手段（例えば、基板ボックス101）と、

該払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段（例えば、封印部111a）と、を備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記払出封印手段を覆う

ことを特徴とする遊技機伍6。

20

【3244】

遊技機伍6によれば、遊技機伍1から伍5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、払出制御手段に設けられた払出制御基板に遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、払出収納手段に払出制御基板が収納される。そして、払出封印手段により、払出収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。

【3245】

従来、払出制御基板を収納した払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段が切断されることによる払出制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【3246】

そこで、遊技機伍6によれば、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。これにより、遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する払出制御基板を収納した払出収納手段の払出封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に払出制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3247】

遊技機伍0から伍6のいずれかにおいて、

実行中の遊技に関する遊技情報を記憶する記憶手段（例えば、RAM203）と、

該記憶手段に記憶されている前記遊技情報を、所定の操作（例えば、電源オン時に押下操作）が行われることで消去する消去手段（例えば、RAM消去スイッチ122）と、を

40

50

備え、

前記保護手段は、

少なくとも前記消去手段を覆う

ことを特徴とする遊技機伍 7。

【3248】

遊技機伍 7 によれば、遊技機伍 0 から伍 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段により、実行中の遊技に関する情報が記憶され、消去手段に所定の操作が行われることより、記憶手段に記憶されている遊技情報が消去される。そして、保護手段により消去手段が覆われる。これにより、遊技に関する情報を消去可能な消去手段を保護手段によって覆うことで、不正に遊技に関する情報が消去される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

10

【3249】

遊技機伍 7 において、

前記消去手段は、

第 1 条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶される情報を消去し、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立した場合に、前記遊技価値が導出される確率を更新する

ことを特徴とする遊技機伍 8。

【3250】

遊技機伍 8 によれば、遊技機伍 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、消去手段により、第 1 条件が成立した場合に、記憶手段に記憶される情報が消去され、第 1 条件と異なる第 2 条件が成立した場合に、遊技価値が導出される確率が更新される。これにより、消去手段によって、異なる条件によって記憶手段の消去と設定手段による確率の変更とを行うことができ、少ない部材で遊技機の各種設定を行い、製造コストを削減することができる、という効果がある。

20

【3251】

遊技機伍 0 から伍 8 のいずれかにおいて、

前記支持体は、

複数の板体を組み合わせて形成し、

前記保護手段は、

前記板体のいずれか 1 つ（例えば、右側板 11d）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機伍 9。

30

【3252】

遊技機伍 9 によれば、遊技機伍 0 から伍 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか 1 つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で影響手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3253】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

40

【3254】

遊技機伍 0 から伍 9 のいずれかにおいて、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成される

ことを特徴とする遊技機伍 10。

【3255】

遊技機伍 10 によれば、遊技機伍 0 から伍 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に

50

、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から影響手段を確認することが可能となり、影響手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【3256】

＜陸群：パチンコ機裏面側のカバー同士を連結＞

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定や処理を実行する複数の制御手段が配設され、各制御手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記制御手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、制御手段に対する各種設定やメンテナンス作業を実行する（例えば、特許文献1（特開2015-024202号公報））。

10

【3257】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から制御手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【3258】

陸群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの制御手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【3259】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

20

該開閉体の遊技機裏面側に搭載されて、遊技の制御を行う第1制御手段（例えば、音声ランプ制御装置113又は表示制御装置114）及び第2制御手段（例えば、主制御装置110又は払出制御装置111）と、

前記開閉体の遊技機裏面側に設けられ、少なくとも前記第1制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第1保護手段（例えば、裏パック92）と、

前記支持体に設けられ、少なくとも前記第2制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第2保護手段（例えば、保護カバー部材140）と、を備え、

前記第1保護手段の一部が、前記第2保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成される

ことを特徴とする遊技機陸0。

30

【3260】

遊技機陸0によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、開閉体の遊技機裏面側に遊技の制御を行う第1制御手段および第2制御手段が搭載される。そして、開閉体の遊技機裏面側に搭載された第1保護手段により、少なくとも第1制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。また、支持体に設けられた第2保護手段により、少なくとも第2制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。ここで、第1保護手段の一部が、第2保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成される。これにより、第1制御手段と第2制御手段とをそれぞれ覆う第1保護手段と第2保護手段との隙間をなくし、遊技機裏面側から針金等が遊技機内部に入り込む余地がなくなるので、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、開閉体に設けられた第1保護手段が、支持体に設けられた第2保護手段と遊技機裏面方向に重畳するように形成されることで、開閉体が支持体から開放された場合であっても、開閉体の第1保護手段と支持体の第2保護手段とが干渉し合わないため、メンテナンス作業等において余分な作業を増やすことなく、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

40

【3261】

遊技機陸0において、

前記開閉体は、

前記第1制御手段を前記第2制御手段より上方に設置し、

前記第1保護手段は、

50

前記第 1 制御手段の遊技機裏面側を覆う第 1 保護部と、
該第 1 保護部の下方であって、遊技機裏面側に突出する第 1 突出部（例えば、下辺突部）と、を備え、
第 2 保護手段は、
前記第 2 制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第 2 保護部と、
該第 1 保護部の上方であって、遊技機正面側に突出する第 2 突出部（例えば、上辺突部）と、を備え、
前記第 1 突出部が、第 2 突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成されることを特徴とする遊技機陸 1。

【3 2 6 2】

10

遊技機陸 1 によれば、遊技機陸 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体において、第 1 制御手段が第 2 制御手段より上方に配置される。また、第 1 保護手段に設けられた第 1 保護部により、第 1 制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第 1 保護部の下方に設けられた第 1 突出部が、遊技機裏面側へ突出される。さらに、第 1 保護手段に設けられた第 2 保護部により、第 2 制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第 2 保護部の上方に設けられた第 2 突出部が、遊技機正面側へ突出される。そして、第 1 突出部が、第 2 突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成される。これにより、第 1 保護手段と第 2 保護手段とのそれぞれの突出部が鉛直方向に折り重なるように形成されるので、第 1 保護手段と第 2 保護手段との隙間をなくすることができる。よって、遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

20

【3 2 6 3】

遊技機陸 0 又は陸 1 において、
前記支持体は、
複数の板体を組み合わせて形成し、
前記第 2 保護手段は、
前記板体のいずれか 1 つ（例えば、右側板 1 1 d）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸 2。

【3 2 6 4】

遊技機陸 2 によれば、遊技機陸 0 又は陸 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、第 2 保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか 1 つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で第 2 制御手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

30

【3 2 6 5】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

【3 2 6 6】

遊技機陸 2 において、
前記第 1 保護手段は、
前記開閉体に、少なくとも該第 1 保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸 3。

40

【3 2 6 7】

遊技機陸 3 によれば、遊技機陸 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも第 1 保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に開閉体に取り付けられる。これにより、片持ち梁状に支持体に取り付けられた第 2 保護手段に対して遊技機裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に開閉体に取り付けられた第 1 保護手段によって、第 2 保護手段の剛性を補填することができる。よって、遊技機裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、第 2 保護手段が破損することを防止すること

50

ができる、という効果がある。

【3268】

遊技機陸0から陸3のいずれかにおいて、
前記開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第1始動口64a）
が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤13）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）
と、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報
を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア203b）と、

前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（S307））と、

該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、

前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー501）と、を備え、

前記第2保護手段は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする

ことを特徴とする遊技機陸4。

【3269】

遊技機陸4によれば、遊技機陸0から陸3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、第2保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、第2保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3270】

遊技機陸0から陸4のいずれかにおいて、

前記開閉体を前記支持体に対して閉鎖した場合に、前記第1保護手段の一部と前記第2保護手段の一部とが係合する係合手段、を備えている
ことを特徴とする遊技機陸5。

【3271】

遊技機陸5によれば、遊技機陸0から陸4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体を支持体に対して閉鎖した場合に、係合手段により、第1保護手段の一部と第2保護手段の一部とが係合される。これにより、開閉体の閉鎖時に第1保護手段と第2保護手段とが係合されることで、第1保護手段と第2保護手段との隙間をなくすることができる。よって、開閉体の閉鎖時における遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【 3 2 7 2 】

遊技機陸 5 において、
前記施錠装置は、
遊技機前面側から操作可能に構成され、
所定操作されることで前記係合手段による前記第 1 保護手段および前記第 2 保護手段の係合を解除する係合解除手段を備えている
ことを特徴とする遊技機陸 6。

【 3 2 7 3 】

遊技機陸 6 によれば、遊技機陸 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置が遊技機前面側から操作可能に構成され、施錠装置に設けられた係合解除手段により、所定操作されることで係合手段による第 1 保護手段および第 2 保護手段の係合が解除される。これにより、遊技機前面側から第 1 保護手段と第 2 保護手段との係合を解除することができるので、開閉体を支持体から開放する場合であっても、遊技機前面側から係合解除手段を所定操作して第 1 保護手段と第 2 保護手段の係合を解除することで、開閉体を支持体から支障なく開放することができる、という効果がある。

【 3 2 7 4 】

遊技機陸 0 から陸 6 のいずれかにおいて、
前記第 1 保護手段は、
前記開閉体に対して開閉可能に支持される
ことを特徴とする遊技機陸 7。

【 3 2 7 5 】

遊技機陸 7 によれば、遊技機陸 0 から陸 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 保護手段が、開閉体に対して開閉可能に支持される。これにより、第 1 保護手段の一部が第 2 保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳するため、開閉体の閉鎖時に、第 1 保護手段が遊技機裏面方向へ開放されることを防止することができる、という効果がある。

【 3 2 7 6 】

< 漆群：壱群の 2 種バージョン >

支持体（例えば、外枠 1 1）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠 1 2）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠 2 0）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第 1 始動口 6 4 a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤 1 3）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S 1 0 3））と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段によって付与される前記遊技価値を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー 5 0 1）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材 1 4 0）、を備えている
ことを特徴とする遊技機漆 0。

【 3 2 7 7 】

遊技機漆 0 によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球した

10

20

30

40

50

ことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技価値付与手段によって付与される遊技価値が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3278】

10

<捌群：壱群の上位バージョン>

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。

【3279】

上記遊技機の中には、例えば、遊技者に付与する遊技価値を取得条件や取得内容等の遊技設定を、ホール関係者が変更できる機能を備えた遊技機がある（例えば、特許文献：特開2015-024202号公報）。

【3280】

このような遊技機に対して、不正行為により遊技設定が変更されるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【3281】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為による遊技設定の変更を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【3282】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第1始動口64a）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤13）と、

30

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

前記発射手段によって発射された遊技球が前記入球手段に入球した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（S103））と、を備えた遊技機において、

遊技者に対する有利度合いを複数段階に設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー501）、を備え、

前記支持体は、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材140）、を備えていることを特徴とする遊技機捌0。

40

【3283】

遊技機捌0によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、その発射手段によって発射された遊技球が入球手段に入球した場合に、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技者に対する有利度合いが複数段階に設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠さ

50

れている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【3284】

なお、「遊技者に対する有利度合い」とは、例えば、第1図柄の大当たり確率や、第1図柄で大当たりした場合における大当たり図柄の選択確率、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確率変動状態）への移行確率、1の入賞口に入賞した場合に賞球個数、遊技球の流下態様を変更する可動役物の駆動時間若しくは駆動態様、遊技球の流下態様に影響を与える部材の傾斜態様、遊技機自体の傾斜態様等、遊技者が遊技を行う上で、遊技者にとって有利な状況に対して影響する部材や処理のいずれであってもよい。

【3285】

＜玖群：弍群の横方向対応バージョン＞

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献1（特開2015-024202号公報））。

【3286】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【3287】

玖群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【3288】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー501）と、

該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材140）と、を備え、

該遊技機を遊技場に設置した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板11dの外側から固定ビス11gを羅入して、パチンコ機10を島設備に隙間なく設置）する

ことを特徴とする遊技機玖0。

【3289】

遊技機玖0によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、遊技機を遊技場に設置した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、遊技機を遊技場に設置した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【3290】

支持体（例えば、外枠11）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠12）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠20）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー 501）と、

該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材 140）と、を備え、

前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板 11d の内壁に保護カバー部材 140 の取付面 151 を当接させた状態で、右側板 11d の外側から固定ビス 11g を羅入）することを特徴とする遊技機 1。

【3291】

遊技機 1 によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、施錠装置により支持体と開閉体とを施錠した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、支持体と開閉体とを施錠した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

10

【3292】

遊技機 0 又は 1 において、

前記設定手段は、

所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、

該鍵穴は、

20

前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機裏面方向を向く

ことを特徴とする遊技機 2。

【3293】

遊技機 2 によれば、遊技機 0 又は 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機裏面方向を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

30

【3294】

遊技機 0 又は 1 において、

前記設定手段は、

所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、

該鍵穴は、

前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機側方を向く

ことを特徴とする遊技機 3。

【3295】

遊技機 2 によれば、遊技機 0 又は 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機側方（右方向又は左方向）を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機側方からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

40

【3296】

＜一群：設定変更による大当たりアップ分をハズレで吸収＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与

50

されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３２９７】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【３２９８】

一群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【３２９９】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率に変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）

ことを特徴とする遊技機一〇。

【３３００】

遊技機一〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値

10

20

30

40

50

によっては、当否記憶手段において、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第3値の導出確率に変更されるように構成される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第1値と、遊技者に遊技価値が付与されない第3値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3301】

遊技機一0において、
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第2値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）

ことを特徴とする遊技機一1。

【3302】

遊技機一1によれば、遊技機一0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第2値の導出確率に変更されないように構成されている。

【3303】

従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第1値および第2値の導出確率が適正な値となるように第1値および第2値を配分する必要がある。

【3304】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第1値の導出確率を変更する場合に、第2値の導出確率を変更してしまうと、設定値毎に第1値の導出確率に基づく第1遊技価値の出玉率と第2値の導出確率に基づく第2遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。

【3305】

そこで、遊技機一1によれば、設定変更に伴って第1値の導出確率に変更された場合であっても、第2値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみ（即ち、第1遊技結果の出現率のみ）を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3306】

遊技機一0又は一1において、
前記第3値は、

前記第1値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）における前記第1値の増加分、設けられている

ことを特徴とする遊技機一2。

【3307】

遊技機一2によれば、遊技機一0又は一1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1値の導出確率が最も低い第1設定値において、その第1設定値から第1値の導出確率が最も高い第2設定値における第1値の増加分、第3値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第1値をすべて第3値から変

10

20

30

40

50

更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3308】

遊技機一0から一2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機一3。

【3309】

遊技機一3によれば、遊技機一0から一2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3310】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【3311】

遊技機一0から一2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機一4。

【3312】

遊技機一4によれば、遊技機一0から一2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3313】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3314】

遊技機一〇から一四のいずれかにおいて、
 前記当否記憶手段は、
 前記第１値を連続した値として記憶し、
 前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されている
 ことを特徴とする遊技機一五。

【３３１５】

遊技機一五によれば、遊技機一〇から一四の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

10

【３３１６】

遊技機一〇から一四のいずれかにおいて、
 前記当否記憶手段は、
 前記第１値を非連続の値として記憶し、
 前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されている
 ことを特徴とする遊技機一六。

20

【３３１７】

遊技機一六によれば、遊技機一〇から一四の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

30

【３３１８】

遊技機一〇から一六のいずれかにおいて、
 遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
 該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
 前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
 前記判定情報取得手段は、
 前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
 前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
 前記判定手段は、
 前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
 前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
 前記当否記憶手段は、
 前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、

40

50

前記第 1 判定手段および前記第 2 判定手段による前記第 1 遊技結果の導出確率（例えば、ともに 0.5%）が同等となるように前記第 1 値を記憶し、

前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第 1 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、1%）より、前記第 2 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、94%）が高くなるように前記第 2 値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第 1 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、1%）が同等となるように前記第 2 値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第 2 判定手段による前記第 2 遊技結果の導出確率（例えば、94%）が同等となるように前記第 2 値を記憶することを特徴とする遊技機一七。

10

【3319】

遊技機一七によれば、遊技機一〇から一六の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、判定情報である第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、判定情報である第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される 1 の所定設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段および第 2 判定手段による第 1 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 1 値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率より、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 1 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第 2 判定手段による第 2 遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第 2 値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

30

【3320】

遊技機一七において、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

40

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機一八。

【3321】

50

遊技機一８によれば、遊技機一７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【３３２２】

遊技機一７又は一８において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

20

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機一９。

【３３２３】

遊技機一９によれば、遊技機一７又は一８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

30

【３３２４】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【３３２５】

そこで、遊技機一９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【３３２６】

遊技機一９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出さ

50

れ得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機10。

【3327】

遊技機10によれば、遊技機9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3328】

遊技機9において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機11。

【3329】

遊技機11によれば、遊技機9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3330】

遊技機8から11のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手

段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 1 3 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 1 3 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 4 : Yes）と、

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 1 3 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 1 : Yes）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0. 5 秒」）と、

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 6 4 c の下流側）に設けられることを特徴とする遊技機 1 2。

【3 3 3 1】

遊技機 1 2 によれば、遊技機 1 8 から 1 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可

10

20

30

40

50

能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3332】

遊技機一7又は一8において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

10

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

20

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機一13。

【3333】

遊技機一13によれば、遊技機一7又は一8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性

30

40

50

になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3334】

遊技機一13において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機一14。

10

【3335】

遊技機一14によれば、遊技機一13の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

20

【3336】

＜二群：設定変更による大当たりアップ分を他の多い乱数から吸収＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【3337】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

30

【3338】

二群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【3339】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

40

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり

50

乱数値)と、を記憶する当否記憶手段(例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1)、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値(例えば、ハズレ乱数値)である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第2値の導出確率又は前記第3値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率に変更されるように構成されている(例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填)

ことを特徴とする遊技機20。

【3340】

遊技機20によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第2値の導出確率又は第3値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率に変更される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第1値と、導出確率が高い役との導出確率に抑揚(メリハリ)を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3341】

遊技機20において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変更しないように構成されている(例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持)

ことを特徴とする遊技機21。

【3342】

遊技機21によれば、遊技機20の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、当否記憶手段において、導出確率が低い方の値の導出確率に変更されないように構成される。即ち、設定変更に伴って第1値の導出確率に変更された場合であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変化させず、導出確率が高い方の値の導出確率を変化させるように構成する。このように構成することで、出現率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合(払出球数(セーフ球数)をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。)

が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【3343】

遊技機二0又は二1において、
前記導出確率が高い値は、

前記第1値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）における前記第1値の増加分、設けられている
ことを特徴とする遊技機二2。

【3344】

遊技機二2によれば、遊技機二0又は二1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1値の導出確率が最も低い設定値において、その設定値から第1値の導出確率が最も高い設定値における第1値の増加分、出確率が高い値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第1値をすべて導出確率が高い値から変更することができる。よって、導出確率が低い（個数が少ない）値を設定毎に変更されないため、該導出確率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【3345】

遊技機二0から二2のいずれかにおいて、
前記導出確率が高い値は、
前記第3値である
ことを特徴とする遊技機二3。

【3346】

遊技機二3によれば、遊技機二0から二2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第3値が、導出確率が高い値として設けられる。即ち、第2値の導出確率より第3値の導出確率の方が高く設定されている。

【3347】

従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、出玉率に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第1値および第2値の導出確率が適正な値となるように第1値および第2値を配分する必要がある。

【3348】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第1値の導出確率を変更する場合に、第2値の導出確率を変更してしまうと、設定値毎に第1値の導出確率に基づく第1遊技価値の出玉率と第2値の導出確率に基づく第2遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要性が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。

【3349】

そこで、遊技機二3によれば、設定変更に伴って第1値の導出確率に変更された場合に、第3値の導出確率のみ変更させ、第2値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3350】

遊技機二0から二3のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機24。

【3351】

遊技機24によれば、遊技機20から23の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3352】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【3353】

遊技機20から23のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機25。

【3354】

遊技機25によれば、遊技機20から23の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3355】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3356】

遊技機20から25のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されている

ことを特徴とする遊技機26。

【3357】

遊技機二六によれば、遊技機二〇から二五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【3358】

10

遊技機二〇から二五のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第1値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機二七。

【3359】

遊技機二七によれば、遊技機二〇から二五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

20

【3360】

遊技機二〇から二七のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、
前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第2判定情報を取得する第2情報取得手段（例えば、第2保留球格納エリア273e）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第1情報取得手段により取得された前記第1判定情報を判定する第1判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、
前記第2情報取得手段により取得された前記第2判定情報を判定する第2判定手段（例えば、特図2変動開始処理（S5508））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される1の所定設定値（例えば、設定値「1」）において、前記第1判定手段および前記第2判定手段による前記第1遊技結果の導出確率（例えば、ともに0.5%）が同等となるように前記第1値を記憶し、
前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第1判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、1%）より、前記第2判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、94%）が高くなるように前記第2値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第1判定手段による前

30

40

50

記第2遊技結果の導出確率（例えば、1%）が同等となるように前記第2値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第2判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、94%）が同等となるように前記第2値を記憶することを特徴とする遊技機二8。

【3361】

遊技機二8によれば、遊技機二0から二7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第1入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第1入球手段と異なる第2入球手段に入球可能に構成される。そして、第1入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第1情報取得手段により、判定情報である第1判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、判定情報である第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される1の所定設定値において、当否記憶手段には、第1判定手段および第2判定手段による第1遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第1値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第1判定手段による第2遊技結果の導出確率より、第2判定手段による第2遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第2値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第1判定手段による第2遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第2値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第2判定手段による第2遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第2値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3362】

遊技機二8において、

前記第1遊技価値付与手段は、

前記第1遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第1遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第2入球手段より前記第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第2判定情報より前記第1判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第1入球手段により前記第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第1判定情報より前記第2判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機二9。

【3363】

遊技機二9によれば、遊技機二8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第1遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第1遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定

情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3364】

遊技機二8又は二9において、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機二10。

【3365】

遊技機二10によれば、遊技機二8又は二9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【3366】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3367】

そこで、遊技機二10によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第1判定手段における第2遊技結果の導出確率を、設定値ごとに变化させないように構成するとともに、第2判定手段における第2遊技結果の導出確率も、設定値ごとに变化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3368】

遊技機二10において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えている

ことを特徴とする遊技機二11。

【3369】

遊技機二11によれば、遊技機二10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3370】

遊技機二10において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機二12。

20

【3371】

遊技機二12によれば、遊技機二10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

40

【3372】

遊技機二9から二12のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前

50

記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 67）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普通図保留球格納エリア 273 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）の S5805 又は S5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 13 実施形態における普通電役 64c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 13 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）の S5754:Yes）と、

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 13 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）の S5751:Yes）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5 秒」）と、

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 64c の下流側）に設けられる

ことを特徴とする遊技機 213。

【3373】

遊技機 213 によれば、遊技機 29 から 212 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、

駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3374】

遊技機二8又は二9において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球

10

20

30

40

50

困難パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「0. 1 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「5 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段（例えば、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2）と、を備え、

前記第 1 当否記憶手段は、

前記第 1 値を記憶する一方、前記第 2 値を記憶せず、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 2 0 8 h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機 2 1 4。

【3 3 7 5】

遊技機 2 1 4 によれば、遊技機 2 8 又は 2 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上するこ

10

20

30

40

50

とができる、という効果がある。

【3376】

遊技機二14において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機二15。

【3377】

遊技機二15によれば、遊技機二14の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3378】

＜三群：確変機で、高確率変化分以上&設定変更以上のハズレの割り当てが存在＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

【3379】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【3380】

三群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【3381】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第1遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図1変動開始処理

10

20

30

40

50

(S5505)のS5516)と、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値(例えば、大当たり乱数値)と、前記第2遊技結果に対応する第2値(例えば、小当たり乱数値)と、を記憶する当否記憶手段(例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1)と、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値(例えば、ハズレ乱数値)である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段(例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図1大当たり乱数テーブル272a1)と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段(例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図1大当たり乱数テーブル272a1)と、を備え、

前記設定手段は、

少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値(例えば、設定値「1」)と、遊技者にとって最も有利な最高設定値(例えば、設定値「6」)と、を設定可能に構成され、

前記第3値は、

少なくとも前記最低設定値の前記所定遊技状態において、前記最低設定値における前記所定当否記憶手段に記憶される前記第1値の個数(例えば、50個)と、前記最高設定値における前記有利当否記憶手段に記憶される前記第1値の個数(例えば、600個)との差分以上の個数が設けられている

ことを特徴とする遊技機三〇。

【3382】

遊技機三〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。また、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第1遊技結果の導出確率を変更される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、所定遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。さらに、設定手段により、少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値と、遊技者にとって最も有利な最高設定値とに設定可能に構成される。そして、最低設定値において所定当否記憶手段に記憶される第1値の個数と、最高設定値において有利当否記憶手段に記憶される第1値の個数との差分以上の個数の第3値が、最低設定値の所定遊技状態において設けられている、即ち、すべての設定値において、設定変更に伴う第1値の個数を第3値から変更可能に構成し、また、いずれの設定値であっても遊技状態が変更されたことに伴って第1値の個数が増えたり減ったりした場合に、その変更分設けられた第3値から変更可能に構成する。これにより、設定値毎と導出確率との出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3383】

遊技機三〇において、

前記当否記憶手段は、

前記確率変更手段によって前記第1遊技結果の導出確率に変更された場合、前記第2値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、特別図柄の確率に変更された場合でも小当たり乱数値の個数を維持）

ことを特徴とする遊技機三1。

【3384】

遊技機三1によれば、遊技機三0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率変更手段によって前記第1遊技結果の導出確率に変更された場合、当否記憶手段における第2値の導出確率に変更されないように構成される。これにより、第1遊技結果の導出確率に変更された場合であっても、第2値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、遊技状態毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3385】

遊技機三0又は三1において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第2値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）

ことを特徴とする遊技機三2。

20

【3386】

遊技機三2によれば、遊技機三0又は三1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第2値の導出確率に変更されないように構成されている。これにより、設定変更に伴って第1値の導出確率に変更された場合であっても、第2値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3387】

遊技機三0から三2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機三3。

30

【3388】

遊技機三3によれば、遊技機三0から三2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【3389】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同

50

一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【3390】

遊技機三〇から三二のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機三四。

【3391】

遊技機三四によれば、遊技機三〇から三二の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3392】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3393】

遊技機三〇から三四のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されている

ことを特徴とする遊技機三五。

【3394】

遊技機三五によれば、遊技機三〇から三四の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【3395】

遊技機三〇から三四のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が変更されるように構成されている

ことを特徴とする遊技機三六。

【3396】

遊技機三六によれば、遊技機三〇から三四の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によ

10

20

30

40

50

って設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【3397】

遊技機三〇から三六のいずれかにおいて、
 遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
 該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、
 前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、
 前記判定情報取得手段は、
 前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、
 前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第2判定情報を取得する第2情報取得手段（例えば、第2保留球格納エリア273e）と、を備え、
 前記判定手段は、
 前記第1情報取得手段により取得された前記第1判定情報を判定する第1判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、
 前記第2情報取得手段により取得された前記第2判定情報を判定する第2判定手段（例えば、特図2変動開始処理（S5508））と、を備え、
 前記当否記憶手段は、
 前記設定手段によって設定される1の所定設定値（例えば、設定値「1」）において、前記第1判定手段および前記第2判定手段による前記第1遊技結果の導出確率（例えば、ともに0.5%）が同等となるように前記第1値を記憶し、
 前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第1判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、1%）より、前記第2判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、94%）が高くなるように前記第2値を記憶し、
 前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第1判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、1%）が同等となるように前記第2値を記憶し、
 前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第2判定手段による前記第2遊技結果の導出確率（例えば、94%）が同等となるように前記第2値を記憶することを特徴とする遊技機三七。

【3398】

遊技機三七によれば、遊技機三〇から三六の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第1入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第1入球手段と異なる第2入球手段に入球可能に構成される。そして、第1入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第1情報取得手段により、判定情報である第1判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、判定情報である第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される1の所定設定値において、当否記憶手段には、第1判定手段および第2判定手段による第1遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第1値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第1判定手段による第2遊技結果の導出確率より、第2判定手段による第2遊技結果の導出確率が高くなるように、

当否記憶手段に第2値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第1判定手段による第2遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第2値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第2判定手段による第2遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第2値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3399】

遊技機三7において、

前記所定遊技状態は、

前記第2入球手段より前記第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第2判定情報より前記第1判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第1入球手段により前記第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第1判定情報より前記第2判定情報を取得し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機三8。

【3400】

遊技機三8によれば、遊技機三7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

30

【3401】

遊技機三7又は三8において、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成される

40

ことを特徴とする遊技機三9。

【3402】

遊技機三9によれば、遊技機三7又は三8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

50

【3403】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3404】

そこで、遊技機三9によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第1判定手段における第2遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第2判定手段における第2遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3405】

遊技機三9において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機三10。

20

【3406】

遊技機三10によれば、遊技機三9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【3407】

遊技機三9において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機三11。

40

【3408】

50

遊技機三 1 1 によれば、遊技機三 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3409】

遊技機三 8 から三 1 1 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

20

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

30

、
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 1 3 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 1 3 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 4 : Yes）と、

40

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 1 3 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 1 : Yes）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する

50

転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と、

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役64cの下流側）に設けられる

ことを特徴とする遊技機三12。

【3410】

遊技機三12によれば、遊技機三8から三11の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することがで

10

20

30

40

50

きる、という効果がある。

【3411】

遊技機三7又は三8において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機三13。

【3412】

遊技機三13によれば、遊技機三7又は三8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球

手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

【3413】

遊技機三13において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機三14。

30

【3414】

遊技機三14によれば、遊技機三13の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3415】

<四群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりと小当たりとをともにアップし、そのアップ分を他の役から補填>

40

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

50

【3416】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【3417】

四群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【3418】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率、及び、前記判定手段による前記第2遊技結果が導出される確率をともに変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率及び前記第2値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率及び前記第2値の導出確率の変更に伴って、前記第3値の導出確率が増加するように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填）

ことを特徴とする遊技機40。

【3419】

遊技機40によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率、及び、判定手段による第2遊技結果が導出される確率が、設定手段によってともに変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないよ

10

20

30

40

50

うに構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率及び第2値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率及び第2値の導出確率の変更に伴って、第3値の導出確率が増加される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第1値および第2値と、遊技者に遊技価値が付与されない第3値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3420】

遊技機四0において、

前記第3値は、

前記第1値および前記第2値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値および前記第2値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）における前記第1値および前記第2値の増加分、設けられている

ことを特徴とする遊技機四1。

【3421】

遊技機四1によれば、遊技機四0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1値および第2値の導出確率が最も低い第1設定値において、その第1設定値から第1値および第2値の導出確率が最も高い第2設定値における第1値および第2値の増加分、第3値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第1値の導出確率及び第2値の導出確率に伴う増加分をすべて第3値から変更することができる。よって、設定毎に第1遊技結果の出現率と第2遊技結果の出現率とがともに変化するため、第1遊技結果の出現率と第2遊技結果の出現率との設定差が生じ難くなり、第1遊技結果の出現率と第2遊技結果の出現率との比較からは設定判別することを困難にすることができる。その結果、設定の判別要素を限定し、遊技者に遊技機の設定を看破し難くして、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【3422】

遊技機四0又は四1において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率および前記第2値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率、前記第2値の導出確率、又は、前記第1値及び前記第2値の導出確率が、均等に増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機四2。

【3423】

遊技機四2によれば、遊技機四0又は四1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率および第2値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率、第2値の導出確率、又は、第1値および第2値の導出確率が、均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率及び／又は第2遊技価値の当選確率の増加分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3424】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導

10

20

30

40

50

出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【３４２５】

遊技機四〇又は四一において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率、前記第２値の導出確率、又は、前記第１値及び前記第２値の導出確率が、所定割合で増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機四三。

【３４２６】

遊技機四三によれば、遊技機四〇又は四一の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率及び第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率、第２値の導出確率、又は、第１値および第２値の導出確率が、所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率及び／又は第２遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【３４２７】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【３４２８】

遊技機四〇から四三のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されている

ことを特徴とする遊技機四四。

【３４２９】

遊技機四四によれば、遊技機四〇から四三の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【３４３０】

遊技機四〇から四三のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されている

ことを特徴とする遊技機四五。

【3431】

遊技機四5によれば、遊技機四0から四3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【3432】

10

遊技機四0から四5のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第2値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第2値の範囲を変更する
ことを特徴とする遊技機四6。

【3433】

20

遊技機四6によれば、遊技機四0から四5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第2値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第2値の範囲が変更される。これにより、判定手段によって第2遊技価値の判定を、第2値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第2値を判定する必要がなく、判定すべき値が第2値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【3434】

30

遊技機四0から四5のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第2値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第2値の個数を変更する
ことを特徴とする遊技機四7。

【3435】

40

遊技機四7によれば、遊技機四0から四5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第2値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第2値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第2遊技価値の判定を、個々の第2値の一致判定を行う必要があるが、当否記憶手段における第2値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第2値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第2遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【3436】

50

遊技機四0から四7のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第1判定情報を

取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 273d）と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 273e）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S5505））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S5508））と、を備え、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機四 8。

【3437】

遊技機四 8 によれば、遊技機四 0 から四 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、判定情報である第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、判定情報である第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。第 1 遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3438】

遊技機四 8 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 39）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機四9。

【3439】

遊技機四9によれば、遊技機四8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

10

【3440】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3441】

そこで、遊技機四9によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第1判定手段における第2遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第2判定手段における第2遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3442】

遊技機四9において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機四10。

30

【3443】

遊技機四10によれば、遊技機四9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

50

【 3 4 4 4 】

遊技機四 9 において、
前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示の進行を一時的に停止し、前記第 1 動的表示に基づく前記第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第 2 動的表示を進行させて前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例 1 3 0）、を備えていることを特徴とする遊技機四 1 1。

10

【 3 4 4 5 】

遊技機四 1 1 によれば、遊技機四 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【 3 4 4 6 】

遊技機四 8 から四 1 1 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

30

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

40

、
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 1 3 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「

50

確率変動 B」の大当たり種別)に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態(例えば、第 1 3 実施形態の「確率変動状態」)に移行する第 1 有利移行手段(例えば、大当たり終了処理(S 5 7 1 2)の S 5 7 5 4:Yes)と、

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果(例えば、「超確率変動状態」)を付与する「確率変動 A」の大当たり種別)に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態(例えば、第 1 3 実施形態の「超確率変動状態」)に移行する第 2 有利移行手段(例えば、大当たり終了処理(S 5 7 1 2)の S 5 7 5 1:Yes)と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部(例えば、右端)から他方の端部(例えば、左端)へ遊技球が転動する転動時間(例えば、「3 秒」)より短く行う短時間パターン(例えば、「0.5 秒」)と、

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン(例えば、「5 秒」)と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン(例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長)で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン(例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長)で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置(例えば、普通電役 6 4 c の下流側)に設けられることを特徴とする遊技機 4 1 2。

【3 4 4 7】

遊技機 4 1 2 によれば、遊技機 4 8 から 4 1 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 1 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態に移行される。また、第 1 遊技結果として第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 2 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態に移行される。ここで、第 3 動的実行手段により、第 1 有利遊技状態において、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第 2 有利遊技状態において、上記転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第 1 有利遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第 2 有利遊技状態において、入

10

20

30

40

50

球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【3448】

遊技機四8において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

20

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

30

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

40

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

50

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 208h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機四 13。

【3449】

遊技機四 13 によれば、遊技機四 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3450】

遊技機四 13 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機四 14。

【3451】

遊技機四 14 によれば、遊技機四 13 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3452】

＜五群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりアップ分を大当たり以外のそれぞれの役から補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

10

【3453】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第1役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第1役より低い第2役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第1役又は第2役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第1役に対応する第1乱数値の個数と、第2役に対応する第2乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第3役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

20

【3454】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第1乱数値および第2乱数値を配分する必要がある。

【3455】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第1乱数値の導出確率を変更する場合に、固定的な1の所定乱数値から補填する構成であると、第1乱数値の導出確率の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時において制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興味が低下してしまうおそれがある。

30

【3456】

五群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【3457】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

40

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば

50

、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第2値の導出確率及び前記第3値の導出確率がそれぞれ変更される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、小当たり乱数及びハズレ乱数値のそれぞれから補填）

ことを特徴とする遊技機五〇。

【3458】

遊技機五〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、第2値の導出確率および第3値の導出確率がそれぞれ変更される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値および第3値のそれぞれから補填することが可能となり、第1値の導出確率の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、第1値の導出確率の変更分、1の所定乱数値の個数から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3459】

遊技機五〇において、

前記第2値および前記第3値は、

前記第1値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）における前記第1値の増加分、設けられている

ことを特徴とする遊技機五一。

【3460】

遊技機五一によれば、遊技機五〇の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1値の導出確率が最も低い第1設定値において、その第1設定値から第1値の導出確率が最も高い第2設定値における第1値の増加分、第2値および第3値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値および第3値のそれぞ

れから補填することで、第1値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第1値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3461】

遊技機五0又は五1において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

10

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第1値の導出確率の増加に伴って、前記第2値及び前記第3値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五2。

【3462】

遊技機五2によれば、遊技機五0又は五1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値及び第3値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第2遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3463】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

30

【3464】

遊技機五0又は五1において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

40

前記第1値の導出確率の増加に伴って、前記第2値及び前記第3値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五3。

【3465】

遊技機五3によれば、遊技機五0又は五1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値及び第3値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計

50

算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第2遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3466】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3467】

遊技機五0から五3のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第1値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機五4。

10

【3468】

遊技機五4によれば、遊技機五0から五3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

20

【3469】

遊技機五0から五3のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第1値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機五5。

30

【3470】

遊技機五5によれば、遊技機五0から五3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

40

【3471】

遊技機五0から五5のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第1入球手段に遊技球が入球したに基づいて、前記判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、

50

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 273e）と、を備え、前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S5505））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S5508））と、を備え、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機五 6。

【3472】

遊技機五 6 によれば、遊技機五 0 から五 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、判定情報である第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、判定情報である第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。第 1 遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3473】

遊技機五 6 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 39）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機五七。

【3474】

遊技機五七によれば、遊技機五六の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

10

【3475】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3476】

そこで、遊技機五七によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3477】

遊技機五七において、

前記第1判定手段は、

30

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機五八。

【3478】

遊技機五八によれば、遊技機五七の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊

40

50

技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3479】

遊技機五7において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機五9。

10

【3480】

遊技機五9によれば、遊技機五7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3481】

遊技機五6から五9のいずれかにおいて、

30

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

40

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、
該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第13実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

50

前記第1遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：Yes）と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動A」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第2有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5751：Yes）と、を備え、

10

前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と

、

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

20

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役64cの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機510。

【3482】

遊技機510によれば、遊技機56から59の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球

30

40

50

し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【3483】

遊技機五6において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

20

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

30

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

40

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

50

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 208h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機五 1 1。

【3484】

遊技機五 1 1 によれば、遊技機五 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3485】

遊技機五 1 1 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機五 1 2。

【3486】

遊技機五 1 2 によれば、遊技機五 1 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊

富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3487】

＜六群：大当たりアップ分を利益度合いの低い役から調達し、足らなくなったら次に利益度合いの低い役から調達＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

【3488】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第1役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第1役より低い第2役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第1役又は第2役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第1役に対応する第1乱数値の個数と、第2役に対応する第2乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第3役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【3489】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第1乱数値および第2乱数値の個数をそれぞれ配分する必要がある。

【3490】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第1乱数値の個数を変更する場合に、固定的な1の所定乱数値の個数から補填する構成であると、第1乱数値の個数の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時ににおいて制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【3491】

六群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【3492】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

10

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第3値の導出確率が変更される第3変更パターン（例えば、設定値「1」から「3」において大当たり乱数値の増加に伴ってハズレ乱数値を減少）と、前記第2値の導出確率が変更される第2変更パターン（例えば、設定値「4」から「6」において大当たり乱数値の増加に伴って小当たり乱数値を減少）と、を有するように構成されていることを特徴とする遊技機六〇。

20

【3493】

遊技機六〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与され、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、第3値の導出確率が変更される第3変更パターンと、第2値の導出確率が変更される第2変更パターンとが有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値の導出確率または第3値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

40

【3494】

遊技機六〇において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から1段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第3変更パターンによって、前記第3値の導出確率を変更することで前記第1値の個数を変更することを特徴とする遊技機六一。

【3495】

遊技機六一によれば、遊技機六〇の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技

50

者にとって有利な設定値となる場合に、第3変更パターンによって、第3値の導出確率を変更することで第1値の個数を変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第1値の個数の変更に伴って第3値の導出確率を変更される。

【3496】

当否記憶手段に記憶される第3値に対応する遊技結果（例えば、ハズレ役）である遊技情報は、遊技機外部に出力されて、例えば、遊技履歴等を遊技者が参照可能なデータランプ等で明確に（大々的に）表示される第1遊技結果や第2遊技結果と異なり、データランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない場合がある。

【3497】

ここで、設定変更して第1値の導出確率を変更したことに伴って、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される第2遊技結果に対応する第2値の個数を変更した場合、設定毎に第1遊技結果と第2遊技結果との出現率が相対的に変更される関係性（例えば、高設定であるほど、大当たり遊技の確率が高まる一方、小当たり遊技の確率が低下する等）を有するため、第1遊技結果と第2遊技結果との現出結果を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、遊技機の設定内容を推測される要因を増やしてしまう。その結果、例えば、低い設定（例えば、設定値「1」）に設定された遊技機の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該遊技機で遊技を行わず、遊技機の稼働が低下してしまうおそれがある。

【3498】

そこで、遊技機六1によれば、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第1値の導出確率の変更に伴って第3値の導出確率を変更されるように構成する。即ち、設定変更に伴って第1値の導出確率を変更された場合、該変更分を第3値から変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値、又は、最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値（所謂、低設定）では、遊技者による設定判別要素を第1遊技結果の出現割合のみとして、第2遊技結果の出現率からは遊技機の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【3499】

遊技機六0又は六1において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第3値が枯渇している（少ない）とき、前記第2変更パターンによって前記第2値の導出確率を変更することで前記第1値の導出確率を変更されることを特徴とする遊技機六2。

【3500】

遊技機六2によれば、遊技機六0又は六1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第3値が枯渇している（少ない）とき、第2変更パターンによって第2値の導出確率を変更することで第1値の導出確率を変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第3値が枯渇（少ない）ときは、第1値の導出確率の変更に伴って第2値の導出確率を変更される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値または／および第3値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3501】

遊技機六〇から六二のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段（例えば、設定値「１」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）と、

該第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段（例えば、設定値「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）と、

該第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段（例えば、設定値「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２a１）と、を備え、

前記第２段階当否記憶手段は、

前記第１段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第１段階当否記憶手段と前記第２値の導出確率が同等に構成され、

前記第３段階当否記憶手段は、

前記第２段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第２値の導出確率が低く構成されている

ことを特徴とする遊技機六三。

【３５０２】

遊技機六三によれば、遊技機六〇から六二の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段と、その第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段と、その第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第２段階当否記憶手段が、第１段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第１段階当否記憶手段と第２値の導出確率が同等に構成される。また、第３段階当否記憶手段が、第２段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第２値の導出確率が低く構成される。即ち、第２段階当否記憶手段では、第１段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が

【３５０３】

遊技機六〇から六三のいずれかにおいて、

前記第２値および前記第３値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられている

ことを特徴とする遊技機六四。

【３５０４】

遊技機六四によれば、遊技機六〇から六三の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値

のそれぞれから補填することで、第1値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第1値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3505】

遊技機六3又は六4において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第1値の導出確率の増加に伴って、前記第2値または前記第3値が均等に減少するように構成されている

10

ことを特徴とする遊技機六5。

【3506】

遊技機六5によれば、遊技機六3又は六4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値または第3値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第2遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3507】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【3508】

遊技機六3又は六4において、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

30

前記第1値の導出確率の増加に伴って、前記第2値または前記第3値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機六6。

【3509】

遊技機六6によれば、遊技機六3又は六4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値または第3値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第2遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【3510】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3511】

遊技機六0から六6のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

50

前記第 1 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 1 値の範囲が変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機六 7。

【3 5 1 2】

遊技機六 7 によれば、遊技機六 0 から六 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、第 1 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであつても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 1 値を判定する必要がなく、判定すべき値が第 1 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

10

【3 5 1 3】

遊技機六 0 から六 6 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数を変更する

ことを特徴とする遊技機六 8。

20

【3 5 1 4】

遊技機六 8 によれば、遊技機六 0 から六 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数が増える。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【3 5 1 5】

30

遊技機六 0 から六 8 のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段（例えば、第 1 始動口 6 4 a）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であつて、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 7 3 d）と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 7 3 e）と、を備え、

40

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S 5 5 0 5））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S 5 5 0 8））と、を備え、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり

50

終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第2入球手段より前記第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第2判定情報より前記第1判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第1入球手段により前記第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第1判定情報より前記第2判定情報を取得し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機六九。

【3516】

遊技機六九によれば、遊技機六〇から六八の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第1入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第1入球手段と異なる第2入球手段に入球可能に構成される。そして、第1入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第1情報取得手段により、第1判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。第1遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第1遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第1遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3517】

遊技機六九において、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機六一〇。

【3518】

遊技機六一〇によれば、遊技機六九の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【3519】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3520】

そこで、遊技機六10によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3521】

遊技機六10において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機六11。

20

【3522】

遊技機六11によれば、遊技機六10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技価値の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【3523】

遊技機六10において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機六12。

40

50

【 3 5 2 4 】

遊技機六 1 2 によれば、遊技機六 1 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 2 動的表示の進行が一時的に停止され、第 1 動的表示に基づく第 2 遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第 2 動的表示が進行されて、第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果が導出される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【 3 5 2 5 】

遊技機六 9 から六 1 2 のいずれかにおいて、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

20

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

30

、
該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第 1 3 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動 B」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態（例えば、第 1 3 実施形態の「確率変動状態」）に移行する第 1 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 4：Y e s）と、

40

前記第 1 遊技結果として前記第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別）に基づいて前記第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態（例えば、第 1 3 実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第 2 有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 5 7 1 2）の S 5 7 5 1：Y e s）と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段

50

における 1 の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3 秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0. 5 秒」）と、

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5 秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

10

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役 6 4 c の下流側）に設けられることを特徴とする遊技機 613。

【3526】

遊技機 613 によれば、遊技機 69 から 612 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第 1 遊技結果として所定の第 1 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 1 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態に移行される。また、第 1 遊技結果として第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果に基づいて第 1 遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 2 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態に移行される。ここで、第 3 動的実行手段により、第 1 有利遊技状態において、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第 2 有利遊技状態において、上記転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第 1 有利遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第 2 有利遊技状態において、入球容易パターンより第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第 2 特別入球手段が、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第 1 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球され易く、第 2 特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第 2 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第 2 入球手段に入球せず、第 2 特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第 1 遊技結果としての第 1 導出結果と第 2 導出結果とで、第 2 遊技結果が導出されたときに第 2 特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせるこ

20

30

40

50

とができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3527】

遊技機六九において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、
該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第1遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機六14。

【3528】

遊技機六14によれば、遊技機六9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入

10

20

30

40

50

球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

【3529】

遊技機六14において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機六15。

30

【3530】

遊技機六15によれば、遊技機六14の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【3531】

＜七群：2の特別図柄を有し、各特別図柄にそれぞれ割り当てられている役から大当たりアップ分を補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開

50

2017-109085号公報))。

【3532】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【3533】

七群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【3534】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

10

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

20

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、を備え、

30

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記判定情報取得手段は、

前記第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、

前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第2判定情報を取得する第2情報取得手段（例えば、第2保留球格納エリア273e）と、を備え、

前記判定手段は、

40

前記第1情報取得手段により取得された前記第1判定情報を判定する第1判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

前記第2情報取得手段により取得された前記第2判定情報を判定する第2判定手段（例えば、特図2変動開始処理（S5508））と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第1判定手段および前記第2判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱

50

数値の増加分を、共通役であるハズレ乱数値から補填)
ことを特徴とする遊技機七〇。

【3535】

遊技機七〇によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第1入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第1入球手段と異なる第2入球手段に入球可能に構成される。また、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、第1入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第1情報取得手段により、判定情報である第1判定情報が取得され、第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第2情報取得手段により、判定情報である第2判定情報が取得される。また、第1情報取得手段により取得された第1判定情報が、判定手段に設けられた第1判定手段によって判定され、第2情報取得手段により取得された第2判定情報が、判定手段に設けられた第2判定手段によって判定される。ここで、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、第1判定手段および第2判定手段とともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率に変更される。即ち、設定変更によって第1値の導出確率を変更する場合に、第1判定手段と第2判定手段とで共通する抽出役に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第1値の導出確率に変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【3536】

遊技機七〇において、
前記当否記憶手段は、
前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、
前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、
前記第1当否記憶手段および前記第2当否記憶手段は、
少なくとも、前記第1値および前記第3値を記憶するように構成されている
ことを特徴とする遊技機七一。

【3537】

遊技機七一によれば、遊技機七〇の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段および第2当否記憶手段には、少なくとも、第1値および第3値が記憶されるように構成される。即ち、設定変更によって第1値の導出確率を変更する場合に、第1判定手段と第2判定手段とで共通する抽出役である第3値に対応する値の導出確率から

補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第1値の導出確率に変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役である第3値の導出確率に変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【3538】

遊技機七〇又は七１において、
前記抽出役に対応する値は、

前記第1値の導出確率が最も低い第1設定値（例えば、設定値「1」）において、該第1設定値から前記第1値の導出確率が最も高い第2設定値（例えば、設定値「6」）における前記第1値の増加分、設けられている
ことを特徴とする遊技機七２。

10

【3539】

遊技機七２によれば、遊技機七〇又は七１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1値の導出確率が最も低い第1設定値において、その第1設定値から第1値の導出確率が最も高い第2設定値における第1値の増加分、抽出役に対応する値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第1値をすべて共通する抽出役に対応する値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第1遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

20

【3540】

遊技機七〇から七２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図1大当たり乱数テーブル272a1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されている
ことを特徴とする遊技機七３。

30

【3541】

遊技機七３によれば、遊技機七〇から七２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

40

【3542】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、1％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5％）ずつ増加する場合等が例示される。

【3543】

遊技機七〇から七２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特

50

図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1)、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機七 4。

【3544】

遊技機七 4 によれば、遊技機七 0 から七 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合で増加する第 1 遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

10

【3545】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3546】

20

遊技機七 0 から七 4 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第 1 値の範囲が変更されるように構成されている

ことを特徴とする遊技機七 5。

【3547】

遊技機七 5 によれば、遊技機七 0 から七 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、第 1 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 1 値を判定する必要がなく、判定すべき値が第 1 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

30

【3548】

遊技機七 0 から七 4 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数が変更されるように構成されている

40

ことを特徴とする遊技機七 6。

【3549】

遊技機七 6 によれば、遊技機七 0 から七 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる

50

、という効果がある。

【3550】

遊技機七〇から七六において、

前記第1遊技価値付与手段は、

前記第1遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第1遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第2入球手段より前記第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第2判定情報より前記第1判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第1入球手段により前記第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第1判定情報より前記第2判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機七七。

【3551】

遊技機七七によれば、遊技機七六の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第1遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第1遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第2入球手段より第1入球手段に遊技球が入球し易いことで、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1入球手段より第2入球手段に遊技球が入球し易いことで、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3552】

遊技機七七のいずれかにおいて、

前記第1判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置39）において第1識別情報の第1動的表示を実行する第1動的表示実行手段（例えば、第1特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第2判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示を実行する第2動的表示実行手段（例えば、第2特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示と前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機七八。

【3553】

遊技機七八によれば、遊技機七七の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段の判定結果に基づいて、第1動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報の第1動的表示が実行される。また、第2判定手段の判定結果に基づいて、第2動的表示実行手段により、表示手段において第1識別情報と異なる第2識別情報の第2動的表示が実行される。そして、表示手段により、第1動的表示実行手段による第1動的表示と第2動的表示実行手段による第2動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【3554】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時

10

20

30

40

50

）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1遊技結果および第2遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3555】

そこで、遊技機七8によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3556】

遊技機七8において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機七9。

20

【3557】

遊技機七9によれば、遊技機七8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1遊技結果又は第2遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われなくすることができる、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【3558】

遊技機七8において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機七10。

40

【3559】

遊技機七10によれば、遊技機七8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第

50

1 判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われなくすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3560】

遊技機七8から七10のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

20

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

30

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第13実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第1遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：Yes）と、

40

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動A」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第2有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5751：Yes）と、を備え、

前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と

50

、
前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役64cの下流側）に設けられる

ことを特徴とする遊技機711。

【3561】

遊技機711によれば、遊技機78から710の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【3562】

遊技機七 8 において、

前記第 1 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 1 特別入球手段（例えば、大入賞口 6 5 a）と、

前記第 2 遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第 2 特別入球手段（例えば、小入賞口 7 2 a）と、

前記第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 6 4 b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役 6 4 c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段（例えば、スルーゲート 6 7）と、

該第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 3 判定情報を取得する第 3 情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア 2 7 3 i）と、

該第 3 情報取得手段により取得された前記第 3 判定情報に基づいて、第 3 識別情報の第 3 動的表示を実行する第 3 動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4））と

、

該第 3 動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S 5 1 0 4）の S 5 8 0 5 又は S 5 8 0 7）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第 1 4 実施形態における普通電役 6 4 c の上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「0. 1 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役 6 4 c の突出時間が「5 秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第 1 判定手段において用いられる第 1 当否記憶手段（例えば、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 1）と、

前記第 2 判定手段において用いられる第 2 当否記憶手段（例えば、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 7 2 a 2）と、を備え、

前記第 1 当否記憶手段は、

前記第 1 値を記憶する一方、前記第 2 値を記憶せず、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 1 値および前記第 2 値を記憶し、

前記第 2 特別入球手段は、

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 2 0 8 h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機七 1 2。

【3563】

遊技機七 1 2 によれば、遊技機七 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして

、その第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第1当否記憶手段が、第1判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第2当否記憶手段が、第2判定手段において用いられる。ここで、第1当否記憶手段には、第1値が記憶される一方、第2値が記憶されず、第2当否記憶手段には、第1値および第2値が記憶される。そして、第2特別入球手段に設けられた第4入球手段により、第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第2入球手段に遊技球が入球した場合に、第1遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第1判定手段における当否判定では、第1当否記憶手段に第2値が記憶されておらず第1値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第2判定手段における当否判定では、第2当否記憶手段に第1値とともに第2値が記憶されていることから、第1遊技結果を導出させて第1遊技価値を得るか、或いは、第2遊技結果を導出させて、さらに、第4入球手段に遊技球を入球させることで第1遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3564】

遊技機七12において、

前記第2当否記憶手段は、

前記第2値の導出確率を、前記第1値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機七13。

【3565】

遊技機七13によれば、遊技機七12の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2当否記憶手段において、第2値の導出確率が、第1値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第2判定手段における判定において、第2値が抽出されることに基づく第2遊技結果が、第1遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第1判定手段において付与され得る遊技価値と、第2判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3566】

＜八群：遊技価値を発生する役同士で確率アップ分&設定変更分を補填＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【3567】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【3568】

本発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ること

が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【3569】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って前記第2値の導出確率が増加される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填）

ことを特徴とする遊技機80。

【3570】

遊技機80によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って第2値の導出確率が増加される。即ち、各設定毎において、第1値に対応する第1遊技結果の導出確率が増加されるに伴って、第2値に対応する第2遊技結果の導出確率が増加される。これにより、各設定毎に第1遊技結果と第2遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3571】

遊技機八〇において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、該設定値の変更によっては前記第３値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でもハズレ乱数値の個数を維持）

ことを特徴とする遊技機八１。

【３５７２】

遊技機八１によれば、遊技機八〇の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、この設定値の変更によっては判定情報取得手段における第３値の導出確率に変更されないように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率と第２遊技結果の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【３５７３】

遊技機八〇又は八１において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第１遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）のＳ５５１６）と、を備え、

20

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、

前記有利当否記憶手段は、

前記確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率に変更される場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って前記第３値の導出確率に変更される（例えば、確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）

30

ことを特徴とする遊技機八２。

【３５７４】

遊技機八２によれば、遊技機八〇又は八１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第１遊技結果の導出確率に変更される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、通常遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。ここで、確率変更手段によって第１遊技結果の導出確率に変更される場合に、有利当否記憶手段では、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率に変更される。これにより、遊技状態毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変化分のみを考慮することで計算することが可能となるとともに、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率と第２遊技価値の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【３５７５】

遊技機八〇から八２のいずれかにおいて、

前記第２値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）にお

50

ける前記第 1 値の増加分、設けられている
ことを特徴とする遊技機八 3。

【3576】

遊技機八 3 によれば、遊技機八 0 から八 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、第 2 値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第 1 値の導出確率をすべて第 2 値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第 1 遊技価値の当選確率の増加分と第 2 遊技価値の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3577】

遊技機八 0 から八 3 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成されている

20

ことを特徴とする遊技機八 4。

【3578】

遊技機八 4 によれば、遊技機八 0 から八 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第 1 遊技価値の当選確率と、段階的かつ均等に減少する第 2 遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

30

【3579】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1 段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1 段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

【3580】

遊技機八 0 から八 3 のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272 a 1）、を備え、

40

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成されている

ことを特徴とする遊技機八 5。

【3581】

遊技機八 5 によれば、遊技機八 0 から八 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第 1 値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的

50

かつ所定割合に増加する第1遊技価値の当選確率と、段階的かつ所定割合で減少する第2遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3582】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3583】

遊技機八〇から八五のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第1値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機八六。

10

【3584】

遊技機八六によれば、遊技機八〇から八五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第1値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、第1値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された1つ1つの第1値を判定する必要がなく、判定すべき値が第1値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

20

【3585】

遊技機八〇から八五のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第1値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第1値の個数が変更されるように構成されている
ことを特徴とする遊技機八七。

30

【3586】

遊技機八七によれば、遊技機八〇から八五の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第1値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第1値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第1遊技価値の判定を、個々の第1値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第1値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第1値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第1遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

40

【3587】

遊技機八〇から八七のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段（例えば、第1始動口64a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段（例えば、第2始動口64b）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第1入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第1判定情報を取得する第1情報取得手段（例えば、第1保留球格納エリア273d）と、

50

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 273e）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S5505））と、

前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S5508））と、を備え、

前記第 1 遊技価値付与手段は、

前記第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機 8。

【3588】

遊技機 8 によれば、遊技機 80 から 87 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。第 1 遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3589】

遊技機 8 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 39）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による

前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機八 9。

【3590】

遊技機八 9 によれば、遊技機八 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

10

【3591】

従来より、第 1 識別情報の第 1 動的表示と第 2 識別情報の第 2 動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第 1 遊技結果および第 2 遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3592】

そこで、遊技機八 9 によれば、第 1 動的表示と第 2 動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3593】

遊技機八 9 において、

前記第 1 判定手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において前記第 2 遊技結果が導出され得る状況において、前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示の実行中であって、該第 2 動的表示において前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、該第 2 動的表示の実行時間が、前記第 1 動的表示の実行時間より長い場合、該第 2 動的表示における前記第 1 遊技結果又は前記第 2 遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図 2 変更処理（S5520））、を備えていることを特徴とする遊技機八 10。

30

【3594】

遊技機八 10 によれば、遊技機八 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示において第 2 遊技結果が導出され得る状況において、第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示の実行中であって、その第 2 動的表示において第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果を導出し得て、かつ、その第 2 動的表示の実行時間が、第 1 動的表示の実行時間より長い場合、第 1 判定手段に設けられた結果変更手段により、その第 2 動的表示における第 1 遊技結果又は第 2 遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第 1 動的表示による第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与中に、第 2 動的表示による第 1 遊技結果に基づく第 1 遊技の付与、又は、第 2 遊技結果に基づく第 2 遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第 1 遊技価値又は第 2 遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【3595】

50

遊技機八九において、
前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第2遊技結果が導出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1遊技結果又は前記第2遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機八11。

10

【3596】

遊技機八11によれば、遊技機八九の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第2遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1遊技結果又は第2遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第2遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1遊技結果又は第2遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与中に、第2動的表示による第1遊技結果に基づく第1遊技の付与、又は、第2遊技結果に基づく第2遊技価値の付与が行われなくすることができ、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1遊技価値又は第2遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

20

【3597】

遊技機八8から八11のいずれかにおいて、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

30

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

40

、
該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第13実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第1遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状

50

態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：Yes）と、

前記第1遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動A」の大当たり種別）に基づいて前記第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第2有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5751：Yes）と、を備え、
前記第3動的実行手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における1の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「3秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「0.5秒」）と、

前記第2有利遊技状態において、前記第3動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「5秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第1有利遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、

前記第2特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役64cの下流側）に設けられる
ことを特徴とする遊技機812。

【3598】

遊技機812によれば、遊技機88から811の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技結果が導出された場合に、第1特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第2遊技結果が導出された場合に、第2特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第2入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第1入球手段および第2入球手段と異なる第3入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3情報取得手段により、第3判定情報が取得され、その第3情報取得手段により取得された第3判定情報に基づいて、第3動的実行手段により、第3識別情報の第3動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第3動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第1遊技結果として所定の第1導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第1有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態に移行される。また、第1遊技結果として第1導出結果と異なる第2導出結果に基づいて第1遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第2有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第1有利遊技状態と異なる第2有利遊技状態に移行される。ここで、第3動的実行手段により、第1有利遊技状態において、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第3動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第2有利遊技状態において、上記転動時間より、第3動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第1有利遊技状態において、第2入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第2有利遊技状態において、入球容易パターンより第2入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動さ

10

20

30

40

50

れる。そして、第2特別入球手段が、閉塞時転動手段における1の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第1有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第2遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【3599】

遊技機88において、

前記第1遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第2遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

20

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

30

前記可動手段は、

少なくとも、前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

40

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

50

該第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第 4 入球手段（例えば、特別領域スイッチ 208h）、を備え、

該第 4 入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第 1 遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機 813。

【3600】

遊技機 813 によれば、遊技機 88 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 2 遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 遊技結果を導出させて第 1 遊技価値を得るか、或いは、第 2 遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3601】

遊技機 813 において、

前記第 2 当否記憶手段は、

前記第 2 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 814。

【3602】

遊技機 814 によれば、遊技機 813 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3603】

＜九群：設定によって変更される乱数値が異なる＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献1（特開2017-109085号公報））。

10

【3604】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第1役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第1役より低い第2役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第1役又は第2役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第1役に対応する第1乱数値の個数と、第2役に対応する第2乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第3役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

20

【3605】

ここで、遊技ホールに設置される各遊技機には、それぞれ、該遊技機から出力される遊技価値が付与される第1役や第2役の当選回数を集計し、その集計結果を遊技者に報知可能に表示するデータランプが備えられている。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、このデータランプを確認する場合があります、データランプの表示内容により、これから遊技を行う遊技機のその日又は過去の遊技履歴を参照して遊技機の設定内容を推測し、遊技を行う遊技機を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「6」）遊技機での遊技を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「1」）遊技機の遊技を敬遠してしまうことで、該設定内容が悪い遊技機の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

30

【3606】

九群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機の設定状況を把握され難い遊技機を提供することを目的としている。

【3607】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

40

該判定手段によって第1遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって第2遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1遊技価値と異なる第2遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第2遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2遊技結果に対応する第2値（例えば、小当たり

50

乱数値)と、を記憶する当否記憶手段(例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1)、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第1値または前記第2値以外の第3値(例えば、ハズレ乱数値)である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第2値の導出確率又は前記第3値の導出確率のいずれか一方が変更されるように構成されている(例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填する設定もあれば、小当たり乱数値から補填する設定もある)

ことを特徴とする遊技機90。

【3608】

遊技機90によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1遊技結果が導出されることに基づいて、第1遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第1遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第2遊技結果が導出されることに基づいて、第2遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第2遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第1遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第1遊技結果に対応する第1値と、第2遊技結果に対応する第2値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第1値または第2値以外の第3値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第2値の導出確率又は第3値の導出確率のいずれか一方が変更される。即ち、設定変更に伴って第1値の導出確率が変更された場合、設定値によっては、第2値の導出確率を変更する場合もあれば、第3値の導出確率を変更する場合もあるように構成する。このように構成することで、遊技者による設定判別要素を複雑化することができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定(即ち、設定値「1」等)であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【3609】

<十群：大当たり、中当たり、小当たりを有し、大当たりの導出確率の変更に伴い、中当たり又は小当たりの導出確率を変更>

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等(払出球数(セーフ球数)をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。)が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか1の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前(遊技ホールの開店前)に該ホール関係者等が設定(変更、更新)可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる(例えば、特許文献1(特開2017-109085号公報))。

【3610】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要が

10

20

30

40

50

あるが、この点について未だ改良の余地がある。

【3611】

十群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【3612】

所定の始動条件の成立（例えば、第1始動口64aへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタC1の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置110）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図1変動開始処理（S5505））と、

該判定手段によって第1特別遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第1特別価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第1特別価値付与手段（例えば、大当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって前記第1特別遊技結果と異なる第2特別遊技結果（例えば、中当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第1特別価値より低い第2特別価値（例えば、中当たり遊技）を付与し得る第2特別価値付与手段（例えば、中当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（S5710））と、

前記判定手段によって前記第1特別遊技結果又は前記第2特別遊技結果と異なる第3特別遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第2特別価値より低い第3特別価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第3特別価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（S5714））と、

前記判定手段による前記第1特別遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（S4005）のS4121）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第1特別遊技結果に対応する第1値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第2特別遊技結果に対応する第2値（例えば、中当たり乱数値）と、前記第3特別遊技結果に対応する第3値（例えば、小当たり乱数値）とを記憶する当否記憶手段（例えば、大当たり乱数テーブル及び／又は大当たり種別テーブル）、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第1値の導出確率の変更に伴って、前記第2値の導出確率が増加される場合と、前記第3値の導出確率が増加される場合とを有するように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、中当たり乱数値から補填する場合と、小当たり乱数値から補填する場合とがある）ことを特徴とする遊技機10。

【3613】

遊技機10によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第1特別遊技結果が導出されることに基づいて、第1特別価値付与手段により、遊技者に所定の第1特別価値が付与され、判定手段によって第1特別遊技結果と異なる第2特別遊技結果が導出されることに基づいて、第2特別価値付与手段により、遊技者に第1特別価値より低い第2特別価値が付与される。また、判定手段によって第1特別遊技結果又は第2特別遊技結果と異なる第3特別遊技結果が導出されることに基づいて、第3特別価値付与手段により、遊技者に第2特別価値より低い第3特別価値が付与される。さらに、判定手段による第1特別遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第1特別遊技結果に対応する第1値と、第2特別遊技結果に対応する第2値と、第3特別遊技結果に対応する第3値とが記憶される。そして、当否記憶手段には

設定手段によって設定された設定値によっては、第1値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第1値の導出確率の変更に伴って、第2値の導出確率が変更される場合と、第3値の導出確率が変更される場合とを有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値の導出確率または第3値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、1の所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3614】

遊技機十0において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から1段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第3値の導出確率を変更することで前記第1値の導出確率を変更することを特徴とする遊技機十1。

【3615】

遊技機十1によれば、遊技機十0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第3値の導出確率を変更することで第1値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第1値の導出確率の変更に伴って第3値の導出確率が変更される。これにより、遊技者にとって最も不利な設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値とすることによる第1値の導出確率に変更に伴って、遊技者にとって最も遊技価値が低い第3値の導出確率を変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値と、該設定値から1段階遊技者にとって有利な設定値とにおいて、第1特別遊技結果と第3特別遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3616】

遊技機十0又は十1において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第3値が枯渇している（少ない）とき、前記第2値の導出確率を変更することで前記第1値の導出確率を変更されることを特徴とする遊技機十2。

【3617】

遊技機十2によれば、遊技機十0又は十1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第3値が枯渇している（少ない）とき、第2値の導出確率を変更することで第1値の導出確率が増加される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第3値が枯渇（少ない）ときは、第1値の導出確率の変更に伴って第2値の導出確率が増加される。これにより、設定変更に基づいて第1値の導出確率の変更分を、第2値または／および第3値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3618】

遊技機十0から十2のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第1値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも3段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「1」～「6」における特

10

20

30

40

50

図 1 大当たり乱数テーブル 272a1)、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

遊技者にとって最も不利な第 1 段階当否記憶手段（例えば、設定値「1」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272a1）と、

該第 1 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 2 段階当否記憶手段（例えば、設定値「3」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272a1）と、

該第 2 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 3 段階当否記憶手段（例えば、設定値「6」における特図 1 大当たり乱数テーブル 272a1）と、を備え、

前記第 2 段階当否記憶手段は、

前記第 1 段階当否記憶手段より前記第 1 値の導出確率が高い一方、前記第 1 段階当否記憶手段と前記第 2 値の導出確率が同等に構成され、

前記第 3 段階当否記憶手段は、

前記第 2 段階当否記憶手段より前記第 1 値の導出確率が高い一方、前記第 2 値の導出確率が低く構成されている

ことを特徴とする遊技機 13。

【3619】

遊技機 13 によれば、遊技機 10 から 12 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第 1 値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも 3 段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第 1 段階当否記憶手段と、その第 1 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 2 段階当否記憶手段と、その第 2 段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第 3 段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第 2 段階当否記憶手段が、第 1 段階当否記憶手段より第 1 値の導出確率が高い一方、第 1 段階当否記憶手段と第 2 値の導出確率が同等に構成される。また、第 3 段階当否記憶手段が、第 2 段階当否記憶手段より第 1 値の導出確率が高い一方、第 2 値の導出確率が低く構成される。即ち、第 2 段階当否記憶手段では、第 1 段階当否記憶手段と比べて、第 1 値の導出確率が高く、第 2 値の導出確率が同等の設定となっている。また、第 2 段階当否記憶手段では、第 2 段階当否記憶手段と比べて、第 1 値の導出確率が高く、第 2 値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値または／および第 3 値のそれぞれから補填することで、第 1 値の導出確率の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約が少なくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3620】

遊技機 10 から 13 のいずれかにおいて、

前記第 2 値および前記第 3 値は、

前記第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値（例えば、設定値「1」）において、該第 1 設定値から前記第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値（例えば、設定値「6」）における前記第 1 値の増加分、設けられている

ことを特徴とする遊技機 14。

【3621】

遊技機 14 によれば、遊技機 10 から 13 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 値の導出確率が最も低い第 1 設定値において、その第 1 設定値から第 1 値の導出確率が最も高い第 2 設定値における第 1 値の増加分、第 2 値および第 3 値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第 1 値の導出確率の変更分を、第 2 値および第 3 値のそれぞれから補填することで、第 1 値の変更分を固定的な 1 の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第 1 値の変更分、1 の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約が少なくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3622】

遊技機十3又は十4において、
前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第1値の導出確率の増加に伴って、前記第2値または前記第3値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機十5。

【3623】

遊技機十5によれば、遊技機十3又は十4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値または第3値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第1特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第2特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第3特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

10

【3624】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、1段階下の導出確率から同一値（例えば、1%）ずつ増加する場合や、1段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、5%）ずつ増加する場合等が例示される。

20

【3625】

遊技機十3又は十4において、
前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

前記第1値の導出確率の増加に伴って、前記第2値または前記第3値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機十6。

30

【3626】

遊技機十6によれば、遊技機十3又は十4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第1値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第1値の導出確率の増加に伴って、第2値または第3値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第1特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第2特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第3特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

40

【3627】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、5%、10%、15%、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「1」を基準に、2倍、4倍、8倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【3628】

遊技機十0から十6のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第1値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第1値の範囲が変更されるように構成されている

50

ことを特徴とする遊技機十 7。

【3629】

遊技機十 7 によれば、遊技機十 0 から十 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第 1 値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第 1 特別遊技価値の判定を、第 1 値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された 1 つ 1 つの第 1 値を判定する必要がなく、判定すべき値が第 1 値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

10

【3630】

遊技機十 0 から十 6 のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第 1 値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第 1 値の個数を変更する

ことを特徴とする遊技機十 8。

【3631】

遊技機十 8 によれば、遊技機十 0 から十 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第 1 値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第 1 値の個数を変更される。これにより、判定手段によって第 1 特別遊技価値の判定を、個々の第 1 値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第 1 値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第 1 値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第 1 特別遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

20

【3632】

遊技機十 0 から十 8 のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット 112 a）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段（例えば、第 1 始動口 64 a）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段（例えば、第 2 始動口 64 b）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 1 判定情報を取得する第 1 情報取得手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 273 d）と、
前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第 2 判定情報を取得する第 2 情報取得手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 273 e）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 判定情報を判定する第 1 判定手段（例えば、特図 1 変動開始処理（S5505））と、
前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 判定情報を判定する第 2 判定手段（例えば、特図 2 変動開始処理（S5508））と、を備え、
前記第 1 特別価値付与手段は、
前記第 1 特別遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第 1 特別遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（S5712））、を備え、
前記所定遊技状態は、

30

40

50

前記第 2 入球手段より前記第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 2 判定情報より前記第 1 判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第 1 入球手段により前記第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第 1 判定情報より前記第 2 判定情報を取得し易いように構成されている

ことを特徴とする遊技機 10。

【3633】

遊技機 10 によれば、遊技機 10 から 18 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第 1 入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段に入球可能に構成される。そして、第 1 入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 1 情報取得手段により、第 1 判定情報が取得され、第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第 2 情報取得手段により、第 2 判定情報が取得される。また、第 1 情報取得手段により取得された第 1 判定情報が、判定手段に設けられた第 1 判定手段によって判定され、第 2 情報取得手段により取得された第 2 判定情報が、判定手段に設けられた第 2 判定手段によって判定される。第 1 特別価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第 1 特別遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第 1 特別遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第 2 入球手段より第 1 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 判定情報より第 1 判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第 1 入球手段より第 2 入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 1 判定情報より第 2 判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第 1 判定手段及び第 2 判定手段における第 1 特別遊技価値の導出確率の増加分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 2 特別遊技結果の導出確率の変化分と、第 1 判定手段と第 2 判定手段とにおける第 3 特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3634】

遊技機 10 において、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置 39）において第 1 識別情報の第 1 動的表示を実行する第 1 動的表示実行手段（例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示を実行する第 2 動的表示実行手段（例えば、第 2 特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第 1 動的表示実行手段による前記第 1 動的表示と前記第 2 動的表示実行手段による前記第 2 動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 11。

【3635】

遊技機 11 によれば、遊技機 10 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定手段の判定結果に基づいて、第 1 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報の第 1 動的表示が実行される。また、第 2 判定手段の判定結果に基づいて、第 2 動的表示実行手段により、表示手段において第 1 識別情報と異なる第 2 識別情報の第 2 動的表示が実行される。そして、表示手段により、第 1 動的表示実行手段による第 1 動的表示と第 2 動的表示実行手段による第 2 動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【3636】

従来より、第1識別情報の第1動的表示と第2識別情報の第2動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第1特別遊技結果、第2特別遊技結果および第3特別遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【3637】

そこで、遊技機10によれば、第1動的表示と第2動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第2判定情報より第1判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第1判定情報より第2判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定
10
変更に伴う第1判定手段及び第2判定手段における第1特別遊技価値の導出確率の増加分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第2特別遊技結果の導出確率の変化分と、第1判定手段と第2判定手段とにおける第3特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3638】

遊技機10において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第3特別遊技結果が導
20
出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1特別遊技結果、前記第2特別遊技結果又は前記第3特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実行時間より長い場合、該第2動的表示における前記第1特別遊技結果、前記第2特別遊技結果又は前記第3特別遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図2変更処理（S5520））、を備えている

ことを特徴とする遊技機11。

【3639】

遊技機11によれば、遊技機10の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、
30
第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第3特別遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第1判定手段に設けられた結果変更手段により、その第2動的表示における第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第1動的表示による第2特別遊技結果に基づく第3特別価値の付与中に、第2動的表示による第1特別遊技結果に基づく第1特別価値の付与、第2特別遊技結果に基づく第2特別価値の付与、又は、第3特別遊技結果に基づく第3特別価値の付与が行われな
40
いようにすることができ、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3640】

遊技機10において、

前記第1判定手段は、

前記第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において前記第3特別遊技結果が導
50
出され得る状況において、前記第2動的表示実行手段による前記第2動的表示の実行中であって、該第2動的表示において前記第1特別遊技結果、前記第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第2動的表示の実行時間が、前記第1動的表示の実

行時間より長い場合、該第2動的表示の進行を一時的に停止し、前記第1動的表示に基づく前記第3特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第2動的表示を進行させて前記第1特別遊技結果、前記第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例130）、を備えていることを特徴とする遊技機112。

【3641】

遊技機112によれば、遊技機110の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第1動的表示実行手段による前記第1動的表示において第3特別遊技結果が導出され得る状況において、第2動的表示実行手段による第2動的表示の実行中であって、その第2動的表示において第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第2動的表示の実行時間が、第1動的表示の実行時間より長い場合、第2動的表示の進行が一時的に停止され、第1動的表示に基づく第3特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第2動的表示が進行されて、第1特別遊技結果、第2特別遊技結果又は第3特別遊技結果が導出される。これにより、第1動的表示による第2特別遊技結果に基づく第2特別価値の付与中に、第2動的表示による第1特別遊技結果に基づく第1特別価値の付与、第2特別遊技結果に基づく第2特別価値の付与、又は、第3特別遊技結果に基づく第3特別価値の付与が行われなようにすることができ、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第1特別価値、第2特別価値又は第3特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【3642】

遊技機19から112のいずれかにおいて、

少なくとも前記第1特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第3特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第13実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第1特別遊技結果として所定の第1導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動B」の大当たり種別）に基づいて前記第1特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第1有利遊技状態（例えば、第13実施形態の「確率変動状態」）に移行する第1有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（S5712）のS5754：Yes）と、

前記第1特別遊技結果として前記第1導出結果と異なる第2導出結果（例えば、「超確

10

20

30

40

50

率変動状態」を付与する「確率変動 A」の大当たり種別)に基づいて前記第 1 特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態 (例えば、第 1 3 実施形態の「超確率変動状態」)に移行する第 2 有利移行手段 (例えば、大当たり終了処理 (S 5 7 1 2) の S 5 7 5 1 : Yes)と、を備え、

前記第 3 動的実行手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における 1 の端部 (例えば、右端) から他方の端部 (例えば、左端) へ遊技球が転動する転動時間 (例えば、「3 秒」) より短く行う短時間パターン (例えば、「0. 5 秒」) と、

10

前記第 2 有利遊技状態において、前記第 3 動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン (例えば、「5 秒」) と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第 1 有利遊技状態において、前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン (例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長) で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン (例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長) で前記可動手段を駆動し、

前記第 2 特別入球手段は、

前記閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置 (例えば、普通電役 6 4 c の下流側) に設けられることを特徴とする遊技機 1 1 3。

20

【3 6 4 3】

遊技機 1 1 3 によれば、遊技機 1 9 から 1 1 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第 1 特別遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 3 特別遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第 1 特別遊技結果として所定の第 1 導出結果に基づいて第 1 特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 1 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第 1 有利遊技状態に移行される。また、第 1 特別遊技結果として第 1 導出結果と異なる第 2 導出結果に基づいて第 1 特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第 2 有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第 1 有利遊技状態と異なる第 2 有利遊技状態に移行される。ここで、第 3 動的実行手段により、第 1 有利遊技状態において、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第 2 有利遊技状態において、上記転動時間より、第 3 動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第 1 有利遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第 2 有利遊技状態において、入球容易パターンより第 2 入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第 2 特別入球手段が、閉塞時転動手段における 1 の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第 1 有利遊技状態では、第 3 動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時

30

40

50

間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球され易く、第2特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第2有利遊技状態では、第3動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第2入球手段に入球せず、第2特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第1特別遊技結果としての第1導出結果と第2導出結果とで、第3特別遊技結果が導出されたときに第2特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3644】

遊技機十9において、

少なくとも、前記第1特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第1特別入球手段（例えば、大入賞口65a）と、

前記第3特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第2特別入球手段（例えば、小入賞口72a）と、

前記第2入球手段（例えば、第2始動口64b）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役64c）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段および前記第2入球手段と異なる第3入球手段（例えば、スルーゲート67）と、

該第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第3判定情報を取得する第3情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア273i）と、

該第3情報取得手段により取得された前記第3判定情報に基づいて、第3識別情報の第3動的表示を実行する第3動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（S5104））と

、

該第3動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（S5104）のS5805又はS5807）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第2入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第14実施形態における普通電役64cの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第2入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「0.1秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第2入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役64cの突出時間が「5秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第1判定手段において用いられる第1当否記憶手段（例えば、特図1大当たり乱数テーブル272a1）と、

前記第2判定手段において用いられる第2当否記憶手段（例えば、特図2大当たり乱数テーブル272a2）と、を備え、

前記第1当否記憶手段は、

前記第1値を記憶する一方、前記第2値を記憶せず、

前記第2当否記憶手段は、

前記第1値および前記第2値を記憶し、

前記第2特別入球手段は、

該第2特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第4入球手段（例えば、特別領域スイッチ208h）、を備え、

該第4入球手段は、

10

20

30

40

50

遊技球が入球した場合に、前記第 1 特別価値を付与可能であることを特徴とする遊技機 14。

【3645】

遊技機 14 によれば、遊技機 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第 1 特別遊技結果が導出された場合に、第 1 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第 3 特別遊技結果が導出された場合に、第 2 特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第 1 入球手段および第 2 入球手段と異なる第 3 入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第 3 入球手段に遊技球が入球したに基づいて、第 3 情報取得手段により、第 3 判定情報が取得され、その第 3 情報取得手段により取得された第 3 判定情報に基づいて、第 3 動的実行手段により、第 3 識別情報の第 3 動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第 3 動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第 2 入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第 2 入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第 2 入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第 1 当否記憶手段が、第 1 判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第 2 当否記憶手段が、第 2 判定手段において用いられる。ここで、第 1 当否記憶手段には、第 1 値が記憶される一方、第 2 値が記憶されず、第 2 当否記憶手段には、第 1 値および第 2 値が記憶される。そして、第 2 特別入球手段に設けられた第 4 入球手段により、第 2 特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第 2 入球手段に遊技球が入球した場合に、第 1 特別価値が付与可能に構成される。即ち、第 1 判定手段における当否判定では、第 1 当否記憶手段に第 2 値が記憶されておらず第 1 値が記憶されていることから、第 1 特別遊技結果を導出させて第 1 特別価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第 2 判定手段における当否判定では、第 2 当否記憶手段に第 1 値とともに第 2 値が記憶されていることから、第 1 特別遊技結果を導出させて第 1 特別価値を得るか、或いは、第 3 特別遊技結果を導出させて、さらに、第 4 入球手段に遊技球を入球させることで第 1 特別価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3646】

遊技機 14 において、
前記第 2 当否記憶手段は、
前記第 2 値の導出確率、又は、前記第 3 値の導出確率を、前記第 1 値の導出確率より高くなるように構成されている
ことを特徴とする遊技機 15。

【3647】

遊技機 15 によれば、遊技機 14 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 当否記憶手段において、第 2 値の導出確率、又は、第 3 値の導出確率が、第 1 値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第 2 判定手段における判定において、第 2 値が抽出されることに基づく第 2 特別遊技結果、又は、第 3 値が抽出されることに基づく第 3 特別遊技結果が、第 1 遊技結果等より多く発生するよう区別おに構成される。よって、第 1 判定手段において付与され得る遊技価値と、第 2 判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【3648】

なお、上記遊技機 A 1～A 9 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 B 1～B 6，C 1

～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【3649】

なお、上記遊技機 B 1～B 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【3650】

なお、上記遊技機 C 1～C 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

【3651】

なお、上記遊技機 D 1～D 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【3652】

なお、上記遊技機 E 1～E 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q

50

1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3653】

なお、上記遊技機 F 1～F 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3654】

なお、上記遊技機 G 1～G 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3655】

なお、上記遊技機 H 1～H 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3656】

なお、上記遊技機 H 1～H 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1,

カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3657】

なお、上記遊技機 I 1～I 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3658】

なお、上記遊技機 J 1～J 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3659】

なお、上記遊技機 K 1～K 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3660】

なお、上記遊技機 L 1～L 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3

，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弍 0～弍 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3661】

なお、上記遊技機 M 1～M 6 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，N 1～N 5，O 1，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，ソ 1，ソ 2，タ 1，タ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弍 0～弍 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3662】

なお、上記遊技機 N 1～N 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，O 1，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，ソ 1，ソ 2，タ 1，タ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弍 0～弍 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3663】

なお、上記遊技機 O 1 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，N 1～N 5，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，ソ 1，ソ 2，タ 1，タ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弍 0～弍 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3664】

なお、上記遊技機 P 1～P 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，N 1～N 5，O 1，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，ソ 1，ソ 2，タ 1，タ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弍 0～弍 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～

四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 5 】

なお、上記遊技機 Q 1 ~ Q 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, R 1 ~ R 5, S 1 ~ S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 6 】

なお、上記遊技機 R 1 ~ R 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, S 1 ~ S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 7 】

なお、上記遊技機 S 1 ~ S 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, R 1 ~ R 5, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 6 6 8 】

なお、上記遊技機 T 1, T 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, R 1 ~ R 5, S 1 ~ S 4, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3669】

なお、上記遊技機U1、U2のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、V1～V9、W1～W7、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、弍0～弍8、参0～参7、肆0～肆7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【3670】

なお、上記遊技機V1～V9のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、W1～W7、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、弍0～弍8、参0～参7、肆0～肆7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【3671】

なお、上記遊技機W1～W7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、V1～V9、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、弍0～弍8、参0～参7、肆0～肆7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【3672】

なお、上記遊技機X1～X6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、V1～V9、W1～W7、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、弍0～弍8、参0～参7、肆0～肆7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【3673】

なお、上記遊技機ア1～ア9のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1

50

～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【3674】

なお、上記遊技機イ 1～イ 7 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【3675】

なお、上記遊技機ウ 1～ウ 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

【3676】

なお、上記遊技機エ 1～エ 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【3677】

なお、上記遊技機オ 1, オ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P

50

1～P5, Q1～Q5, R1～R5, S1～S4, T1, T2, U1, U2, V1～V9, W1～W7, X1～X6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, カ1, カ2, キ1～キ3, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 八0～八14, 九0, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【3678】

なお、上記遊技機カ1, カ2のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9, B1～B6, C1～C3, D1～D6, E1～E3, F1～F5, G1～G3, H1～H3, I1～I4, J1～J5, K1～K5, L1～L5, M1～M6, N1～N5, O1, P1～P5, Q1～Q5, R1～R5, S1～S4, T1, T2, U1, U2, V1～V9, W1～W7, X1～X6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1, オ2, キ1～キ3, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 八0～八14, 九0, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【3679】

なお、上記遊技機キ1～キ3のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9, B1～B6, C1～C3, D1～D6, E1～E3, F1～F5, G1～G3, H1～H3, I1～I4, J1～J5, K1～K5, L1～L5, M1～M6, N1～N5, O1, P1～P5, Q1～Q5, R1～R5, S1～S4, T1, T2, U1, U2, V1～V9, W1～W7, X1～X6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, ク1～ク3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 八0～八14, 九0, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【3680】

なお、上記遊技機ク1～ク3のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9, B1～B6, C1～C3, D1～D6, E1～E3, F1～F5, G1～G3, H1～H3, I1～I4, J1～J5, K1～K5, L1～L5, M1～M6, N1～N5, O1, P1～P5, Q1～Q5, R1～R5, S1～S4, T1, T2, U1, U2, V1～V9, W1～W7, X1～X6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1, オ2, カ1, カ2, キ1～キ3, ケ1～ケ6, コ1～コ5, サ1, サ2, シ1, シ2, ス1, ス2, セ1, セ2, ソ1, ソ2, タ1, タ2, チ1, チ2, ツ1～ツ3, テ1～テ3, ト1, ト2, 壱0～壱10, 弍0～弍8, 参0～参7, 肆0～肆7, 伍0～伍9, 陸0～陸7, 漆0, 捌0, 玖0～玖3, 一0～一14, 二0～二15, 三0～三14, 四0～四14, 五0～五12, 六0～六15, 七0～七13, 八0～八14, 九0, 十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【3681】

なお、上記遊技機ケ1～ケ6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9, B1～B6, C1～C3, D1～D6, E1～E3, F1～F5, G1～G3, H1～H3, I1～I4, J1～J5, K1～K5, L1～L5, M1～M6, N1～N5, O1, P1～P5, Q1～Q5, R1～R5, S1～S4, T1, T2, U1, U2, V1～V9, W1～W7, X1～X6, ア1～ア9, イ1～イ7, ウ1～ウ5, エ1～エ3, オ1,

オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3682】

なお、上記遊技機コ 1～コ 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3683】

なお、上記遊技機サ 1, サ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3684】

なお、上記遊技機シ 1, シ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3685】

なお、上記遊技機ス 1, ス 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3

，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弐 0～弐 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3686】

なお、上記遊技機セ 1，セ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，N 1～N 5，O 1，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，ソ 1，ソ 2，タ 1，タ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弐 0～弐 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3687】

なお、上記遊技機ソ 1，ソ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，N 1～N 5，O 1，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，タ 1，タ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弐 0～弐 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3688】

なお、上記遊技機タ 1，タ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，N 1～N 5，O 1，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，ソ 1，ソ 2，チ 1，チ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弐 0～弐 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～四 14，五 0～五 12，六 0～六 15，七 0～七 13，八 0～八 14，九 0，十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3689】

なお、上記遊技機チ 1，チ 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9，B 1～B 6，C 1～C 3，D 1～D 6，E 1～E 3，F 1～F 5，G 1～G 3，H 1～H 3，I 1～I 4，J 1～J 5，K 1～K 5，L 1～L 5，M 1～M 6，N 1～N 5，O 1，P 1～P 5，Q 1～Q 5，R 1～R 5，S 1～S 4，T 1，T 2，U 1，U 2，V 1～V 9，W 1～W 7，X 1～X 6，ア 1～ア 9，イ 1～イ 7，ウ 1～ウ 5，エ 1～エ 3，オ 1，オ 2，カ 1，カ 2，キ 1～キ 3，ク 1～ク 3，ケ 1～ケ 6，コ 1～コ 5，サ 1，サ 2，シ 1，シ 2，ス 1，ス 2，セ 1，セ 2，ソ 1，ソ 2，タ 1，タ 2，ツ 1～ツ 3，テ 1～テ 3，ト 1，ト 2，壱 0～壱 10，弐 0～弐 8，参 0～参 7，肆 0～肆 7，伍 0～伍 9，陸 0～陸 7，漆 0，捌 0，玖 0～玖 3，一 0～一 14，二 0～二 15，三 0～三 14，四 0～

四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3690】

なお、上記遊技機ツ 1 ~ ツ 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, R 1 ~ R 5, S 1 ~ S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3691】

なお、上記遊技機テ 1 ~ テ 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, R 1 ~ R 5, S 1 ~ S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, ト 1, ト 2, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3692】

なお、上記遊技機ト 1, ト 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, R 1 ~ R 5, S 1 ~ S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, 壱 0 ~ 壱 1 0, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3693】

なお、上記遊技機壱 0 ~ 壱 1 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 ~ A 9, B 1 ~ B 6, C 1 ~ C 3, D 1 ~ D 6, E 1 ~ E 3, F 1 ~ F 5, G 1 ~ G 3, H 1 ~ H 3, I 1 ~ I 4, J 1 ~ J 5, K 1 ~ K 5, L 1 ~ L 5, M 1 ~ M 6, N 1 ~ N 5, O 1, P 1 ~ P 5, Q 1 ~ Q 5, R 1 ~ R 5, S 1 ~ S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1 ~ V 9, W 1 ~ W 7, X 1 ~ X 6, ア 1 ~ ア 9, イ 1 ~ イ 7, ウ 1 ~ ウ 5, エ 1 ~ エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1 ~ キ 3, ク 1 ~ ク 3, ケ 1 ~ ケ 6, コ 1 ~ コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1 ~ ツ 3, テ 1 ~ テ 3, ト 1, ト 2, 弐 0 ~ 弐 8, 参 0 ~ 参 7, 肆 0 ~ 肆 7, 伍 0 ~ 伍 9, 陸 0 ~ 陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0 ~ 玖 3, 一 0 ~ 一 1 4, 二 0 ~ 二 1 5, 三 0 ~ 三 1 4, 四 0 ~ 四 1 4, 五 0 ~ 五 1 2, 六 0 ~ 六 1 5, 七 0 ~ 七 1 3, 八 0 ~ 八 1 4, 九 0, 十 0 ~ 十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3694】

なお、上記遊技機式0～式8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、V1～V9、W1～W7、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、参0～参7、肆0～肆7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【3695】

なお、上記遊技機参0～参7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、V1～V9、W1～W7、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、式0～式8、肆0～肆7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【3696】

なお、上記遊技機肆0～肆7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、V1～V9、W1～W7、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、式0～式8、参0～参7、伍0～伍9、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【3697】

なお、上記遊技機伍0～伍9のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1～B6、C1～C3、D1～D6、E1～E3、F1～F5、G1～G3、H1～H3、I1～I4、J1～J5、K1～K5、L1～L5、M1～M6、N1～N5、O1、P1～P5、Q1～Q5、R1～R5、S1～S4、T1、T2、U1、U2、V1～V9、W1～W7、X1～X6、ア1～ア9、イ1～イ7、ウ1～ウ5、エ1～エ3、オ1、オ2、カ1、カ2、キ1～キ3、ク1～ク3、ケ1～ケ6、コ1～コ5、サ1、サ2、シ1、シ2、ス1、ス2、セ1、セ2、ソ1、ソ2、タ1、タ2、チ1、チ2、ツ1～ツ3、テ1～テ3、ト1、ト2、壱0～壱10、式0～式8、参0～参7、肆0～肆7、陸0～陸7、漆0、捌0、玖0～玖3、一0～一14、二0～二15、三0～三14、四0～四14、五0～五12、六0～六15、七0～七13、八0～八14、九0、十0～十15のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【3698】

なお、上記遊技機陸0～陸7のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A9、B1

50

～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 1 4, 二 0～二 1 5, 三 0～三 1 4, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

10

【3 6 9 9】

なお、上記遊技機漆 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 1 4, 二 0～二 1 5, 三 0～三 1 4, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

20

【3 7 0 0】

なお、上記遊技機捌 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 1 4, 二 0～二 1 5, 三 0～三 1 4, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

30

【3 7 0 1】

なお、上記遊技機玖 0～玖 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 一 0～一 1 4, 二 0～二 1 5, 三 0～三 1 4, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

40

【3 7 0 2】

なお、上記遊技機一 0～一 1 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1,

50

P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弐 0～弐 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 二 0～二 1 5, 三 0～三 1 4, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3703】

なお、上記遊技機二 0～二 1 5 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弐 0～弐 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 1 4, 三 0～三 1 4, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3704】

なお、上記遊技機三 0～三 1 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弐 0～弐 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 1 4, 二 0～二 1 5, 四 0～四 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3705】

なお、上記遊技機四 0～四 1 4 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 1 0, 弐 0～弐 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 1 4, 二 0～二 1 5, 三 0～三 1 4, 五 0～五 1 2, 六 0～六 1 5, 七 0～七 1 3, 八 0～八 1 4, 九 0, 十 0～十 1 5 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3706】

なお、上記遊技機五 0～五 1 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1

、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、壱 0～壱 10、弍 0～弍 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、六 0～六 15、七 0～七 13、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3707】

なお、上記遊技機六 0～六 15 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9、B 1～B 6、C 1～C 3、D 1～D 6、E 1～E 3、F 1～F 5、G 1～G 3、H 1～H 3、I 1～I 4、J 1～J 5、K 1～K 5、L 1～L 5、M 1～M 6、N 1～N 5、O 1、P 1～P 5、Q 1～Q 5、R 1～R 5、S 1～S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1～V 9、W 1～W 7、X 1～X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、壱 0～壱 10、弍 0～弍 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、七 0～七 13、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3708】

なお、上記遊技機七 0～七 13 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9、B 1～B 6、C 1～C 3、D 1～D 6、E 1～E 3、F 1～F 5、G 1～G 3、H 1～H 3、I 1～I 4、J 1～J 5、K 1～K 5、L 1～L 5、M 1～M 6、N 1～N 5、O 1、P 1～P 5、Q 1～Q 5、R 1～R 5、S 1～S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1～V 9、W 1～W 7、X 1～X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、壱 0～壱 10、弍 0～弍 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、六 0～六 15、八 0～八 14、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3709】

なお、上記遊技機八 0～八 14 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9、B 1～B 6、C 1～C 3、D 1～D 6、E 1～E 3、F 1～F 5、G 1～G 3、H 1～H 3、I 1～I 4、J 1～J 5、K 1～K 5、L 1～L 5、M 1～M 6、N 1～N 5、O 1、P 1～P 5、Q 1～Q 5、R 1～R 5、S 1～S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1～V 9、W 1～W 7、X 1～X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1～テ 3、ト 1、ト 2、壱 0～壱 10、弍 0～弍 8、参 0～参 7、肆 0～肆 7、伍 0～伍 9、陸 0～陸 7、漆 0、捌 0、玖 0～玖 3、一 0～一 14、二 0～二 15、三 0～三 14、四 0～四 14、五 0～五 12、六 0～六 15、七 0～七 13、九 0、十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3710】

なお、上記遊技機九 0 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9、B 1～B 6、C 1～C 3、D 1～D 6、E 1～E 3、F 1～F 5、G 1～G 3、H 1～H 3、I 1～I 4、J 1～J 5、K 1～K 5、L 1～L 5、M 1～M 6、N 1～N 5、O 1、P 1～P 5、Q 1～Q 5、R 1～R 5、S 1～S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1～V 9、W 1～W 7、X 1～X 6、ア 1～ア 9、イ 1～イ 7、ウ 1～ウ 5、エ 1～エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1～キ 3、ク 1～ク 3、ケ 1～ケ 6、コ 1～コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1～ツ 3、テ 1

～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 十 0～十 15 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3711】

なお、上記遊技機十 0～十 15 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1～A 9, B 1～B 6, C 1～C 3, D 1～D 6, E 1～E 3, F 1～F 5, G 1～G 3, H 1～H 3, I 1～I 4, J 1～J 5, K 1～K 5, L 1～L 5, M 1～M 6, N 1～N 5, O 1, P 1～P 5, Q 1～Q 5, R 1～R 5, S 1～S 4, T 1, T 2, U 1, U 2, V 1～V 9, W 1～W 7, X 1～X 6, ア 1～ア 9, イ 1～イ 7, ウ 1～ウ 5, エ 1～エ 3, オ 1, オ 2, カ 1, カ 2, キ 1～キ 3, ク 1～ク 3, ケ 1～ケ 6, コ 1～コ 5, サ 1, サ 2, シ 1, シ 2, ス 1, ス 2, セ 1, セ 2, ソ 1, ソ 2, タ 1, タ 2, チ 1, チ 2, ツ 1～ツ 3, テ 1～テ 3, ト 1, ト 2, 壱 0～壱 10, 弍 0～弍 8, 参 0～参 7, 肆 0～肆 7, 伍 0～伍 9, 陸 0～陸 7, 漆 0, 捌 0, 玖 0～玖 3, 一 0～一 14, 二 0～二 15, 三 0～三 14, 四 0～四 14, 五 0～五 12, 六 0～六 15, 七 0～七 13, 八 0～八 14, 九 0 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【3712】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【3713】

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4、J 1 から J 5、K 1 から K 5、L 1 から L 5、M 1 から M 6、N 1 から N 5、O 1、P 1 から P 5、Q 1 から Q 5、R 1 から R 5、S 1 から S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1 から V 9、W 1 から W 7、X 1 から X 6、ア 1 から ア 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3、ク 1 から ク 3、ケ 1 から ケ 6、コ 1 から コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 から ツ 3、テ 1 から テ 3、ト 1、ト 2、壱 0 から 壱 10、弍 0 から 弍 8、参 0 から 参 7、肆 0 から 肆 7、伍 0 から 伍 9、陸 0 から 陸 7、漆 0、捌 0、玖 0 から 玖 3、一 0 から 一 14、二 0 から 二 15、三 0 から 三 14、四 0 から 四 14、五 0 から 五 12、六 0 から 六 15、七 0 から 七 13、八 0 から 八 14、九 0、十 0 から 十 15 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 Y 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【3714】

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4、J 1 から J 5、K 1 から K 5、L 1 から L 5、M 1 から M 6、N 1 から N 5、O 1、P 1 から P 5、Q 1 から Q 5、R 1 から R 5、S 1 から S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1 から V 9、W 1 から W 7、X 1 から X 6、ア 1 から ア 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3、ク 1 から ク 3、ケ 1 から ケ 6、コ 1 から コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 から ツ 3、テ 1 から テ 3、ト 1、ト 2、壱 0 から 壱 10、弍 0 から 弍 8、参 0 から 参 7、肆 0 から 肆 7、伍 0 から 伍 9、陸 0 から 陸 7、漆 0、捌 0、玖 0 から 玖 3、一 0 から 一 14、二 0 から 二 15、三 0 から 三 14、四 0 から 四 14、五 0 から 五 12、六 0 から 六 15、七 0 から 七 13、八 0 から 八 14、九 0、十 0 から 十 15 のいずれかにおいて、前記遊技

機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 Y 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【3715】

遊技機 A 1 から A 9、B 1 から B 6、C 1 から C 3、D 1 から D 6、E 1 から E 3、F 1 から F 5、G 1 から G 3、H 1 から H 3、I 1 から I 4、J 1 から J 5、K 1 から K 5、L 1 から L 5、M 1 から M 6、N 1 から N 5、O 1、P 1 から P 5、Q 1 から Q 5、R 1 から R 5、S 1 から S 4、T 1、T 2、U 1、U 2、V 1 から V 9、W 1 から W 7、X 1 から X 6、ア 1 から ア 9、イ 1 から イ 7、ウ 1 から ウ 5、エ 1 から エ 3、オ 1、オ 2、カ 1、カ 2、キ 1 から キ 3、ク 1 から ク 3、ケ 1 から ケ 6、コ 1 から コ 5、サ 1、サ 2、シ 1、シ 2、ス 1、ス 2、セ 1、セ 2、ソ 1、ソ 2、タ 1、タ 2、チ 1、チ 2、ツ 1 から ツ 3、テ 1 から テ 3、ト 1、ト 2、壱 0 から 壱 10、弍 0 から 弍 8、参 0 から 参 7、肆 0 から 肆 7、伍 0 から 伍 9、陸 0 から 陸 7、漆 0、捌 0、玖 0 から 玖 3、一 0 から 一 14、二 0 から 二 15、三 0 から 三 14、四 0 から 四 14、五 0 から 五 12、六 0 から 六 15、七 0 から 七 13、八 0 から 八 14、九 0、十 0 から 十 15 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 Y 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【3716】

なお、上記各実施形態に記載の「球」が特許請求の範囲の「遊技媒体」又は「遊技球」に対応し、上記各実施形態に記載の「役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 1 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応し、上記各実施形態に記載の「連続役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第 2 入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応する。

【符号の説明】

【3717】

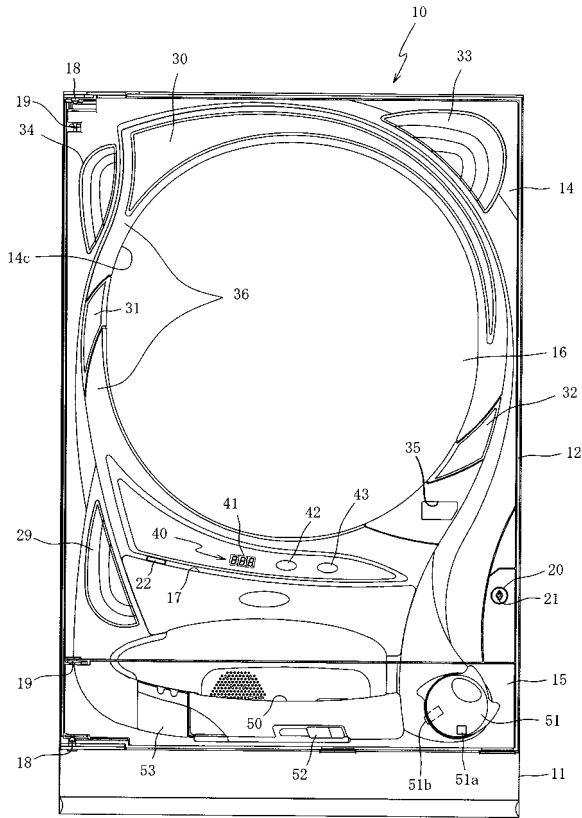
10	パチンコ機（遊技機）	40
11	外枠（支持体の一部）	
11d	右側板（側方部の一部）	
11e	カバー上取付孔（側方挿入孔の一部）	
11f	カバー下取付孔（側方挿入孔の一部）	
11g	固定ビス（固定部材の一部）	
12	内枠（開閉体の一部）	
14	前面枠（装飾体の一部）	
20	シリンダ錠（施錠装置の一部、第 1 施錠手段の一部、第 2 施錠手段の一部）	
63a	第 1 普通入賞口（入賞口）	50

6 3 b	第 2 普通入賞口（入賞口）	
6 4 a	第 1 始動口（入賞口、第 1 入賞口、第 1 入球手段の一部）	
6 4 b	第 2 始動口（入賞口、第 1 入賞口、第 2 入球手段の一部）	
6 4 c	普通電役（可動手段の一部、閉塞時転動手段の一部、突出時転動手段の一部）	
6 5 a	大入賞口（入賞口、第 1 入賞口、第 2 入賞口、第 1 特別入球手段の一部）	
6 7	スルーゲート（第 3 入球手段の一部）	
7 2 a	小入賞口（第 2 特別入球手段の一部）	
1 0 0	基板ボックス（収納手段の一部、主収納手段の一部）	
1 0 0 c	封印ユニット（封印手段の一部、影響手段の一部）	10
1 0 0 d	設定部（変更部の一部、露出部の一部（鍵孔））	
1 0 0 e	設定部側壁（没入部の一部）	
1 0 0 f	設定部底面（没入部の一部）	
1 0 0 h	コネクタ取着部（配線取着部の一部、影響手段の一部）	
1 0 1	基板ボックス（払出収納手段の一部）	
1 1 0	主制御装置（主制御手段、表示制御手段、制御手段の一部、影響手段の一部、判定情報取得手段の一部）	
1 1 1	払出制御装置（払出手段、払出制御手段の一部、影響手段の一部）	
1 1 1 a	封印部（封印手段の一部、影響手段の一部、払出封印手段の一部）	
1 1 2 a	球発射ユニット（発射手段の一部）	20
1 2 2	R A M 消去スイッチ（所定の操作手段、情報消去指示手段、第 1 操作手段、第 3 操作手段の一部、消去手段の一部、影響手段の一部）	
1 4 0	保護カバー部材（保護手段の一部）	
1 5 0	カバー取付部（取付部の一部）	
1 5 2	上部取付孔（取付挿入孔の一部）	
1 5 3	下部取付孔（取付挿入孔の一部）	
1 5 4	湾曲部（撓み部の一部）	
1 6 0	起立部（保護手段の一部）	
1 7 0	カバー部（保護手段の一部）	
1 7 1	カバー板（保護手段の一部）	30
1 7 2	カバー側突部（突出部の一部）	
1 7 3	キーカバー部（保護手段の一部）	
2 0 0	レジスタ	
2 0 1	M P U（演算手段、マイクロチップの一部）	
2 0 2 e	賞球数テーブル（払出情報記憶手段）	
2 0 2 f	トリガ情報データ（所定契機情報記憶手段）	
2 0 3	R A M（記憶手段）	
2 0 3 b	保留球格納エリア（抽選情報取得手段の一部）	
2 0 3 l	リアルタイムベース値データ（遊技性能情報記憶手段の一部、第 0 記憶エリア）	40
2 0 3 m	前回ベース値データ（遊技性能情報記憶手段の一部、第 1 記憶エリア）	
2 0 3 n	前々回ベース値データ（遊技性能情報記憶手段の一部、第 2 記憶エリア）	
2 0 3 o	前々々回ベース値データ（遊技性能情報記憶手段の一部）	
2 0 3 p	新規立上フラグ（新規立上げ特定手段）	
2 0 3 x	使用領域内エリア（第 1 記憶手段）	
2 0 3 x 1	外作業エリア（第 1 作業領域）	
2 0 3 x 2	外スタックエリア（第 1 スタック領域）	
2 0 3 x 1 1	確率設定値データ（第 1 記憶手段）	
2 0 3 x 1 2	更新用確率設定値データ（第 2 記憶手段）	
2 0 3 x 1 6	R A M 消去スイッチフラグ（記憶手段）	50

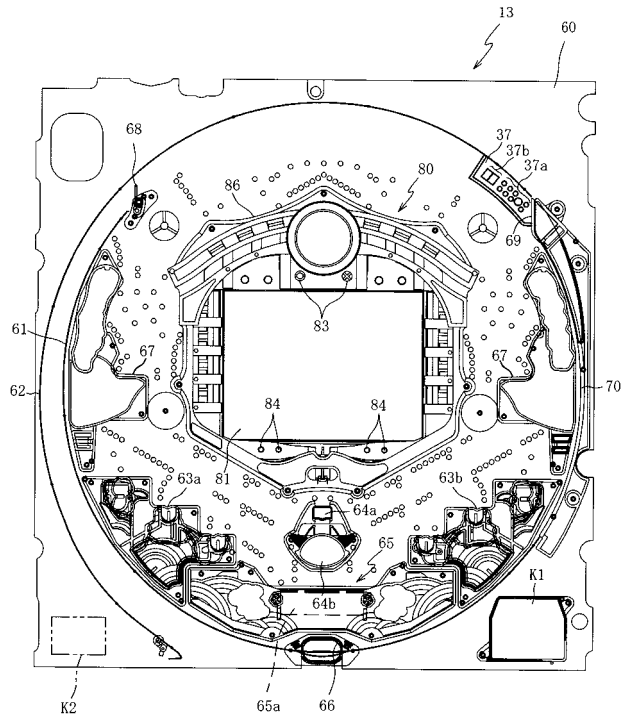
2 0 3 y	使用領域外エリア（第 2 記憶手段）	
2 0 3 y 1	外作業エリア（作業領域、第 2 作業領域）	
2 0 3 y 2	外スタックエリア（スタック領域、第 2 スタック領域）	
2 0 3 r	ベース値用データ（記憶手段）	
2 0 3 s	役物比率用データ（記憶手段）	
2 0 3 t	エラー用データ（エラー履歴記憶手段）	
2 0 7	役物比率管理チップ（マイクロチップ）	
2 0 7 a	検査端子（外部装置接続手段）	
2 0 8 a	第 1 始動口スイッチ（入賞検出手段）	
2 0 8 b	第 2 始動口スイッチ（入賞検出手段）	10
2 0 8 c	第 1 普通入賞口スイッチ（入賞検出手段）	
2 0 8 d	第 2 普通入賞口スイッチ（入賞検出手段）	
2 0 8 e	大入賞口スイッチ（入賞検出手段）	
2 0 8 g 1	内枠開放スイッチ（開閉検出手段の一部）	
2 0 8 g 2	前面枠開放スイッチ（装飾開閉検出手段の一部）	
2 0 8 h	特別領域スイッチ（第 4 入球手段の一部）	
2 1 1	M P U（マイクロチップの一部）	
2 6 1	C P U（外部装置接続検出手段、第 2 演算手段、比率算出手段）	
2 6 3	第 1 読書メモリ（第 2 記憶手段）	
2 6 4	第 2 読書メモリ（記憶手段、第 3 記憶手段）	20
2 6 7	コンデンサ（電力供給手段）	
2 7 2 a 1	特図 1 大当たり乱数テーブル（当否記憶手段の一部、段階的当否記憶手段の一部、第 1 当否記憶手段の一部、通常当否記憶手段の一部）	
2 7 2 a 2	特図 2 大当たり乱数テーブル（当否記憶手段の一部、段階的当否記憶手段の一部、第 2 当否記憶手段の一部、有利当否記憶手段の一部）	
2 7 3 d	第 1 保留球格納エリア（第 1 情報取得手段の一部）	
2 7 3 e	第 2 保留球格納エリア（第 2 情報取得手段の一部）	
2 7 3 i	普図保留球格納エリア（第 3 情報取得手段の一部）	
3 0 0	検査装置（外部装置）	
4 0 1	ベース表示装置（遊技性能情報表示手段、出力手段）	30
4 0 1 a、4 0 1 b	7 セグメント表示器（セグメント表示器、第 2 表示手段）	
4 0 1 c、4 0 1 d	7 セグメント表示器（セグメント表示器、第 1 表示手段）	
5 0 1	設定キー（許可手段、第 1 操作手段、設定手段の一部、変更手段の一部）	
5 0 2	エラー表示ボタン（エラー履歴表示受付手段）	
S 1 0 3	大開放口開閉処理（遊技価値付与手段の一部）	
S 1 5 2	（払出数設定手段）	
S 3 0 7	変動開始処理（判定手段の一部）	
S 7 1 7	（電源断検出手段）	
S 7 2 8	（第 2 記憶制御手段）	
S 7 2 9	（判断手段）	40
S 7 4 0、S 7 4 1	（記憶制御手段、比率算出手段）	
S 7 2 3	（第 3 記憶制御手段）	
S 7 6 1	（記憶制御手段）	
S 7 5 1～S 7 5 4、S 7 7 1、S 7 7 2	（出力手段）	
S 2 0 2 2	（退避手段）	
S 2 0 2 4	（スタックポインタ設定手段）	
S 2 0 2 5	（復帰手段）	
S 2 0 3 1	（第 1 固定値格納手段）	
S 2 0 4 1	（第 2 固定値格納手段）	
S 3 0 0 7	（確認用表示手段）	50

S 3 0 0 8	(停止手段)	
S 3 2 0 8	(遊技性能情報取得手段、シフト処理手段)	
S 3 3 0 2	(特殊表示態様表示手段)	
S 4 0 0 4 : Y e s	(第 1 モード立上手段)	
S 4 0 0 4 : N o	(第 3 モード立上手段)	
S 4 0 1 1 : Y e s	(第 2 モード立上手段)	
S 4 0 1 1 : N o	(第 4 モード立上手段)	
S 4 0 0 5	(変更手段)	
S 4 1 2 1	(設定手段の一部)	
S 4 2 1 0	(確認処理実行手段)	10
S 4 2 1 3	(変更処理実行手段)	
S 4 3 0 1	(割込許可手段)	
S 4 3 0 8	(検知手段)	
S 4 3 0 9	(検知手段)	
S 4 3 1 2	(割込禁止手段)	
S 4 4 0 1	(割込許可手段)	
S 4 4 0 5	(割込禁止手段)	
S 4 4 0 7	(特定検出移行手段の一部)	
S 4 4 0 8	(確認可否判定手段の一部)	
S 4 4 1 2	(変更可否判定手段の一部)	20
S 4 4 5 1	(確認移行手段の一部)	
S 4 4 5 2	(確認移行手段の一部)	
S 4 4 5 3	(変更移行手段の一部)	
S 4 4 5 4	(変更移行手段の一部)	
S 5 1 0 4	普通電役制御処理 (第 3 動的実行手段の一部)	
S 5 5 0 5	特図 1 変動開始処理 (判定手段の一部、第 1 判定手段の一部)	
S 5 5 0 8	特図 2 変動開始処理 (判定手段の一部、第 2 判定手段の一部)	
S 5 5 1 6	(確率変更手段の一部)	
S 5 5 2 0	特図 2 変更処理 (結果非導出手段の一部)	
S 5 7 1 0	大入賞口開閉制御処理 (第 1 遊技価値付与手段の一部、第 1 特別価値付与手段の一部)	30
S 5 7 1 2	大当たり終了処理 (遊技状態変更手段の一部)	
S 5 7 1 4	小入賞口開閉制御処理 (第 2 遊技価値付与手段の一部、第 3 特別価値付与手段の一部)	
S 5 7 5 1	(第 2 有利移行手段の一部)	
S 5 7 5 4	(第 1 有利移行手段の一部)	
S 5 8 0 5	(駆動手段の一部)	
S 5 8 0 7	(駆動手段の一部)	

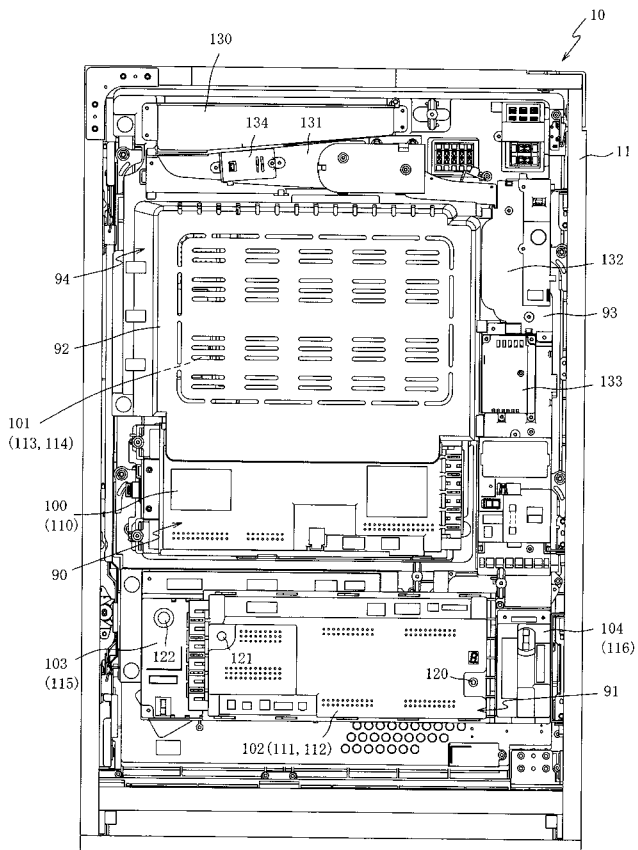
【図 1】



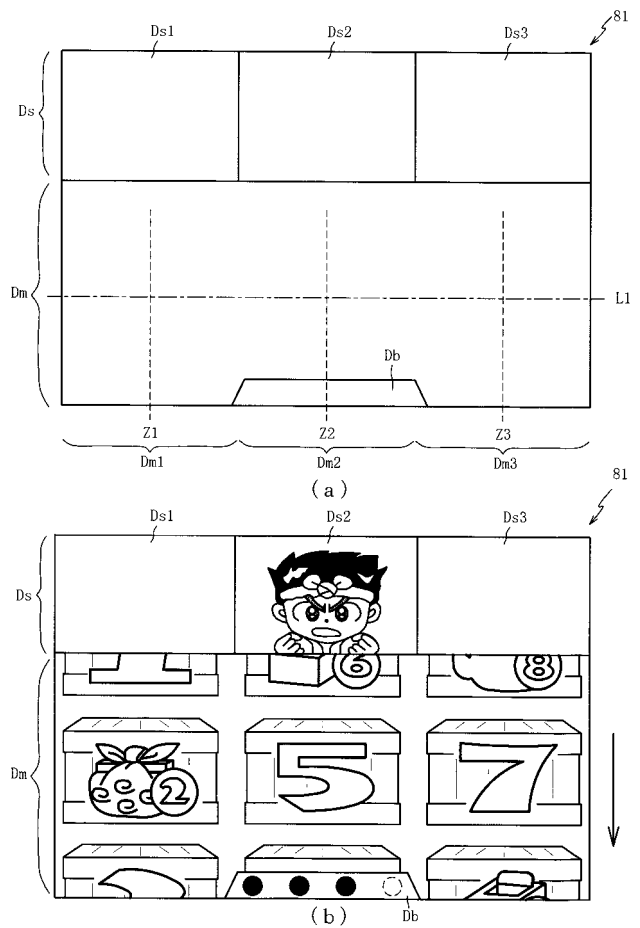
【図 2】



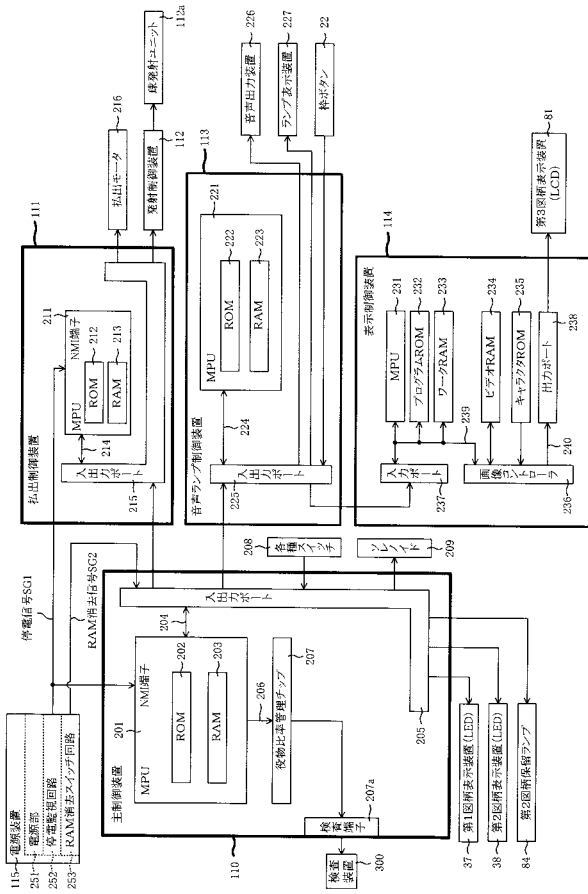
【図 3】



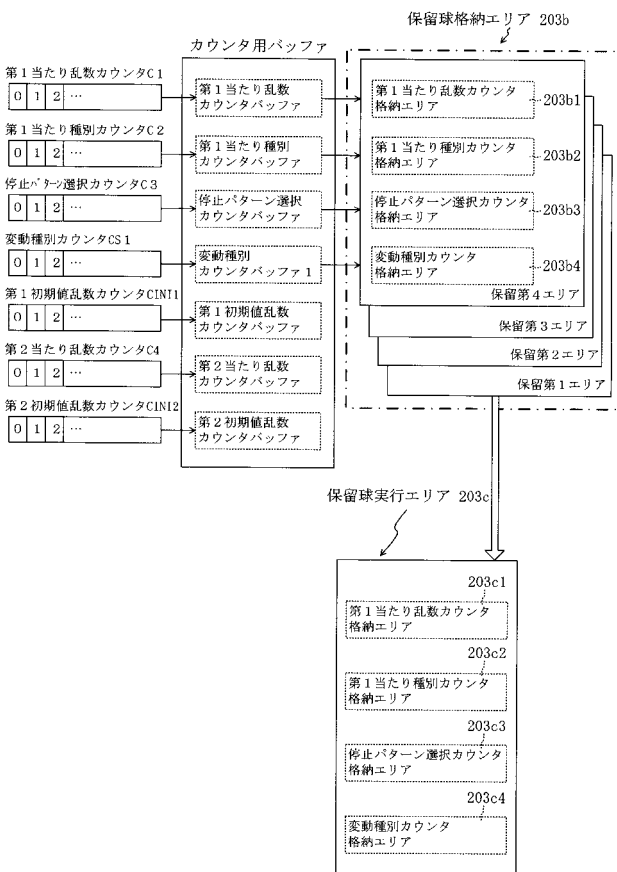
【図 4】



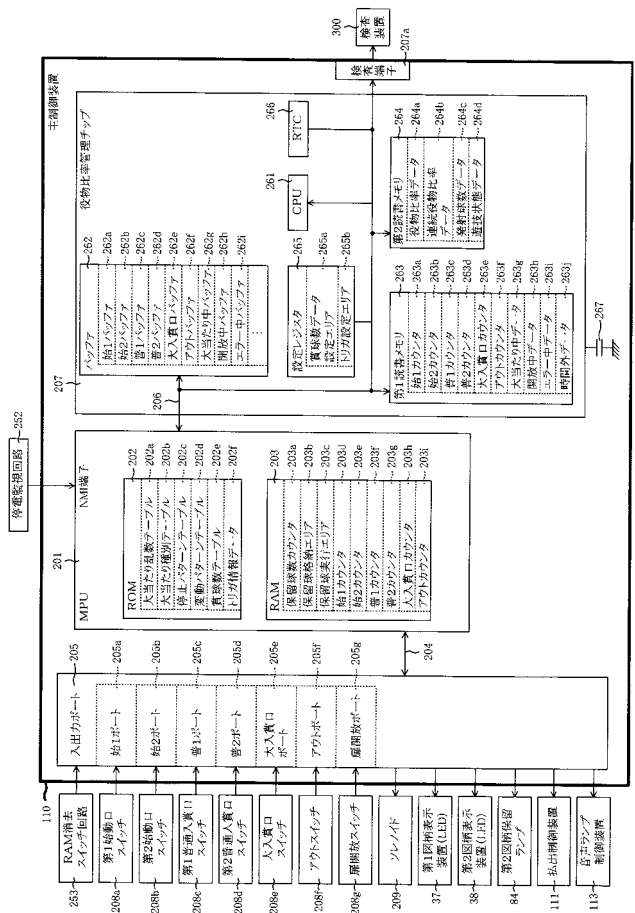
【図 5】



【図 7】



【図 6】



【図 8】

大当たり乱数テーブル

遊技状態	大当たり乱数値 (大当たりと判定される第1大当たり乱数カウンタC1の値)
低確率状態	7, 307, 582
高確率状態	28, 58, 85, 122, 144, 178, 213, 238, 276, 298, 322, 354, 390, 420, 448, 486, 506, 534, 567, 596, 618, 656, 681, 716, 750, 772, 809, 836, 866, 892

(a)

大当たり種別テーブル

第1大当たり種別カウンタC2	0~39	40~79	80~99
大当たり種別	15R確変 大当たり	15R通常 大当たり	2R確変 大当たり

(b)

大当たり用変動パターンテーブル (保留2球)

変動種別カウンタCS1	0~10	11~99	100~198
15R大当たり共通	変動A (30秒)	変動B (60秒)	変動C (90秒)
2R確変大当たり専用	2R変動 (59秒)		

(c)

外れ用 (通常) 変動パターンテーブル (保留2球)

変動種別カウンタCS1	0~98	99~190	191~198
完全外れ専用	変動D (7秒)	変動E (10秒)	
リーチ共通	変動A (30秒)	変動B (60秒)	変動C (90秒)

(d)

外れ用 (確変) 変動パターンテーブル (保留2球)

変動種別カウンタCS1	0~98	99~190	191~198
完全外れ専用	変動D (7秒)	変動E (10秒)	
リーチ共通	変動A (30秒)	変動B (60秒)	変動C (90秒)

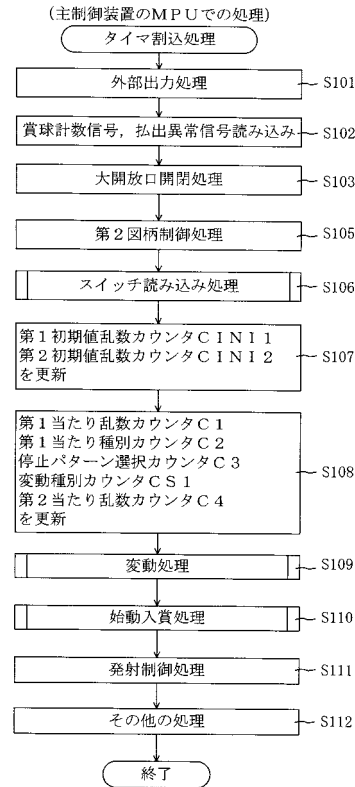
(e)

【図 9】

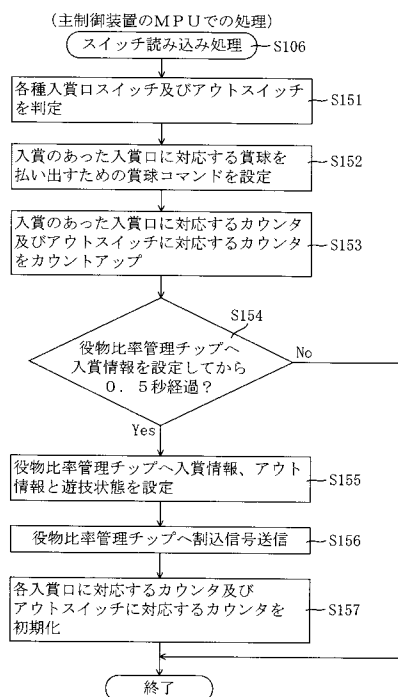
202e

入賞口種別	賞球数
第1始動口	3
第2始動口	2
第1普通入賞口	8
第2普通入賞口	8
大入賞口	12

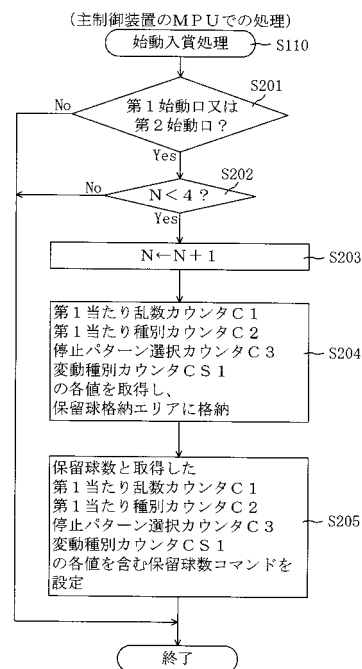
【図 10】



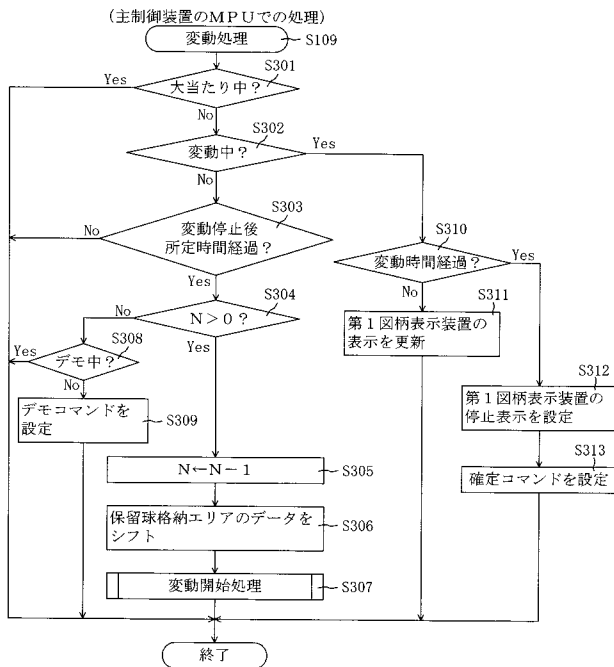
【図 11】



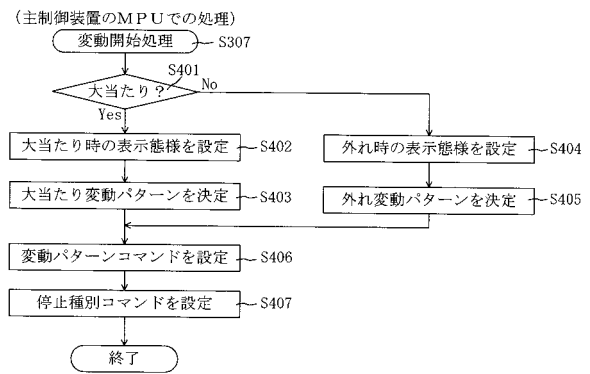
【図 12】



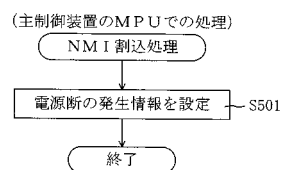
【図 1 3】



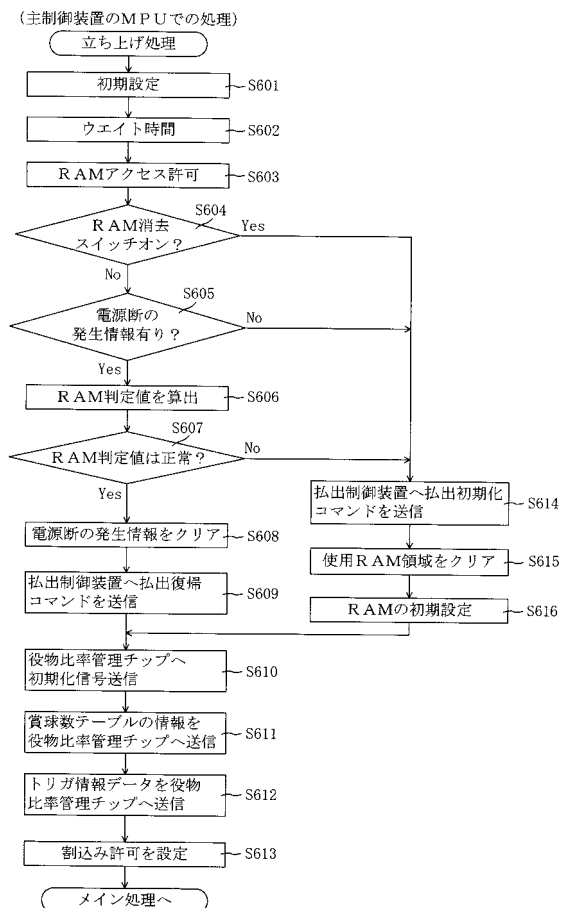
【図 1 4】



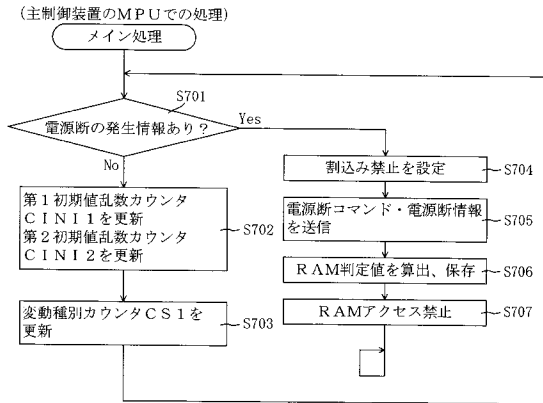
【図 1 5】



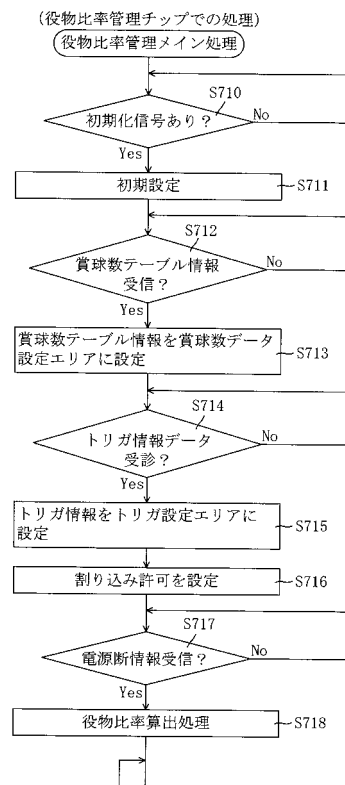
【図 1 6】



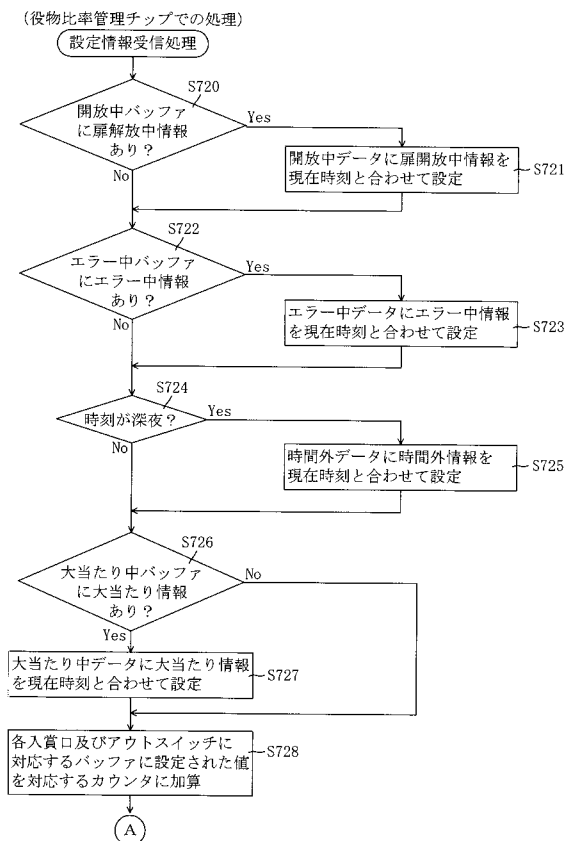
【图 17】



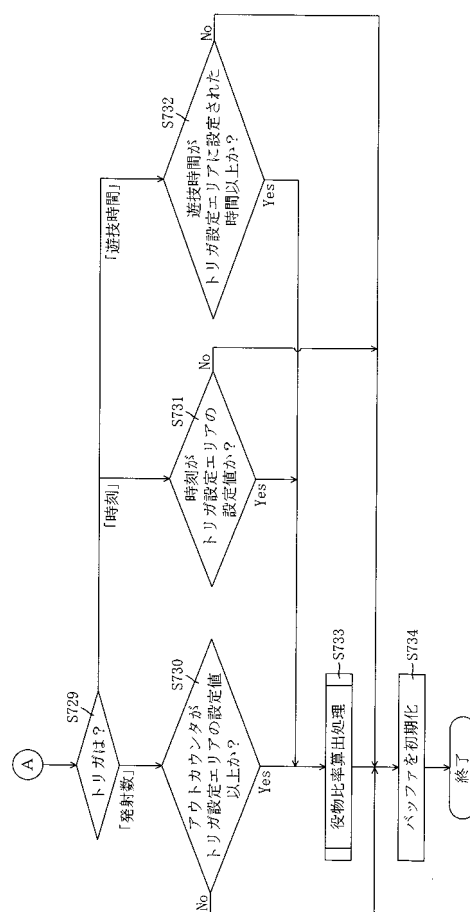
【図 18】



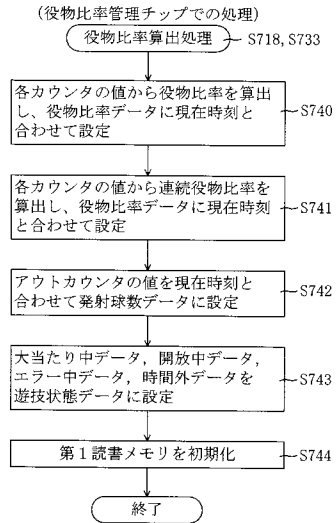
【 図 1 9 】



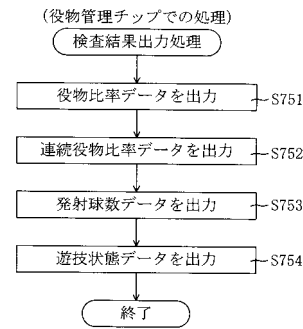
【図 20】



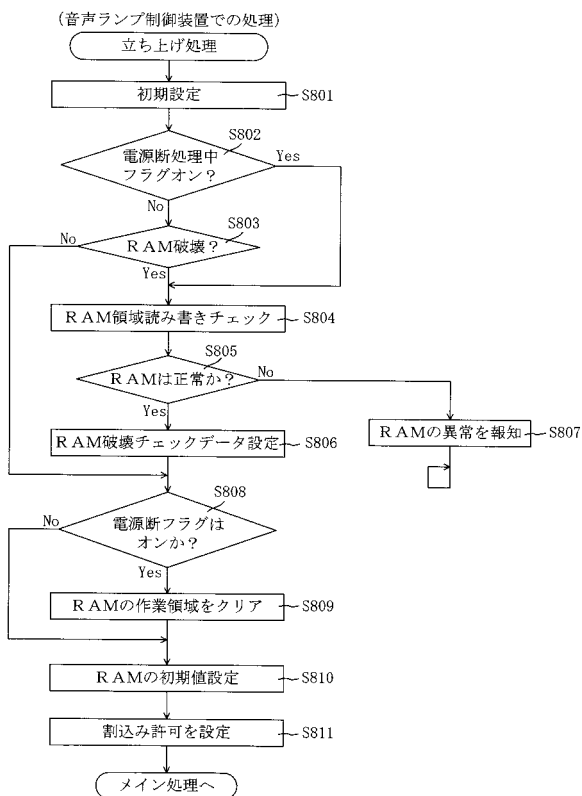
【図 2 1】



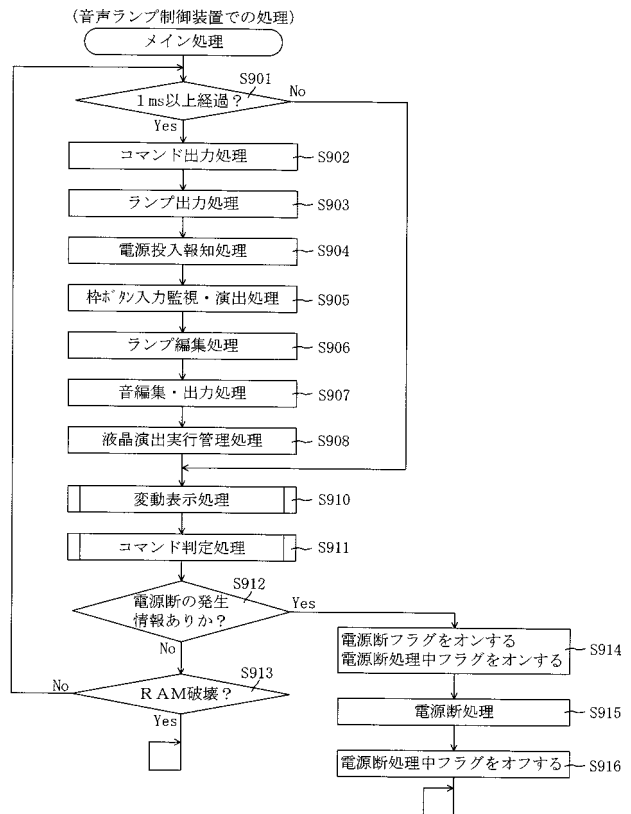
【図 2 2】



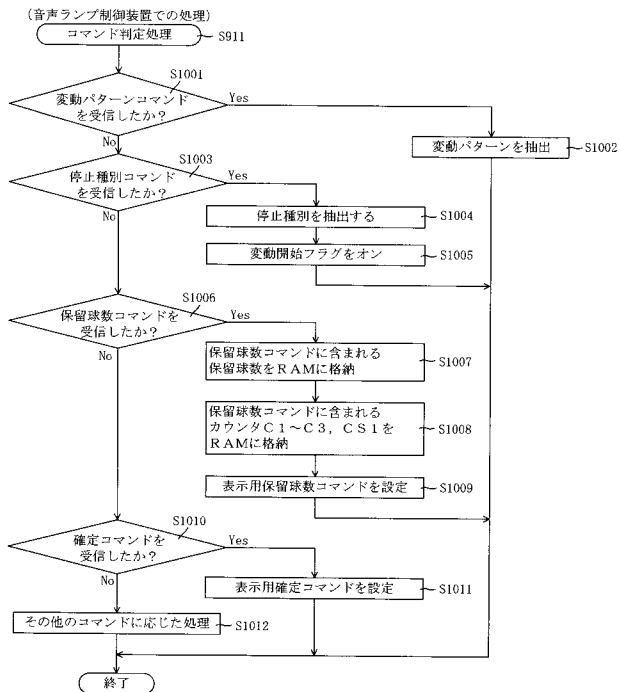
【図 2 3】



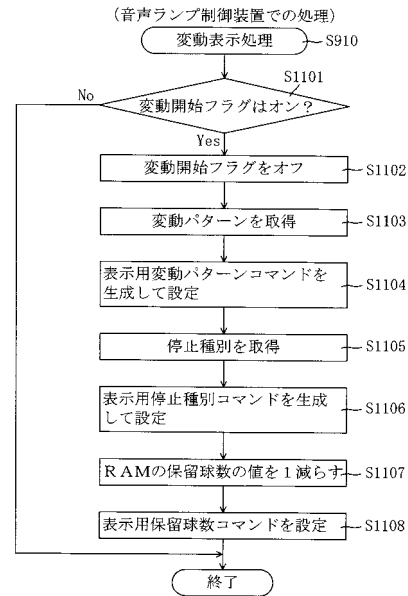
【図 2 4】



【図 25】

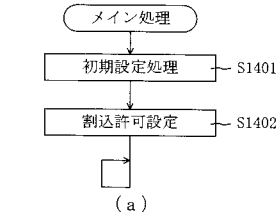


【図 26】

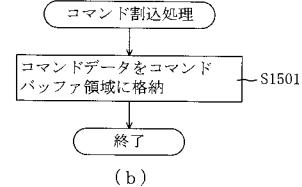


【図 27】

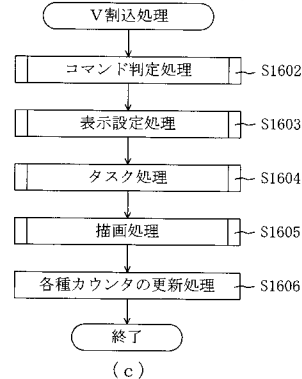
(表示制御装置のMPUでの処理)



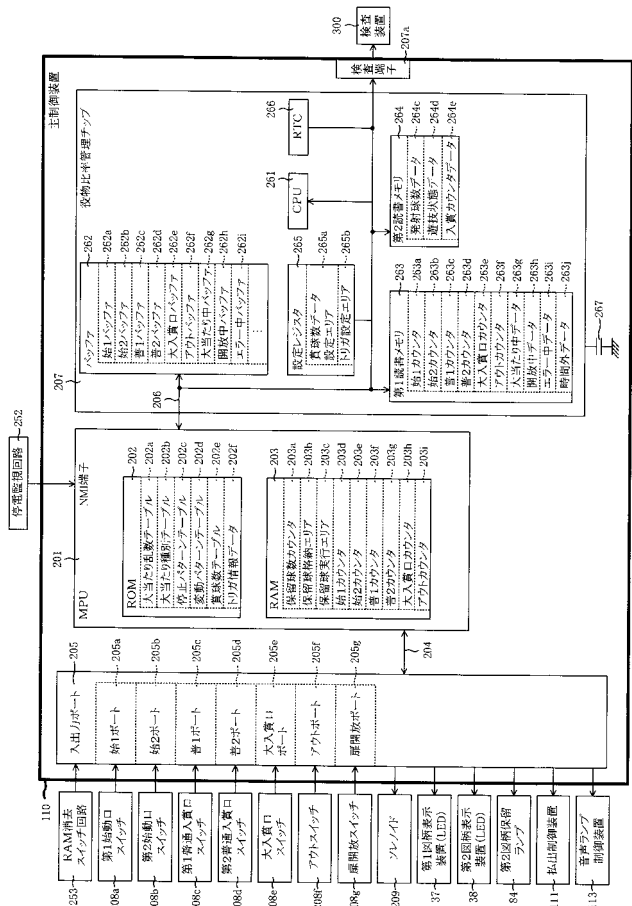
(表示制御装置のMPUでの処理)



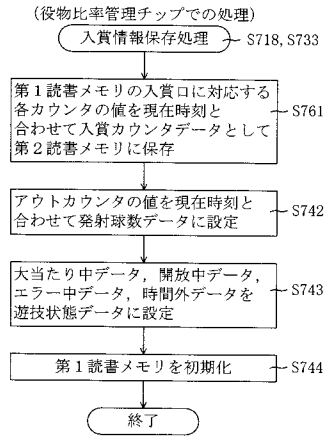
(表示制御装置のMPUでの処理)



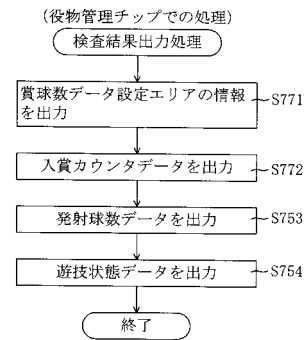
【図 28】



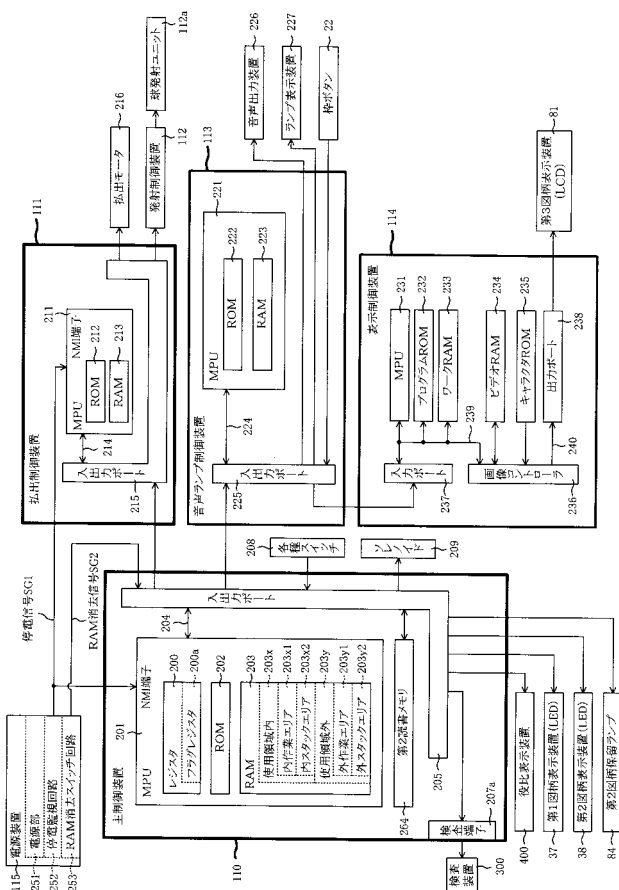
【図 29】



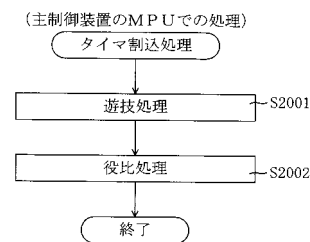
【図 30】



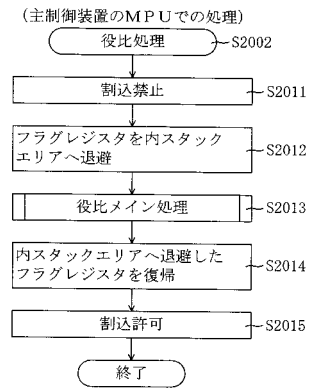
【図 31】



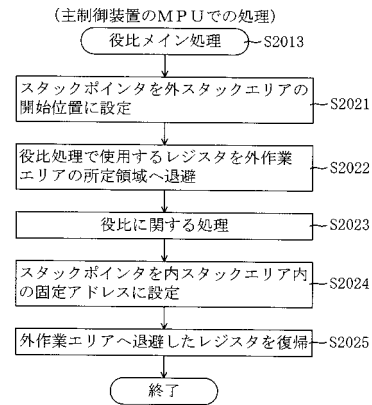
【図 32】



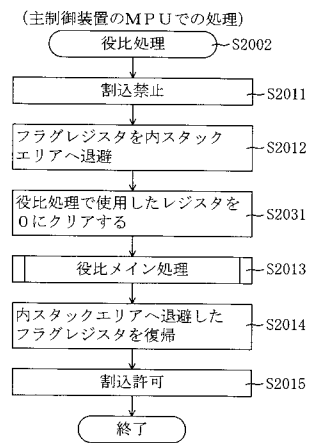
【図 3 3】



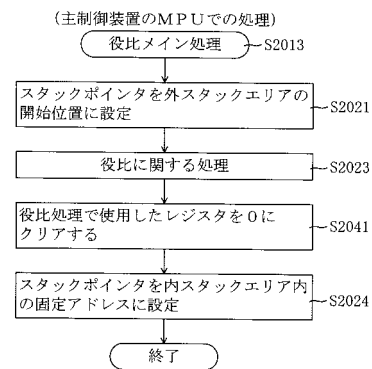
【図 3 4】



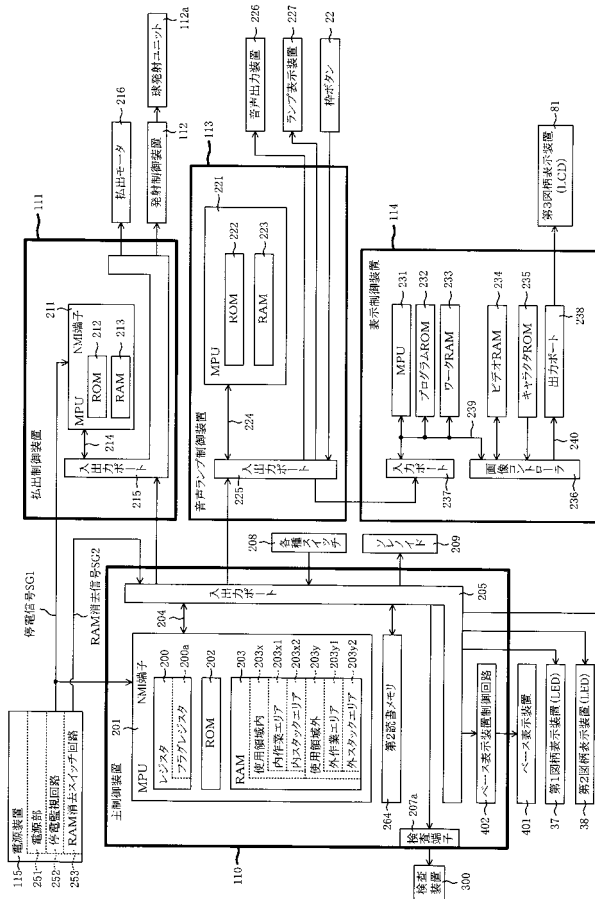
【図 3 5】



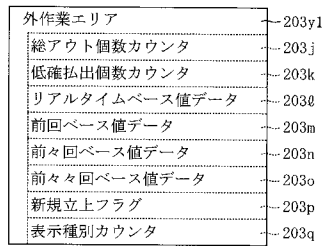
【図 3 6】



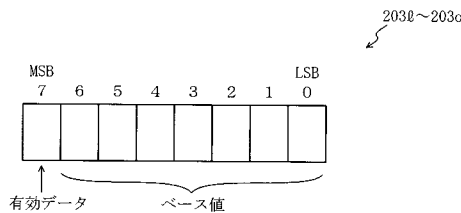
【図 37】



【図 39】

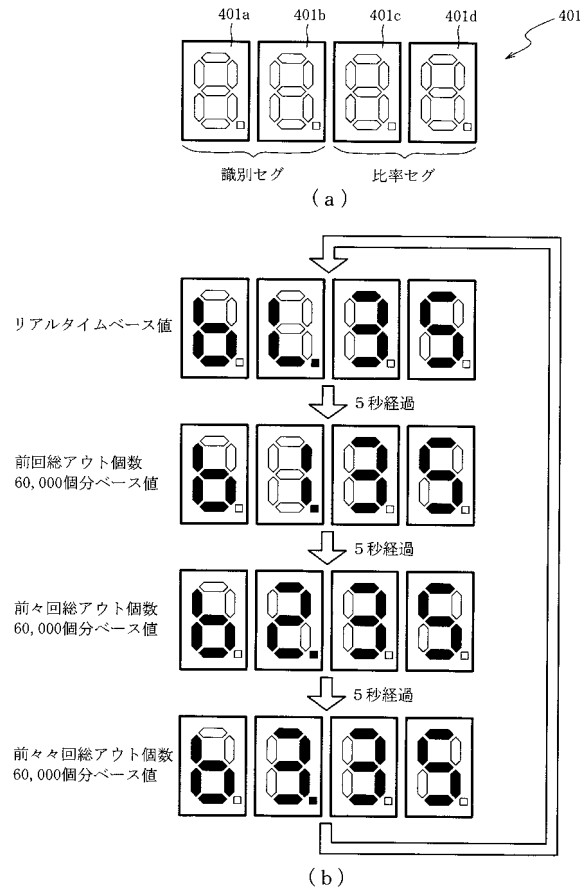


(a)

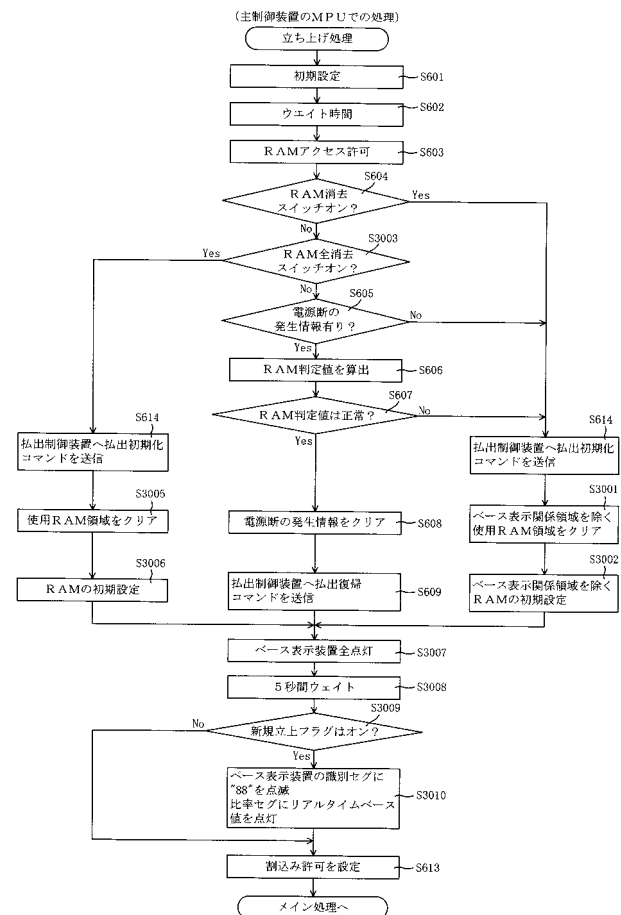


(b)

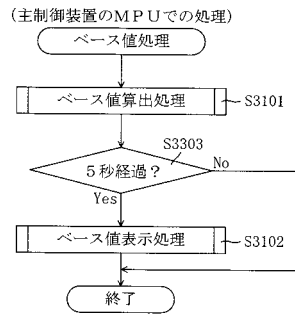
【図 38】



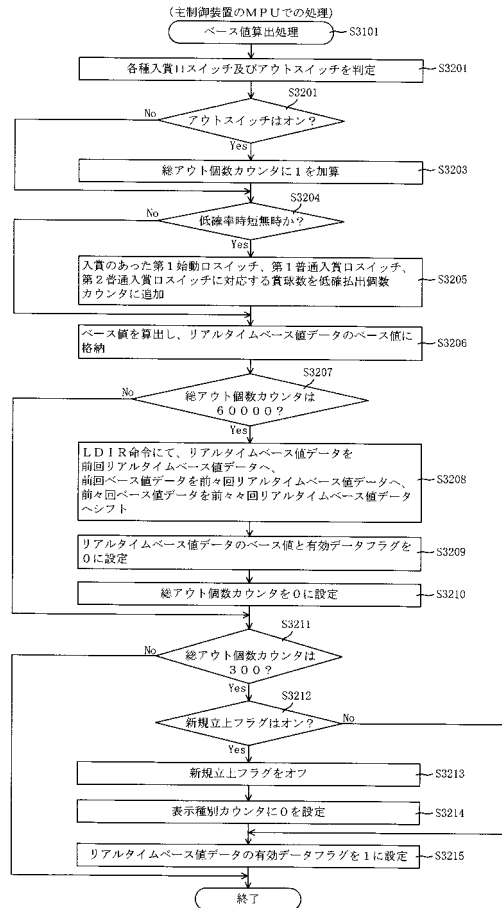
【図 40】



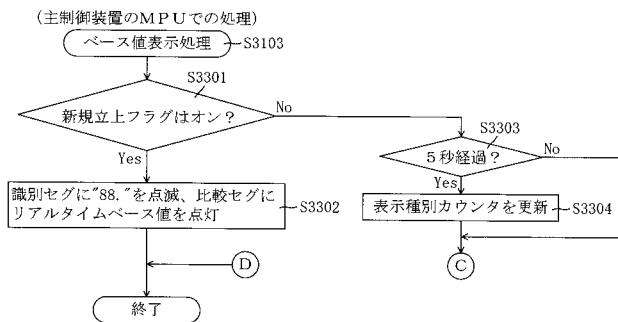
【図 4 1】



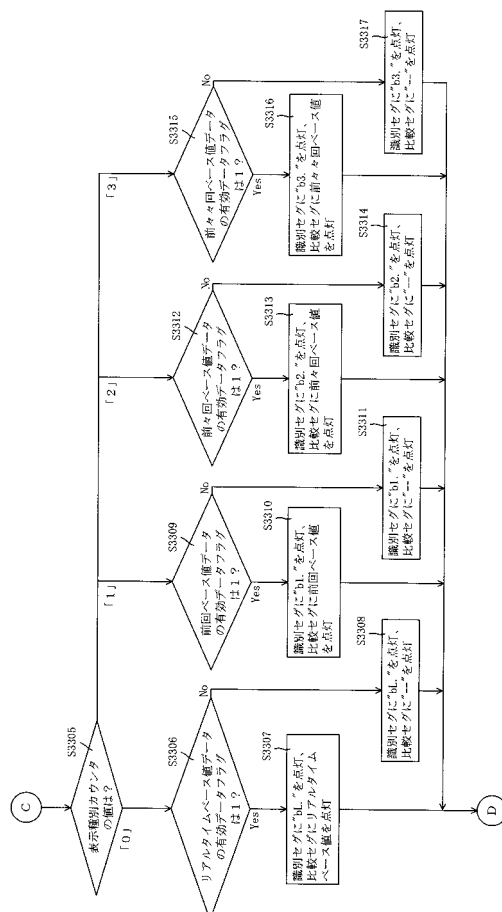
【図 4 2】



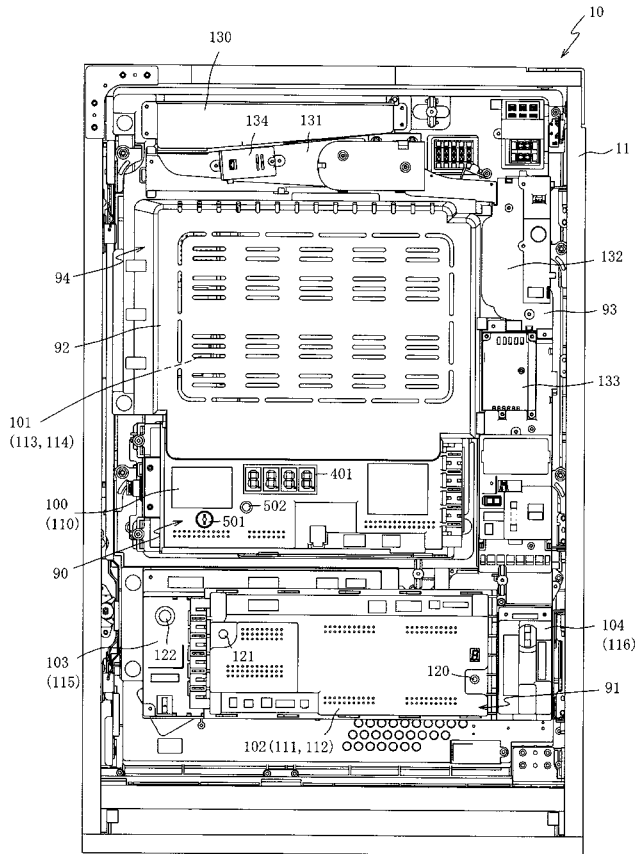
【図 4 3】



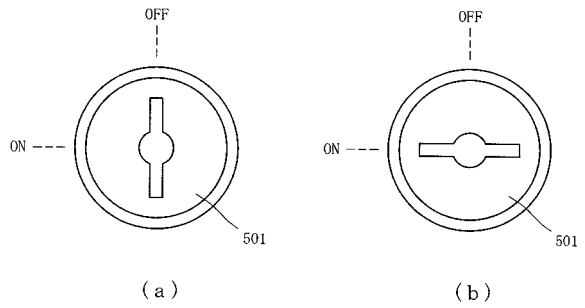
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】

立ち上げモード	RAM消去スイッチ	設定キー	扉開放スイッチ
通常	オフ	オフ	—
RAMクリア	オン	オフ	—
設定変更	オン	オン	オン
設定確認	オフ	オン	オン

【図 4 8】

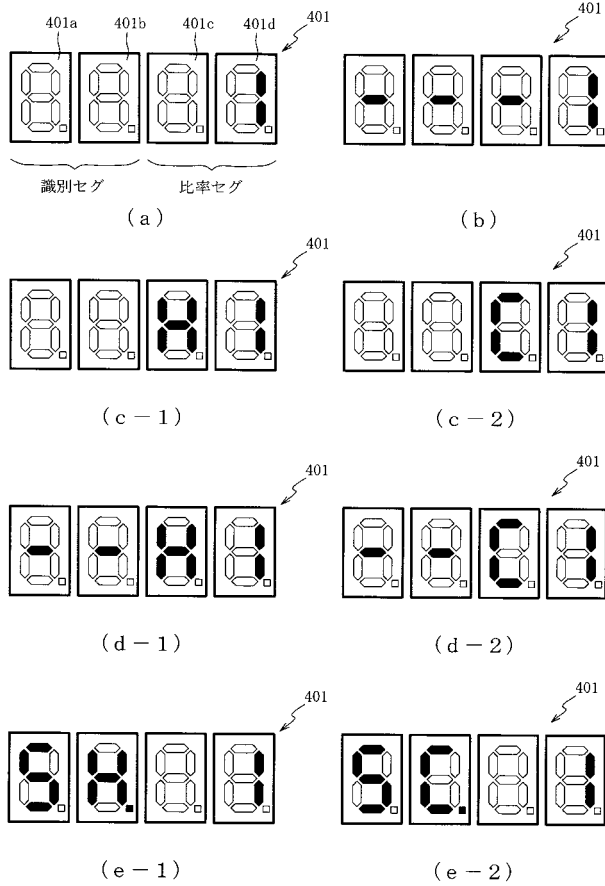
	RAM消去スイッチオン	設定キーオフ
設定変更モード	設定値変更	設定値確定

(a)

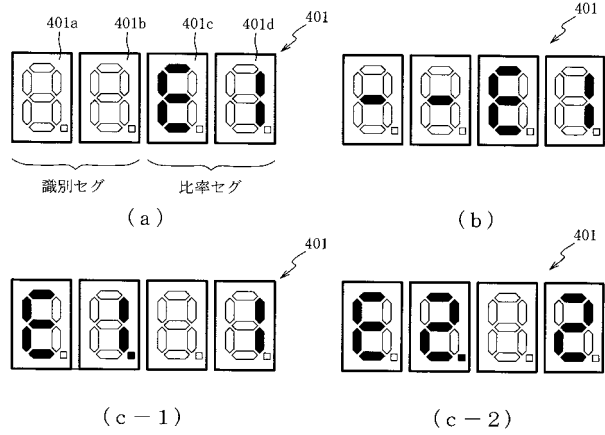
	設定キーオフ
設定確認モード	設定確認終了

(b)

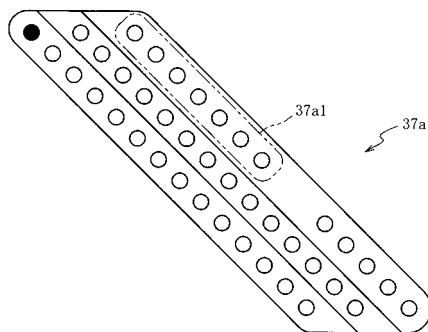
【図 49】



【図 50】



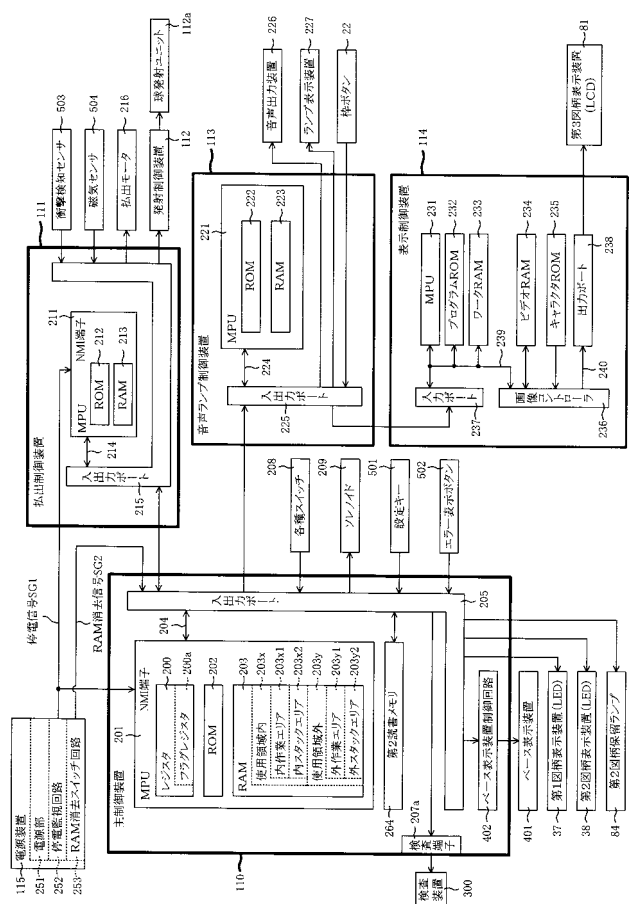
【図 51】



ラウンド数報知LED	1	2	3	4	5	6	7
ラウンド数2	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	オン	オン
ラウンド数15	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	オフ
設定変更中	オン	オフ	オン	オン	オン	オフ	オン
設定確認中	オン	オフ	オン	オフ	オン	オフ	オン

(b)

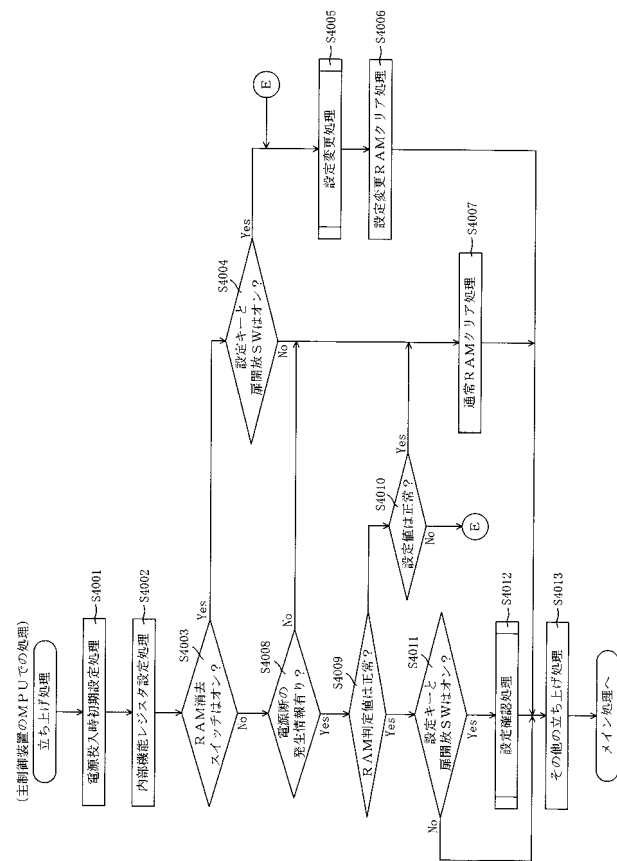
【図 52】



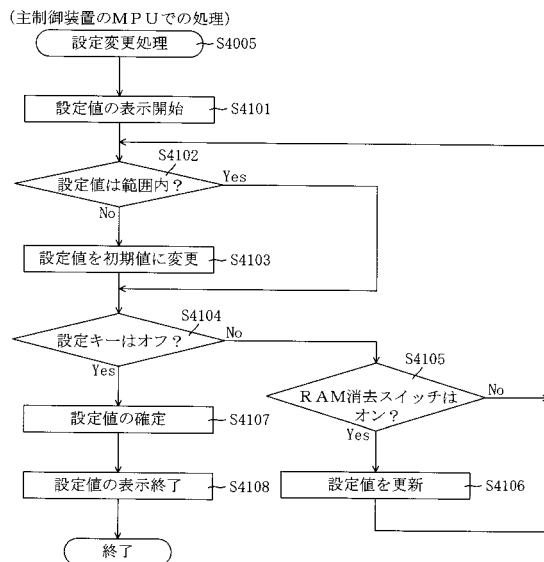
【図 5 3】

外作業エリア	203y1
ベース値用データ	203r
役物比率用データ	203s
エラー用データ	203t

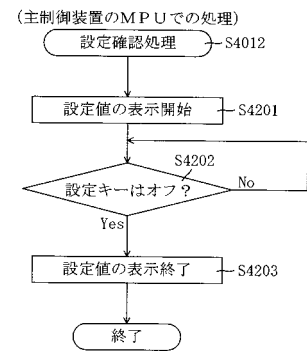
【図 5 4】



【図 5 5】

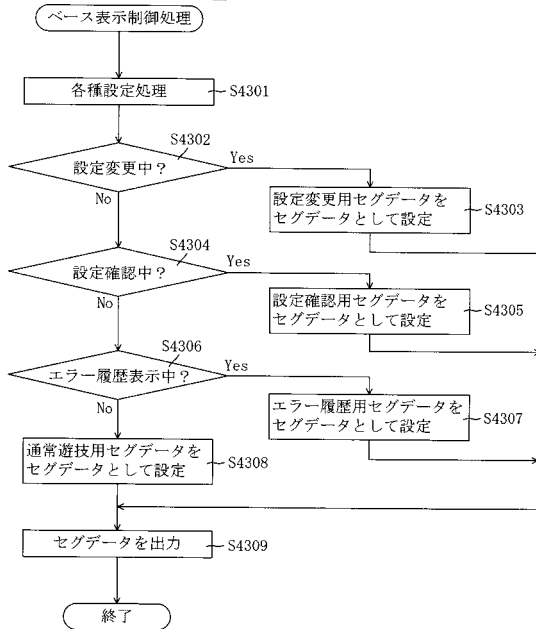


【図 5 6】



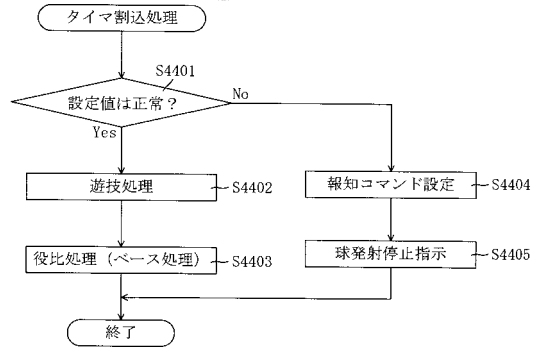
【図 57】

(主制御装置のMPUでの処理)



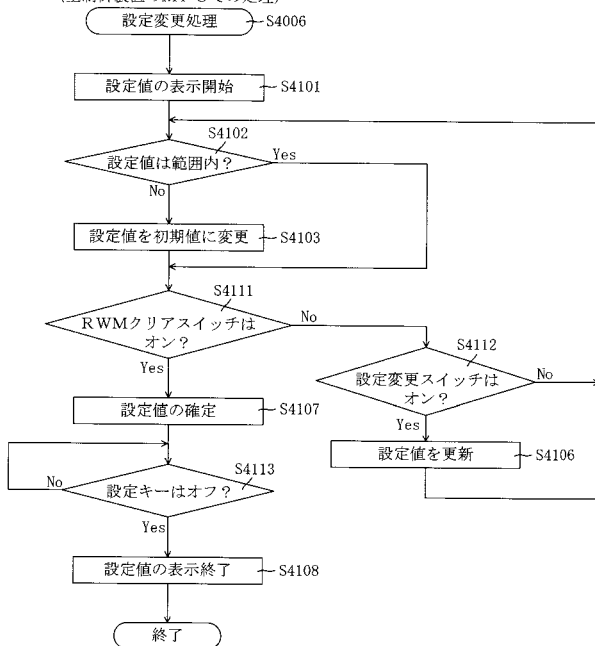
【図 58】

(主制御装置のMPUでの処理)

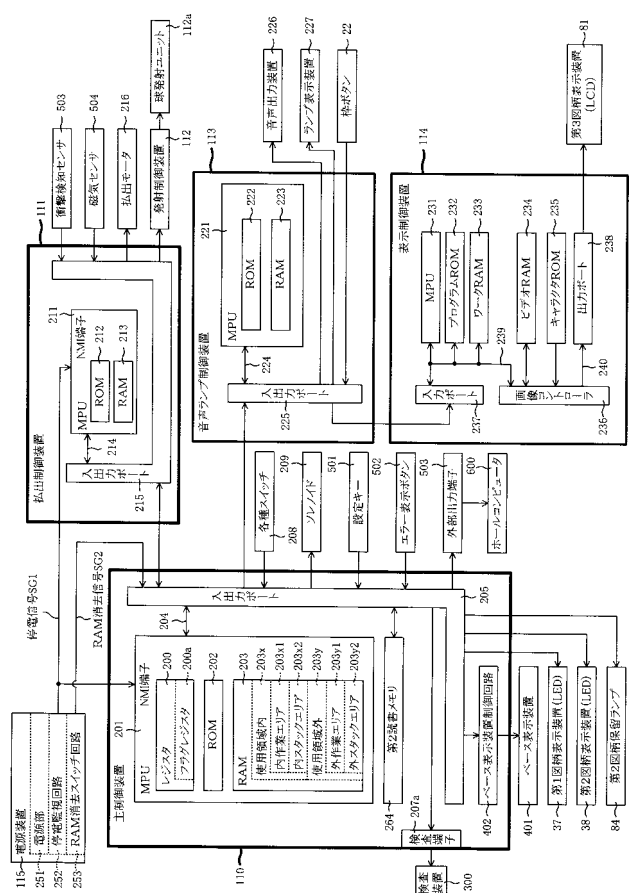


【図 59】

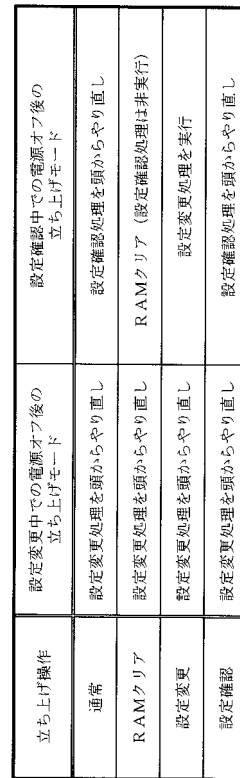
(主制御装置のMPUでの処理)



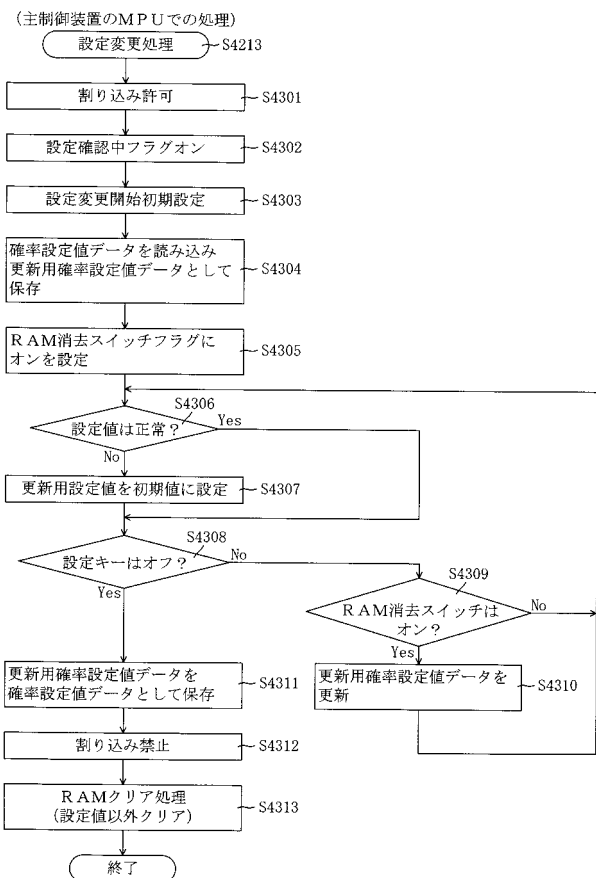
【図 60】



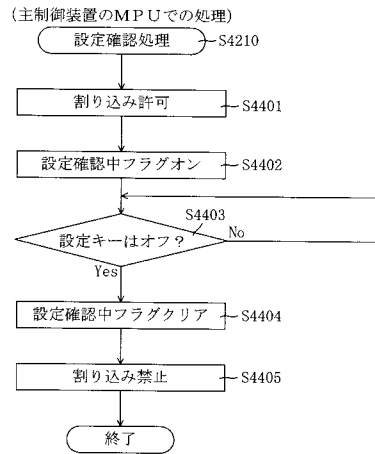
【図 6 2】



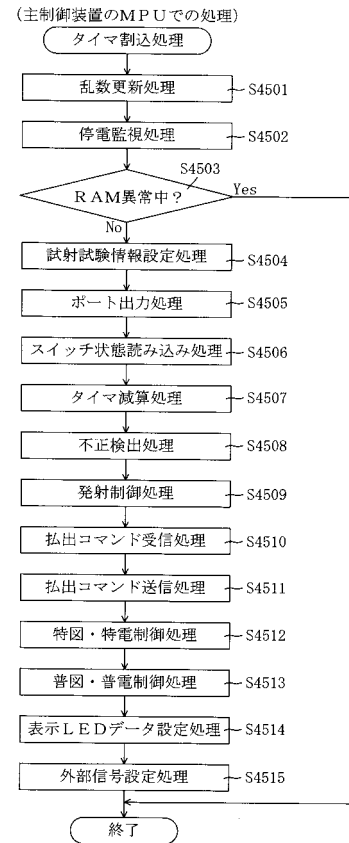
【図 6 4】



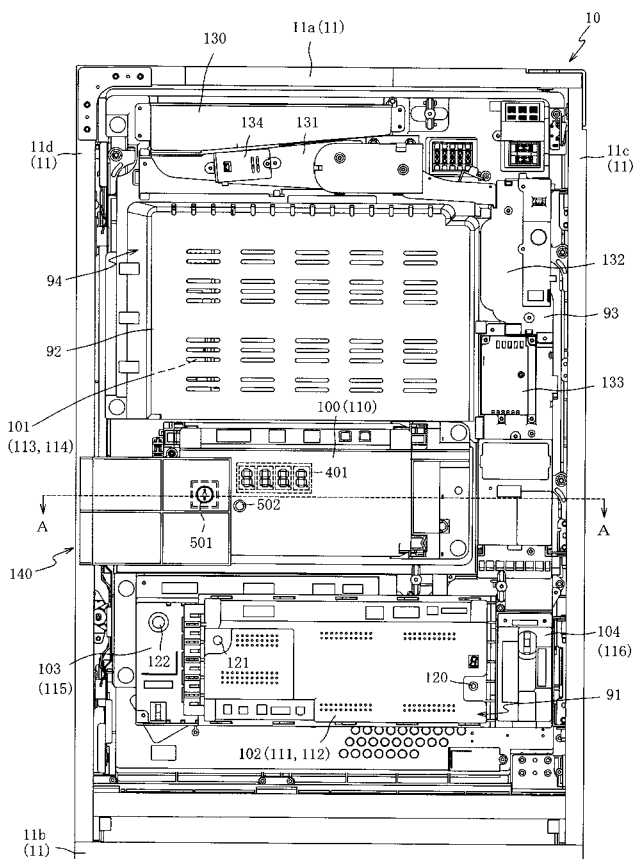
【図 6 5】



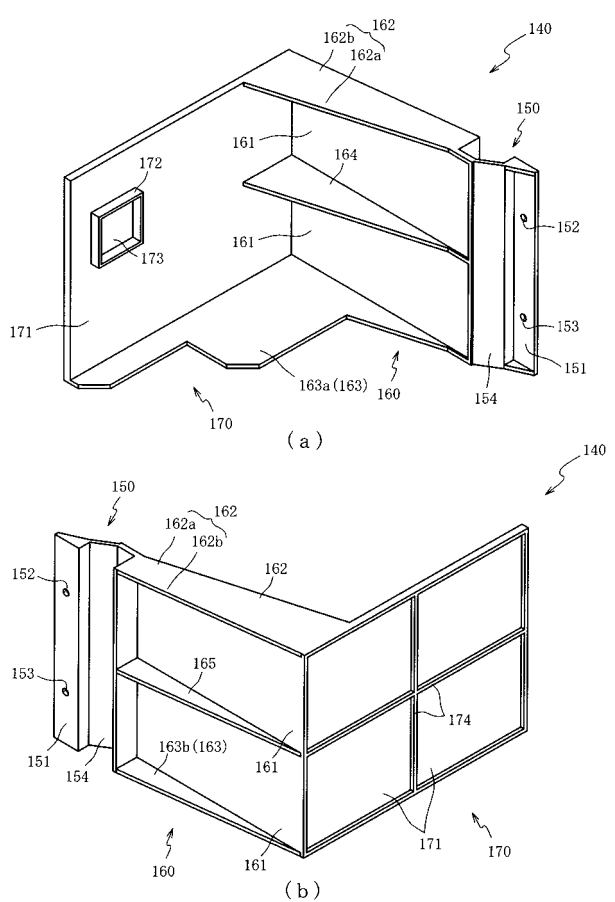
【図 6 6】



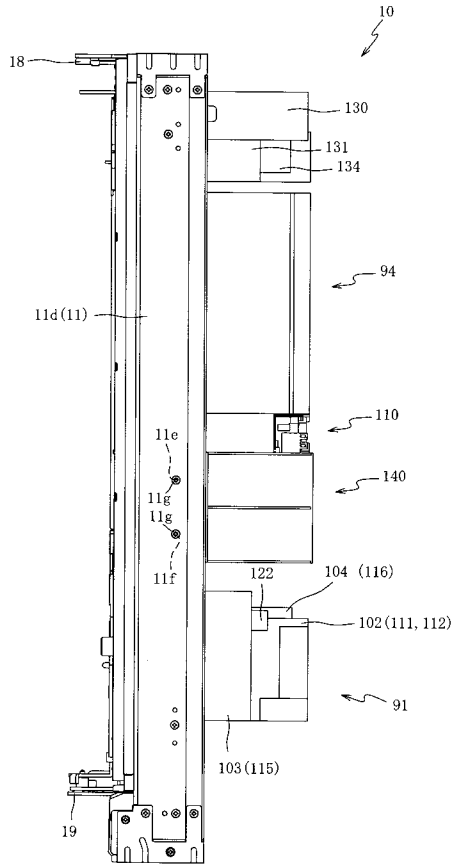
【図 6 7】



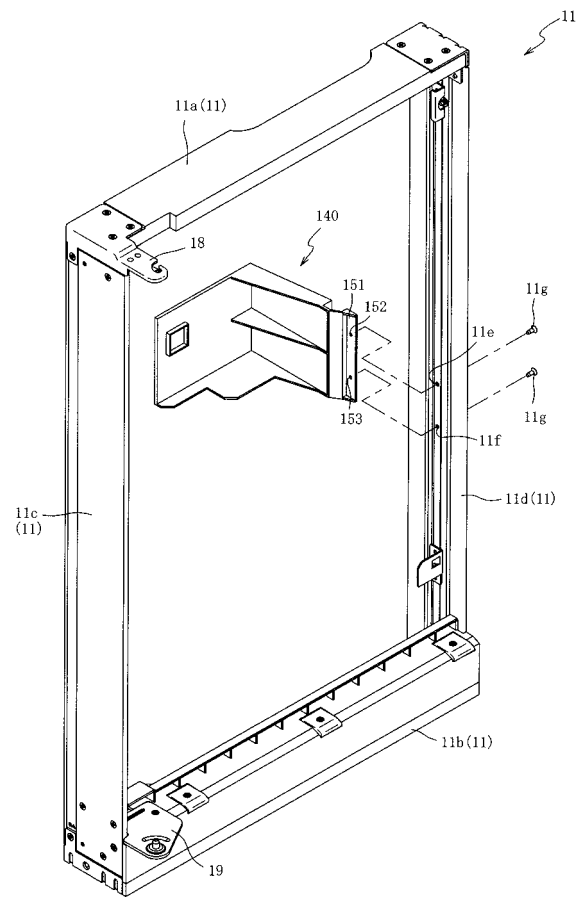
【図 6 8】



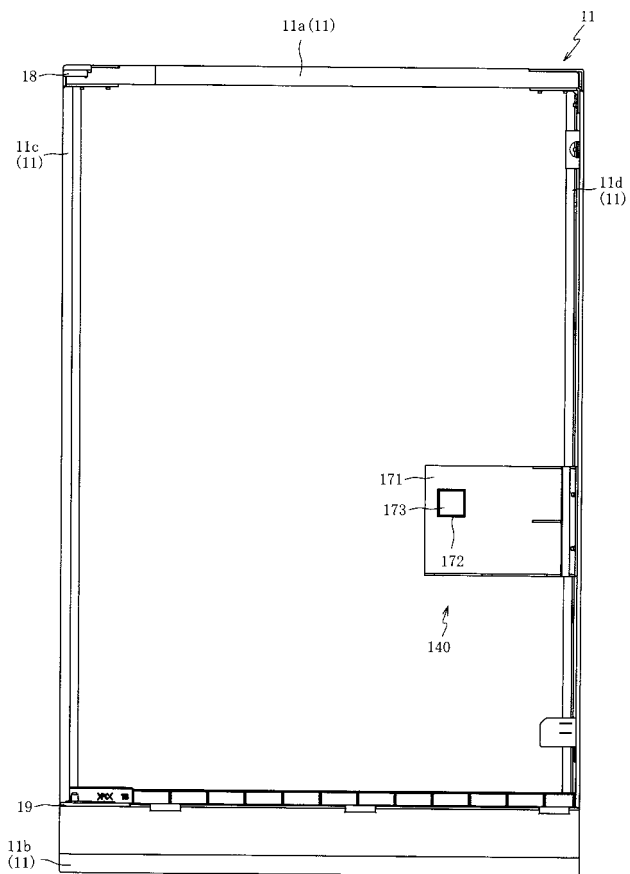
【図 69】



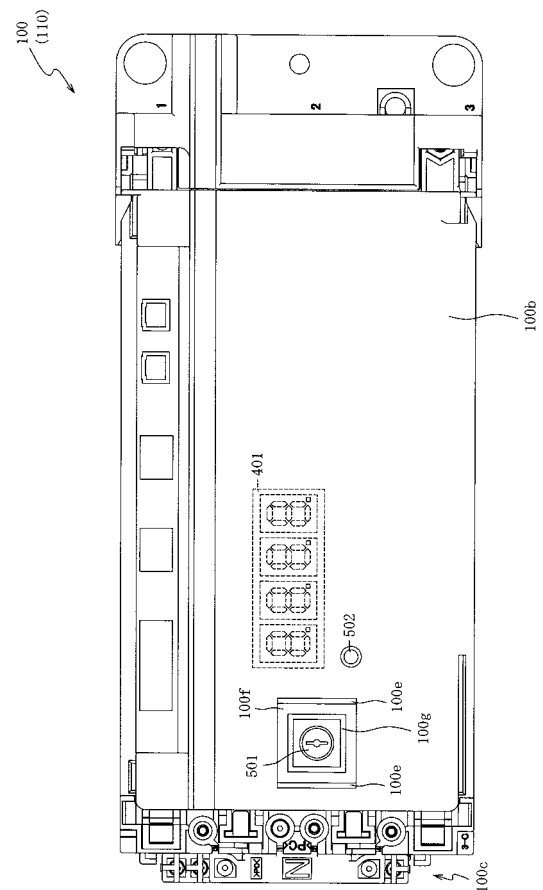
【図 70】



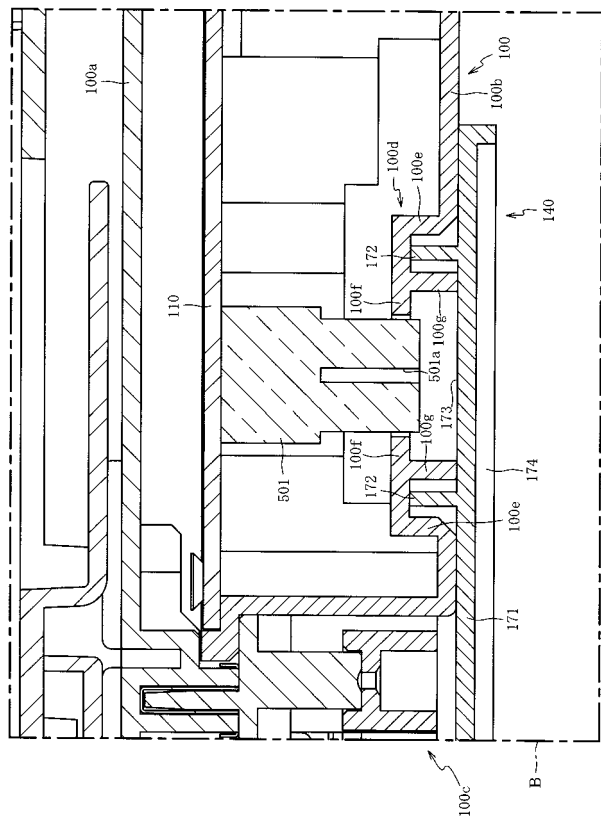
【図 71】



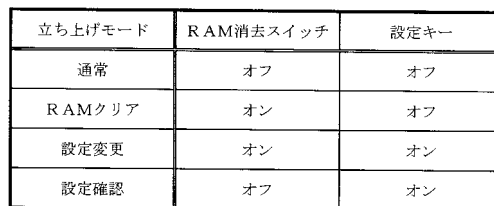
【図 72】



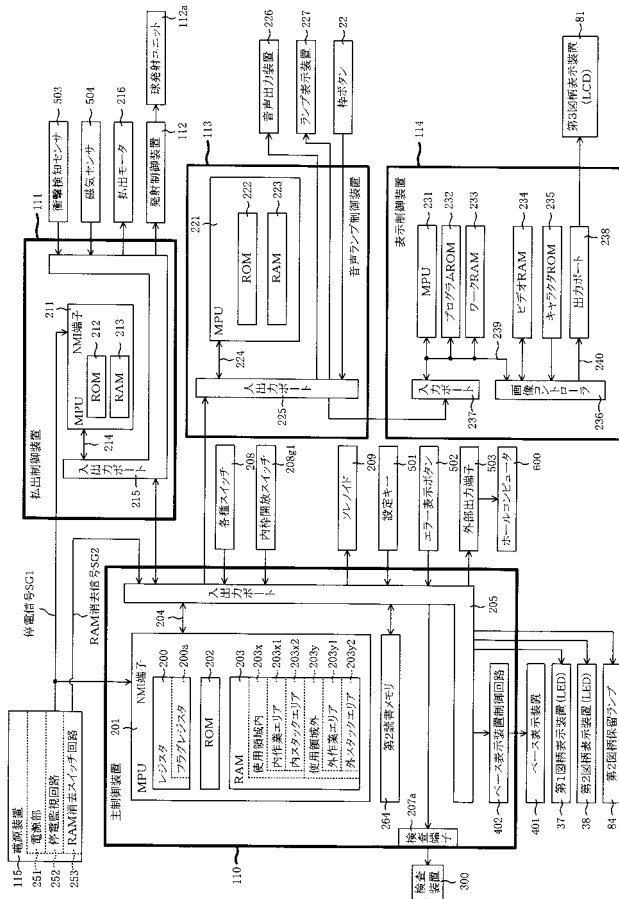
【圖 7 4】



【图 7 6】



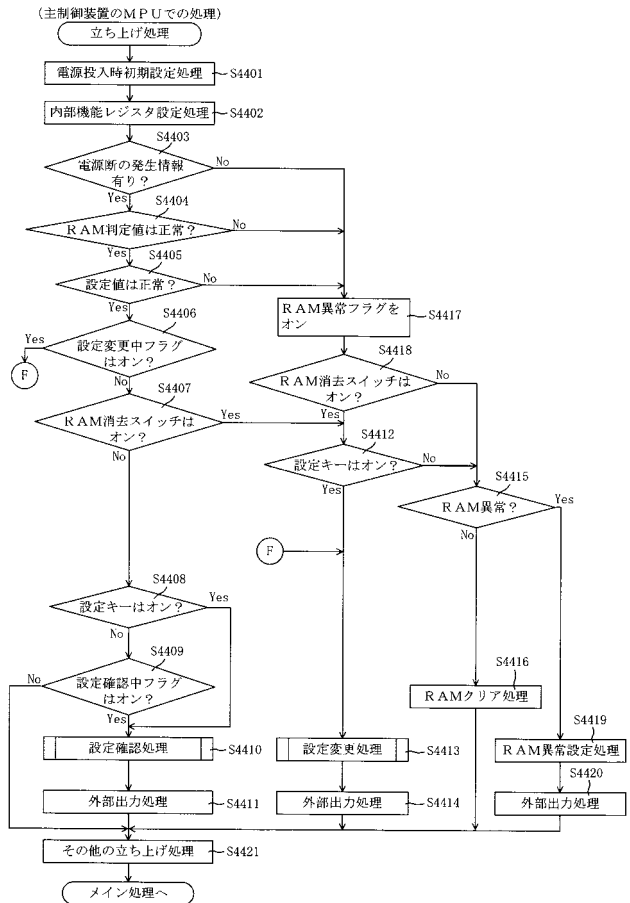
【図 77】



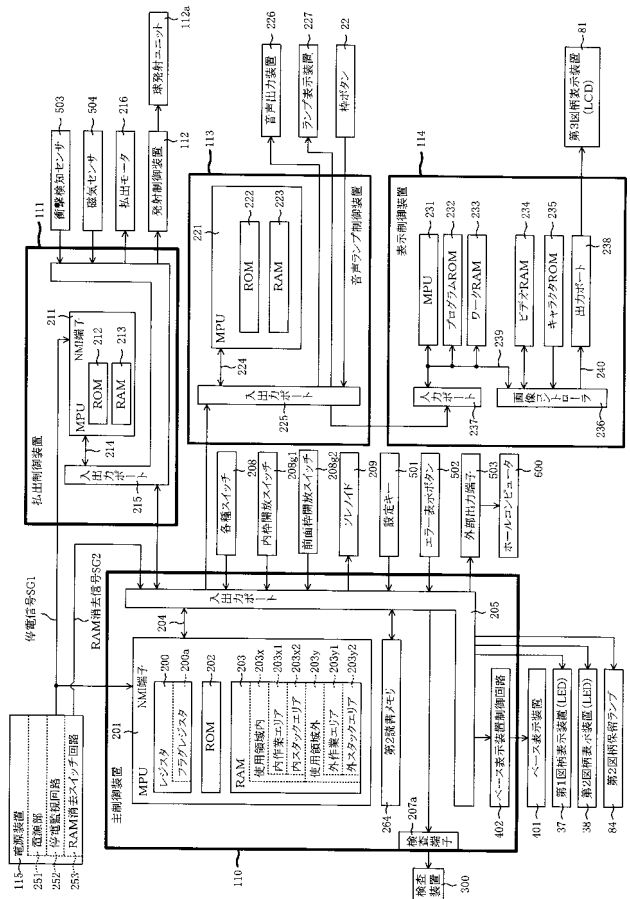
【図 79】

立ち上げモード	RAM消去スイッチ	設定キー	内枠開放スイッチ	前面枠開放スイッチ
通常	オフ	オフ	—	—
RAMクリア	オン	オフ	—	—
設定変更	オン	オン	オン	オフ
設定確認	オフ	オン	オン	オフ

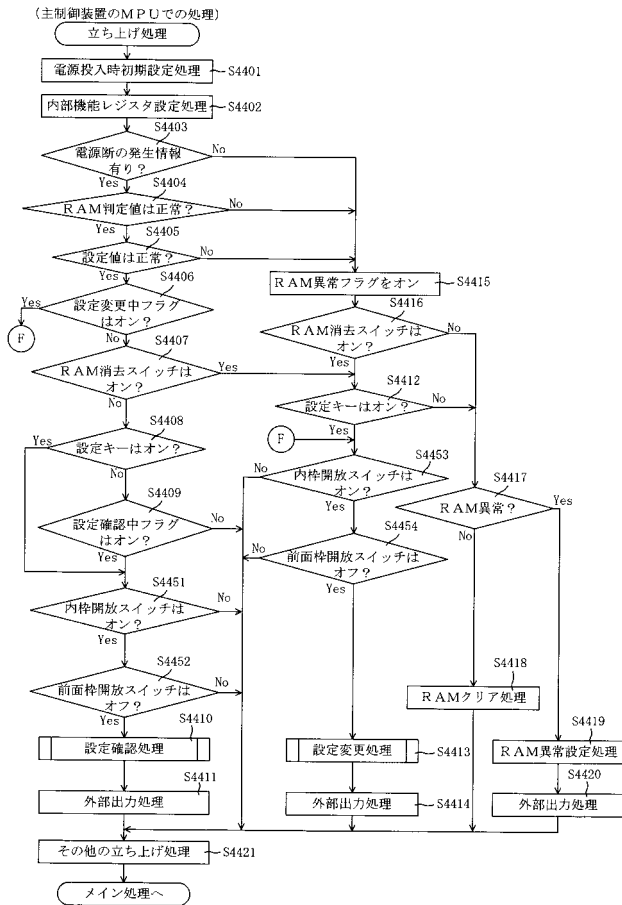
【図 78】



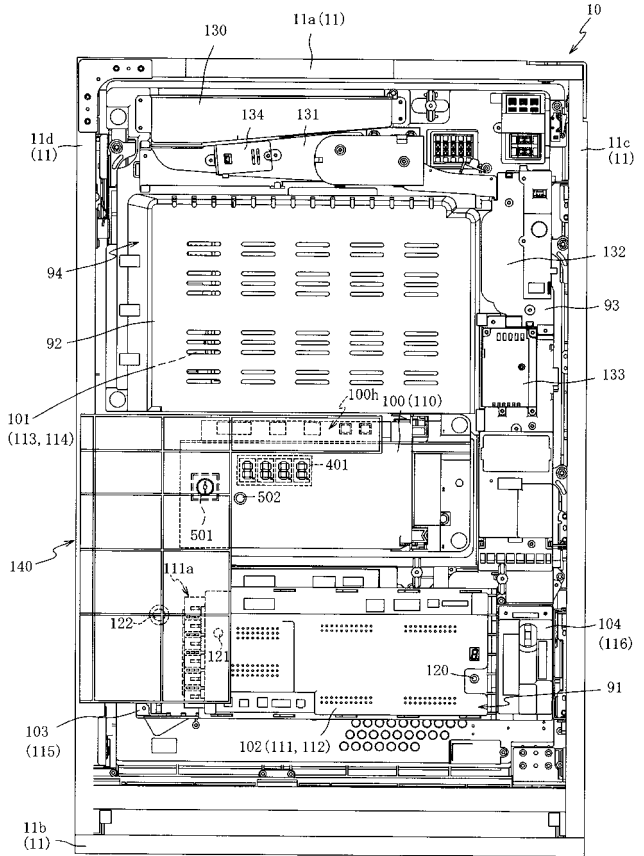
【図 80】



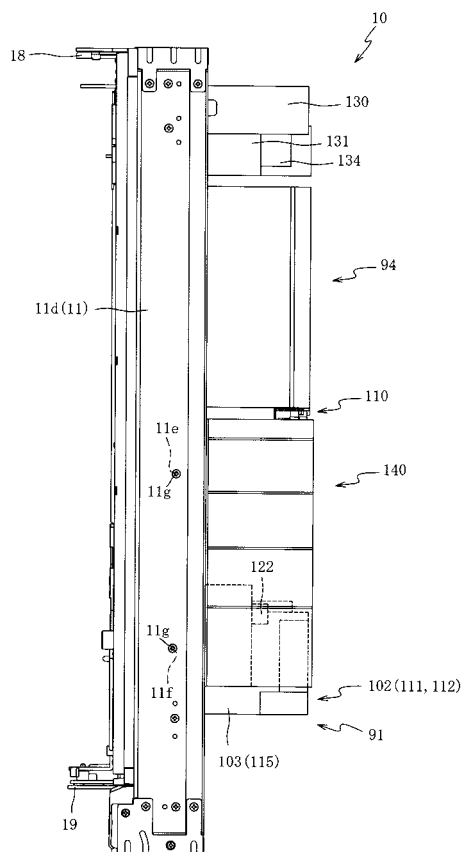
【図 8 1】



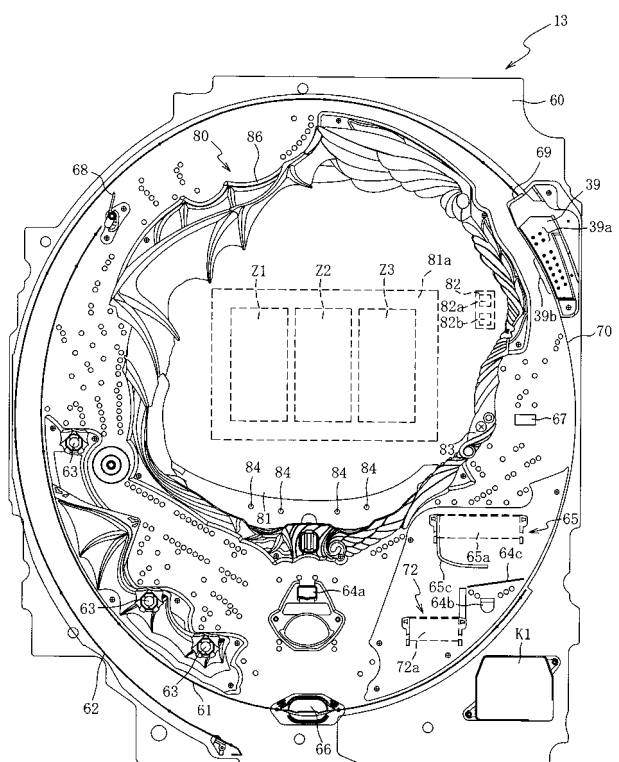
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



【図 89】

272c

保留数テーブル (特図 1・特図 2 共通)		保留数							
		1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個
遊技状態	当否	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
	ハズレ	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
	16R	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
	6R(共通)	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
通常遊技状態	小当たり	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
	ハズレ	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
超種率変動状態 確率変動状態 時間短縮状態	小当たり	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	
	ハズレ	Aテーブル		Bテーブル		Cテーブル		Dテーブル	

【図 91】

272d4

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0~4
E7	スーパーリーチ	5~39
E8	スペシャルリーチ	40~99
E9	特殊変動	-

(a)

272d5

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	-
E7	スーパーリーチ	-
E8	スペシャルリーチ	-
E9	特殊変動	0~99

(b)

【図 90】

272d1

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0~74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75~94
E3	スーパーリーチ	95~97
E4	スペシャルリーチ	98, 99
E5	超ロング変動	-

(a)

272d2

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0~74
E2	ノーマルリーチ	75~94
E3	スーパーリーチ	95~97
E4	スペシャルリーチ	98, 99
E5	超ロング変動	-

(b)

272d3

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	-
E3	スーパーリーチ	-
E4	スペシャルリーチ	-
E5	超ロング変動	0~99

(c)

【図 92】

272e1

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0~9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0~9	5	高速変動 (短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0~9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0~9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	超ロング変動	0~9	600	高速変動 (超長) + 低速変動

(a)

272e2

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3~9	25	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0~3	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4~9	35	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0~4	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		5~9	45	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E9	特殊変動	0~9	45	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動

(b)

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル (共通)

特図 1 小当たり・小当たり用変動パターンテーブル (共通)

【図 9 3】

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル (通常時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0~9	600	高速変動 (超長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0~9	595	高速変動 (超長) のみ
E2	ノーマルリーチ	0~9	605	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0~9	615	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0~9	625	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	0~9	600	高速変動 (超長) + 低速変動

272e3

(a)

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル (通常時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0~2	605	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3~9	610	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0~3	615	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
		4~9	620	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0~4	625	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
		5~9	630	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E9	特殊変動	0~9	630	高速変動 (超長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動

272e4

(b)

【図 9 4】

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル (確変・時短時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0~9	8	高速変動 (超短) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0~9	3	高速変動 (超短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0~9	13	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0~9	23	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0~9	33	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E5	超ロング変動	-	-	-

272e5

(a)

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル (確変・時短時)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0~2	13	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3~9	18	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E7	スーパーリーチ	0~3	23	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4~9	28	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0~4	33	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
		5~9	38	高速変動 (超短) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E9	特殊変動	0~9	3	高速変動 (超短) のみ

272e6

(b)

【図 9 5】

普図 2 大当たり乱数テーブル

遊技状態	普図 2 大当たり乱数値 (普図 2 大当たりカウンタ C4 の値)
通常遊技状態 超確率変動状態 (普通図柄低確率状態)	50~99
確率変動状態 時間短縮状態 (普通図柄高確率状態)	1~99

272f

(a)

普図 2 変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 超確率変動状態 (普通図柄低確率状態)	5秒
確率変動状態 時間短縮状態 (普通図柄高確率状態)	0.5秒

272g

(b)

電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態 超確率変動状態 (普通図柄低確率状態)	1回	0.1秒	-
確率変動状態 時間短縮状態 (普通図柄高確率状態)	3回	5秒	1秒

272h

(c)

【図 9 6】

大当たり開放テーブル

大当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	移行遊技状態
確率変動 A	大入賞口	16回	30秒	10個	15個	特図：高確率 普図：低確率
確率変動 B	大入賞口	6回	30秒	10個	15個	特図：高確率 普図：高確率
時間短縮	大入賞口	6回	30秒	10個	15個	特図：低確率 普図：高確率

272i

(a)

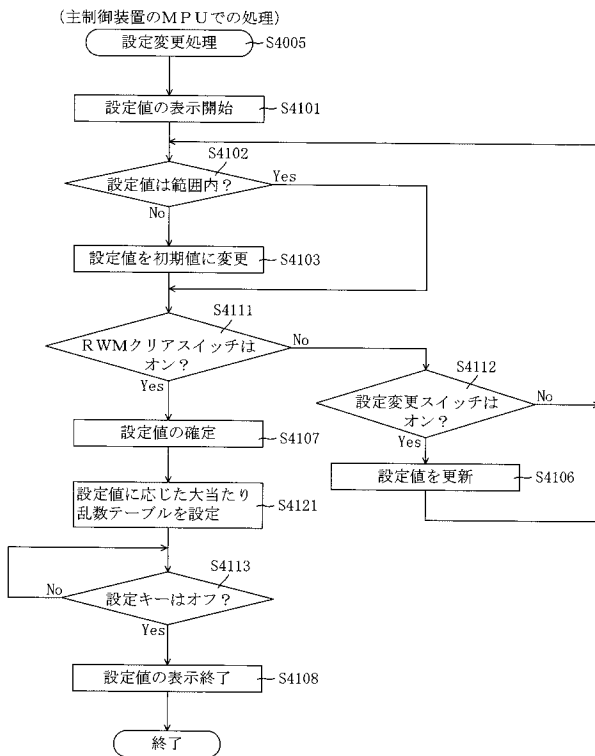
小当たり開放テーブル

遊技状態	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	移行遊技状態
通常遊技状態 超確率変動状態 確率変動状態 時間短縮状態	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個	移行無し

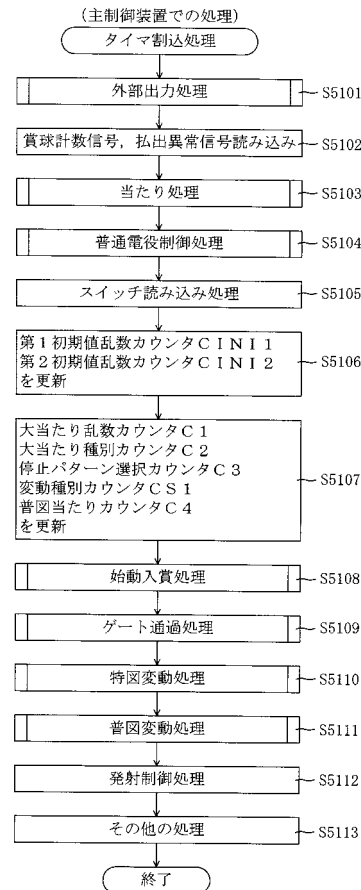
272j

(b)

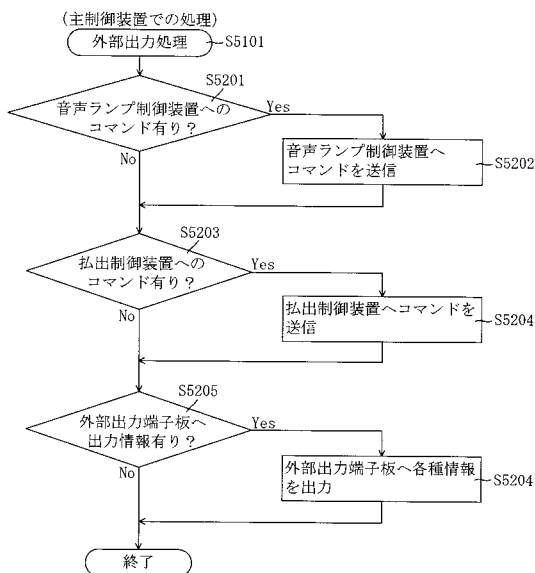
【図 97】



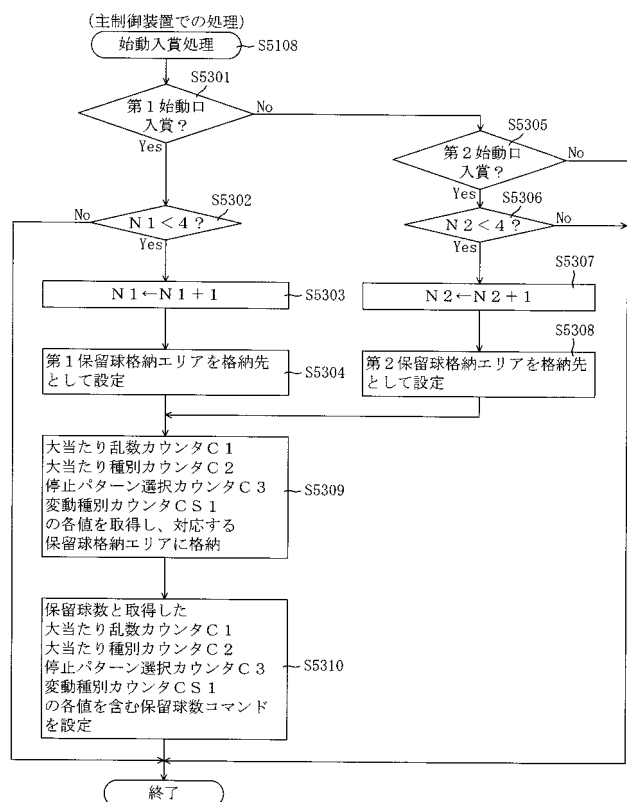
【図 98】



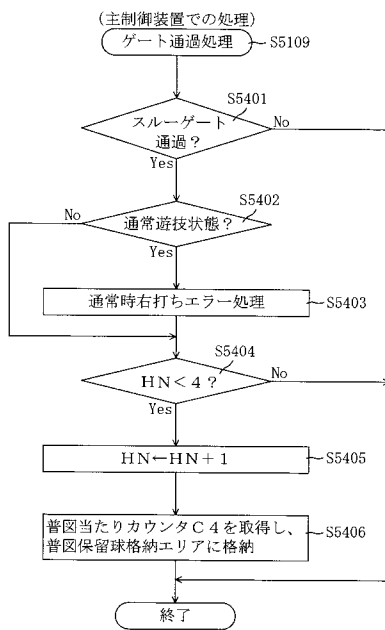
【図 99】



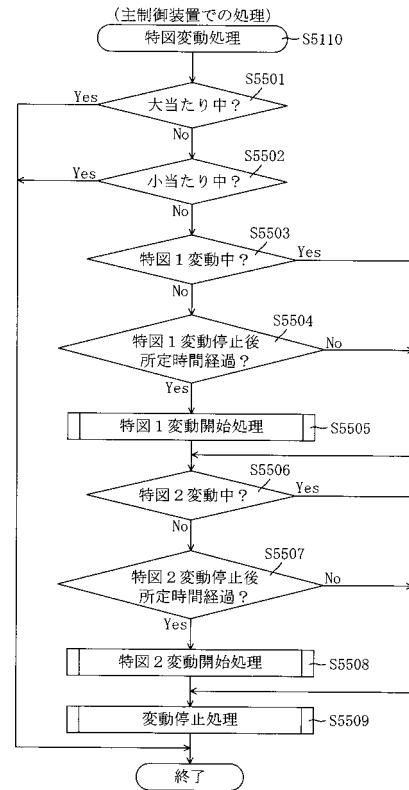
【図 100】



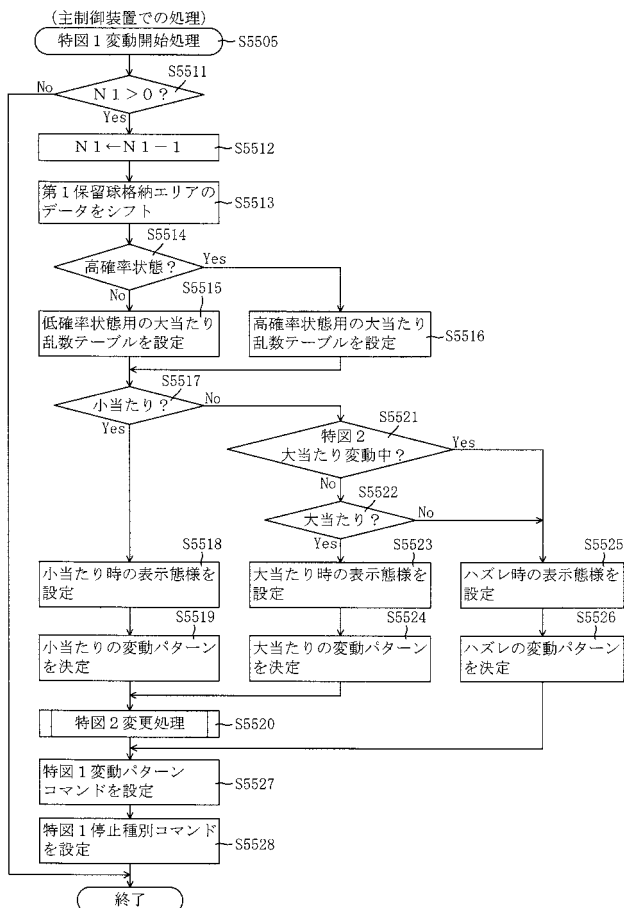
【図 101】



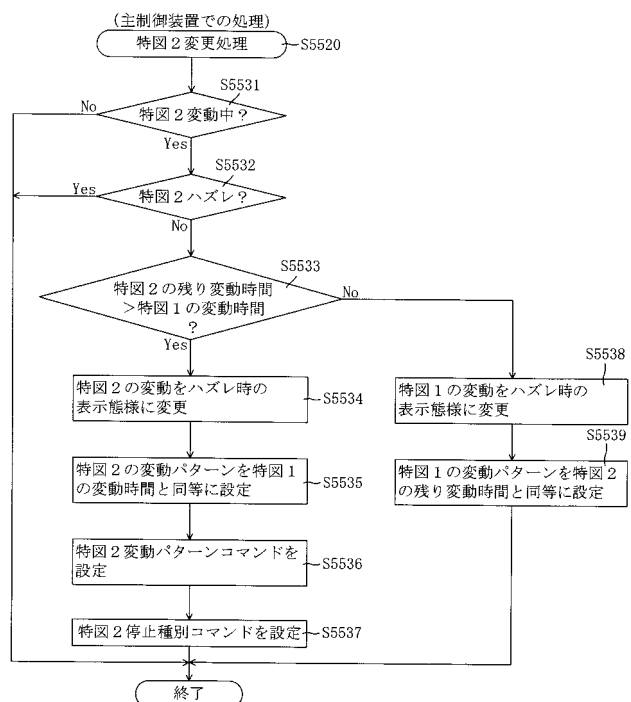
【図 102】



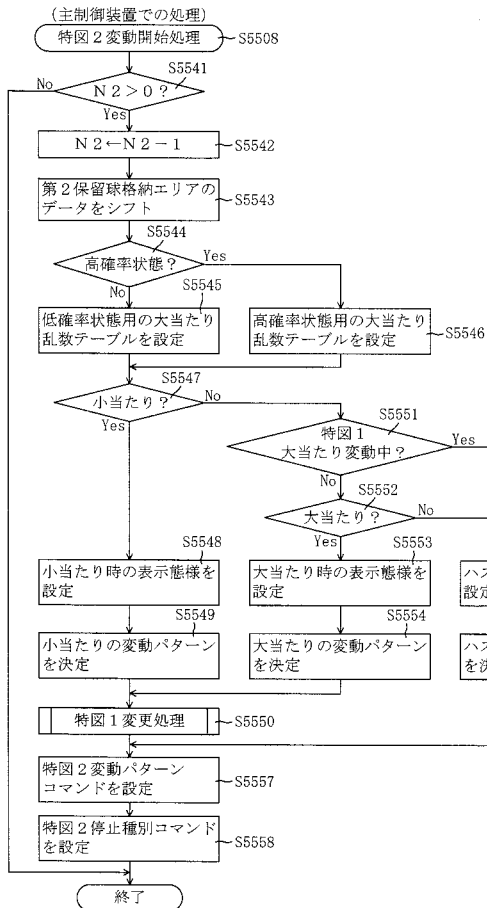
【図 103】



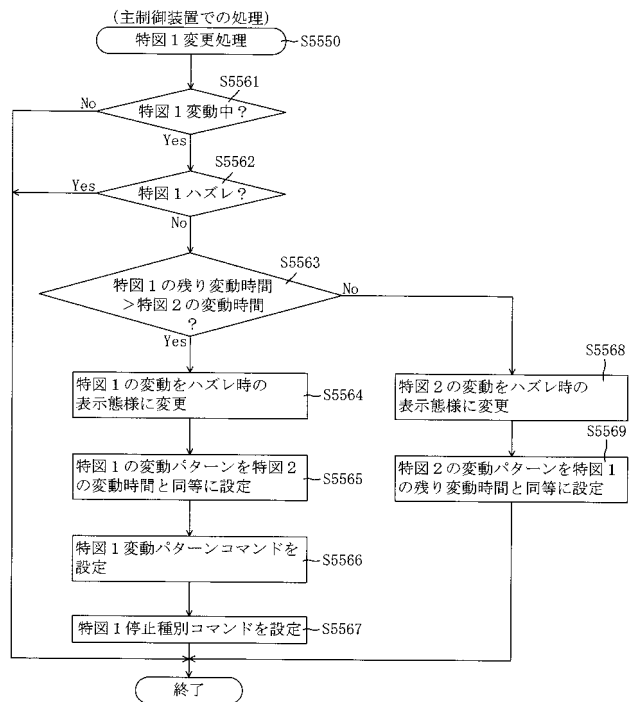
【図 104】



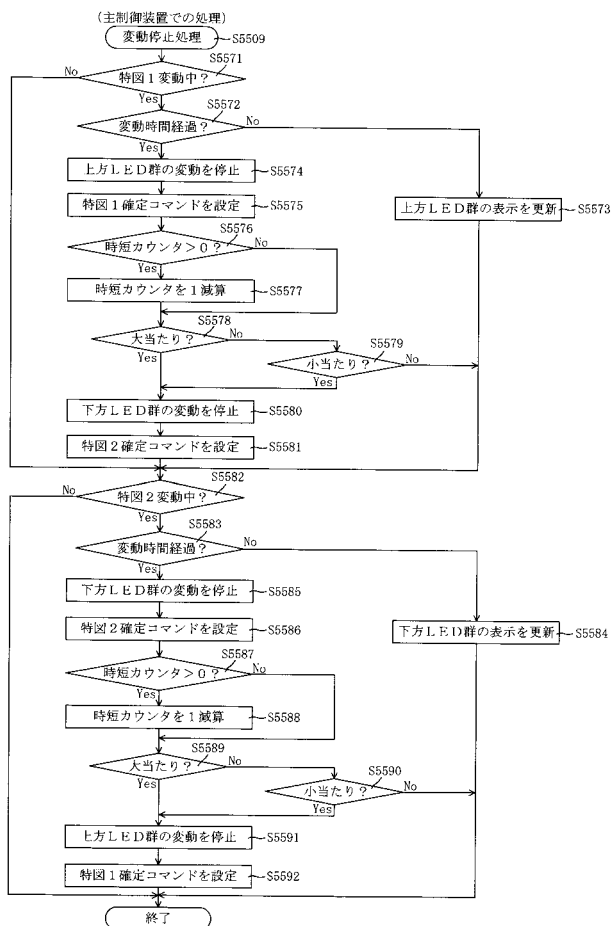
【図 105】



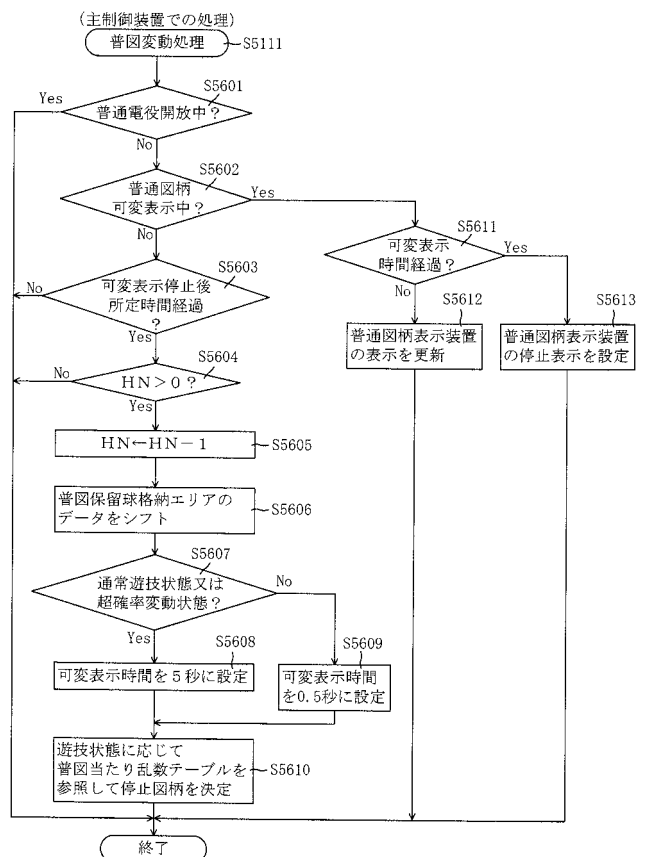
【図 106】



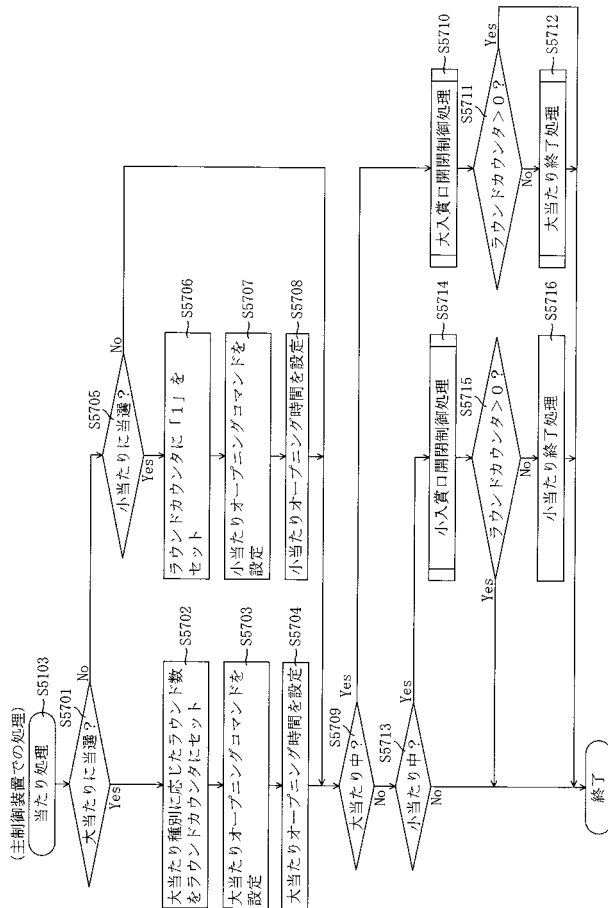
【図 107】



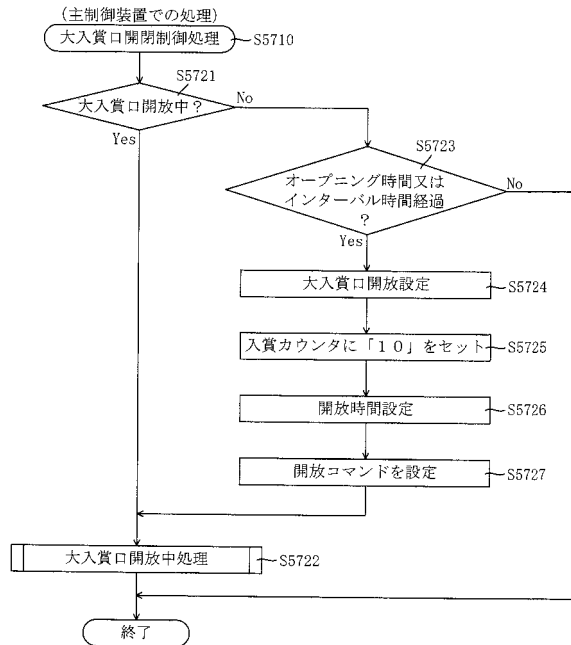
【図 108】



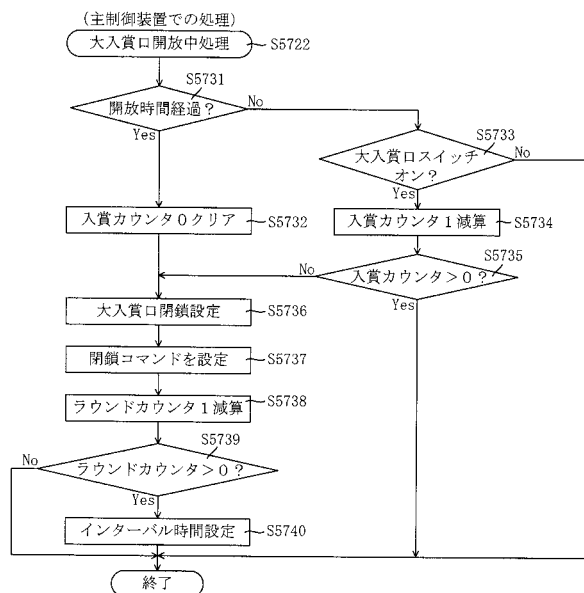
【図 109】



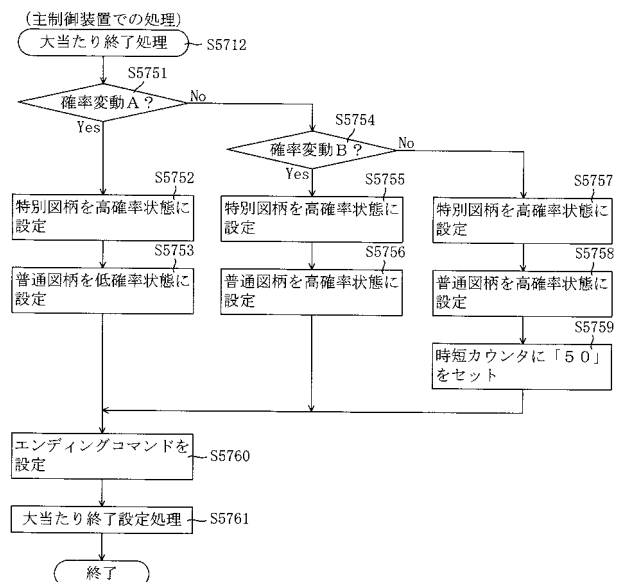
【図 110】



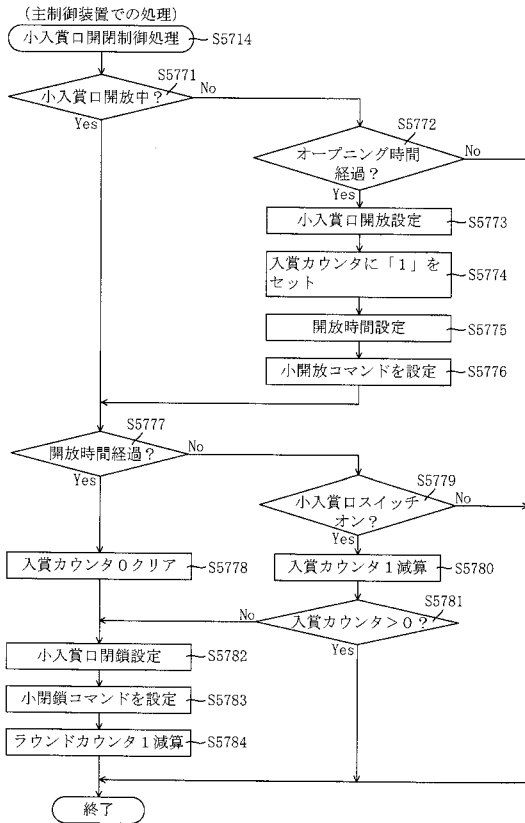
【図 111】



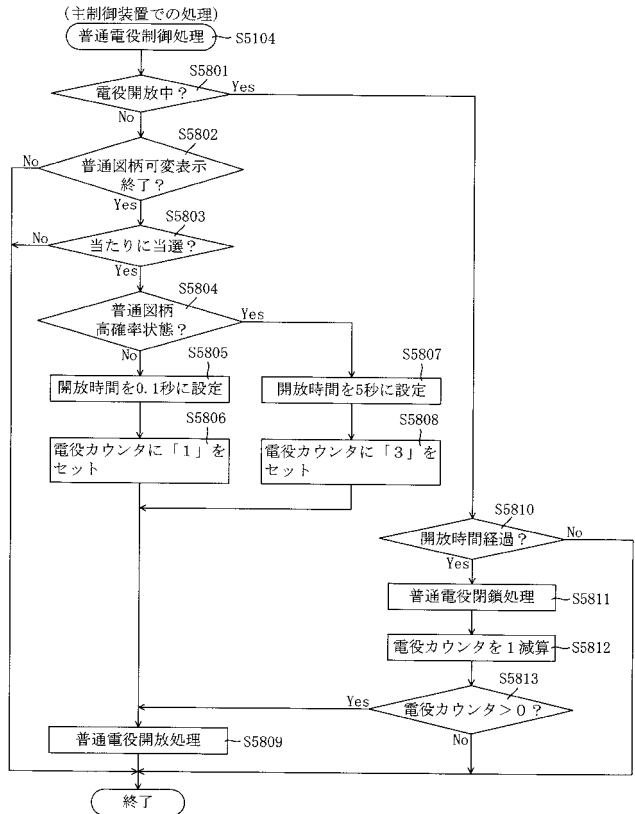
【図 112】



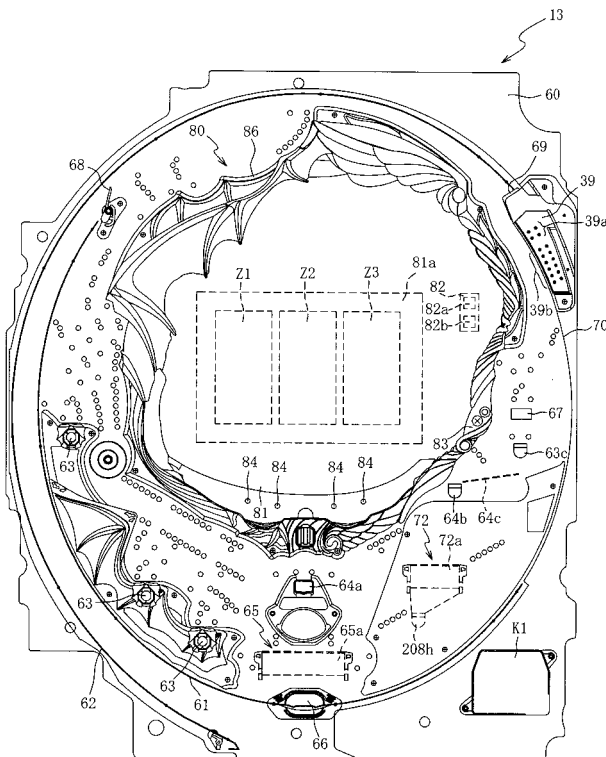
【図 113】



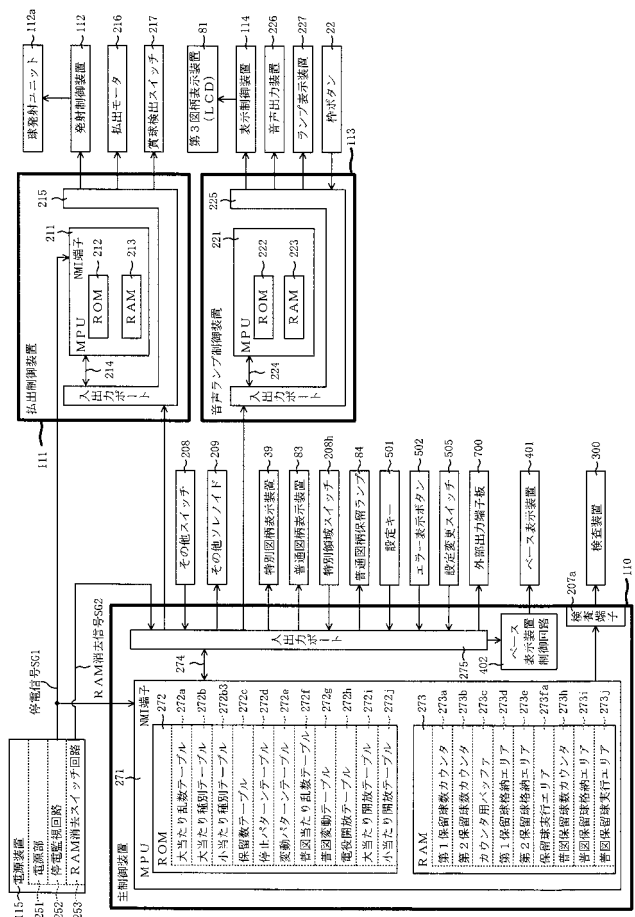
【図 114】



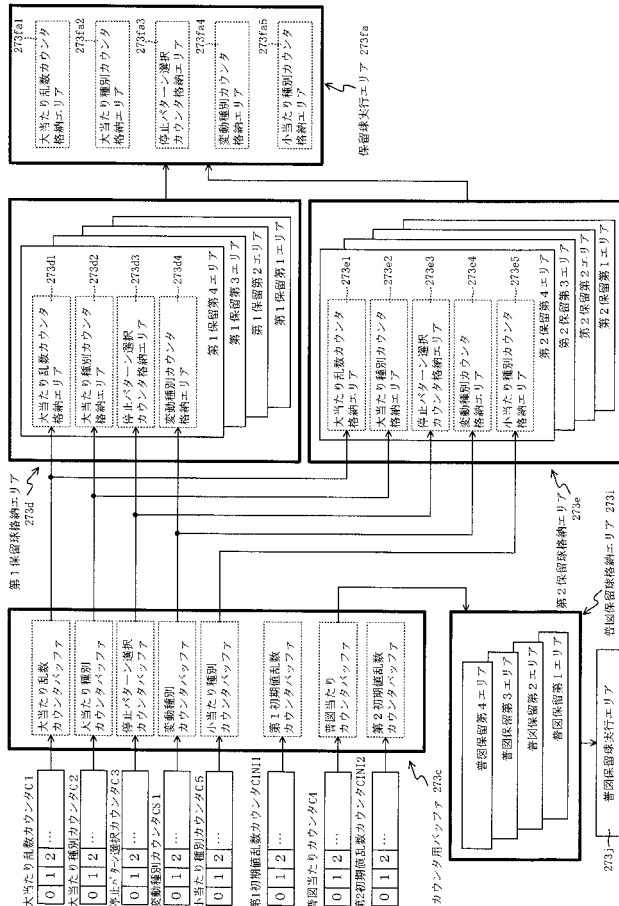
【図 115】



【図 116】



【図 1 1 7】



【図 1 1 8】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり	小当たり	乱数値	個数	乱数値	個数	ハズレ
1	0~49	50個	0個	50~9999	9950個		
2	0~51	52個	0個	52~9999	9948個		
3	0~53	54個	0個	54~9999	9946個		
4	0~55	56個	0個	56~9999	9944個		
5	0~57	58個	0個	58~9999	9942個		
6	0~59	60個	0個	60~9999	9940個		

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり	小当たり	乱数値	個数	乱数値	個数	ハズレ
1	0~49	50個	50~1299	1250個	1300~9999	8700個	
2	0~51	52個	52~1301	1250個	1302~9999	8698個	
3	0~53	54個	54~1303	1250個	1304~9999	8696個	
4	0~55	56個	56~1305	1250個	1306~9999	8694個	
5	0~57	58個	58~1307	1250個	1308~9999	8692個	
6	0~59	60個	60~1309	1250個	1310~9999	8690個	

(b)

【図 1 1 9】

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0~98	4R大当たり	99%	4R	特図2: 1回 合計: 10回
99	16R大当たり	1%	16R	特図2: 7回 合計: 100回

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別 カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0~29	4R大当たり	30%	4R	特図2: 7回 合計: 100回
30~59	8R大当たり	30%	8R	特図2: 7回 合計: 100回
60~99	16R大当たり	40%	16R	特図2: 7回 合計: 100回

(b)

特図 2 小当たり種別テーブル (大当たりはV入賞で発動)

小当たり種別 カウンタC5	小当たり種別	割合	小入賞口 ラウンド数	大入賞口 ラウンド数	時短回数
0~29	4R大当たり対応 小当たり	30%	1R	4R	特図2: 7回 合計: 100回
30~59	8R大当たり対応 小当たり	30%	1R	8R	特図2: 7回 合計: 100回
60~99	16R大当たり対応 小当たり	40%	1R	16R	特図2: 7回 合計: 100回

(c)

【図 1 2 0】

保留数テーブル (特図 1・特図 2 共通)

遊技状態	当否	保留球数							
		1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個
通常	ハズレ	Aテーブル							
	16R								
	8R								
大当たり	4R	Dテーブル							
	8R								
	16R								
小当たり	ハズレ	Eテーブル							
	16R								
	8R								
時間短縮	大当たり	Dテーブル							
	8R								
	16R								
小当たり	ハズレ	Eテーブル							
	16R								
	8R								

【図 1 2 1】

Aテーブル

272d1

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0〜74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75〜94
E3	スーパーリーチ	95〜97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

(a)

Bテーブル

272d2

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0〜74
E2	ノーマルリーチ	75〜94
E3	スーパーリーチ	95〜97
E4	スペシャルリーチ	98, 99

(b)

【図 1 2 2】

Dテーブル

272d4

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0〜4
E7	スーパーリーチ	5〜39
E8	スペシャルリーチ	40〜99
E9	特殊変動	-

(a)

Eテーブル

272d5

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	-
E7	スーパーリーチ	-
E8	スペシャルリーチ	-
E9	特殊変動	0〜99

(b)

【図 1 2 3】

272e1

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0〜9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0〜9	5	高速変動 (短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0〜9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0〜9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0〜9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ

(a)

272e2

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0〜2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E7	スーパーリーチ	3〜9	25	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0〜3	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E9	特殊変動	4〜9	35	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E0	非リーチ (ロング)	0〜4	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E1	非リーチ (ショート)	5〜9	45	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動

(b)

【図 1 2 4】

272e3

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ (ロング)	0〜9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ (ショート)	0〜9	5	高速変動 (短) のみ
E2	ノーマルリーチ	0〜9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0〜9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0〜9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ

(a)

272e4

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E6	ノーマルリーチ	0〜2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E7	スーパーリーチ	3〜9	25	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E8	スペシャルリーチ	0〜3	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E9	特殊変動	4〜9	35	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E0	非リーチ (ロング)	0〜4	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E1	非リーチ (ショート)	5〜9	45	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E2	ノーマルリーチ	0〜3	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	4〜6	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	7〜9	40	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ

(b)

【図 1 2 5】

普図当たり乱数テーブル 272f

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
すべての遊技状態 (通常&時短)	1~99

(a)

普図変動テーブル 272g

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.5秒

(b)

電役開放テーブル 272h

遊技状態	突出回数	突出時間	インターバル 時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
時間短縮状態	3回	5秒	1秒

(c)

【図 1 2 6】

大当たり開放テーブル 272i

大当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
4R大当たり	大入賞口	4回	30秒	10個	15個
8R大当たり	大入賞口	8回	30秒	10個	15個
16R大当たり	大入賞口	16回	30秒	10個	15個

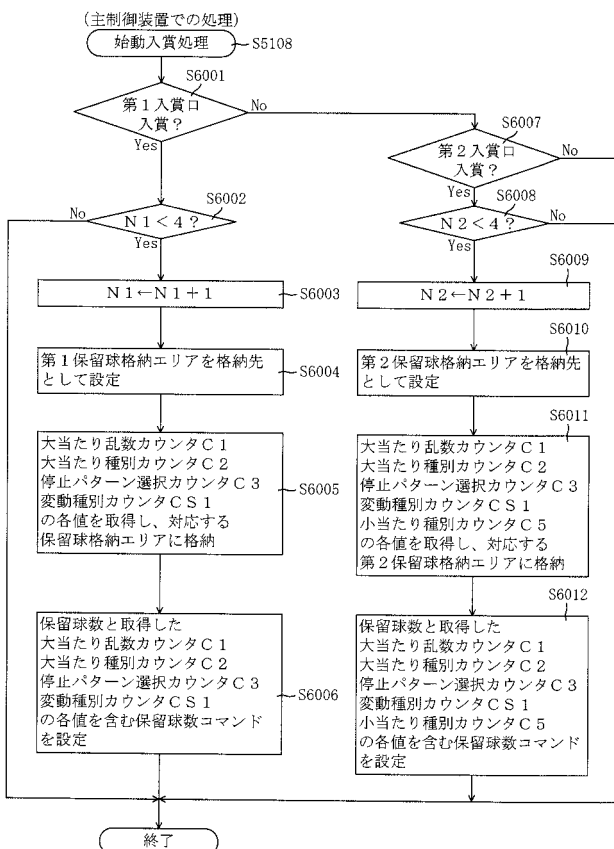
(a)

小当たり開放テーブル 272j

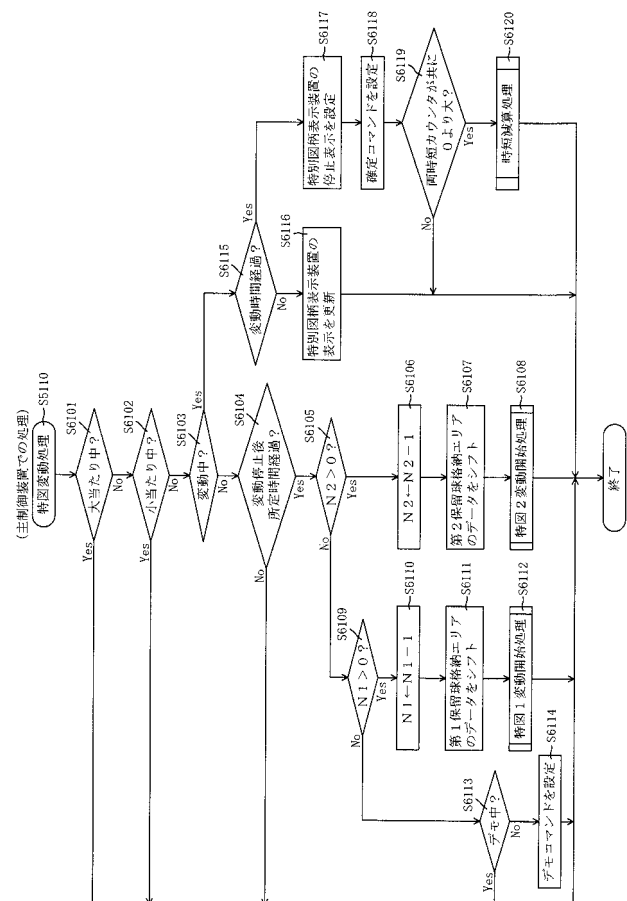
遊技状態	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
時間短縮 (通常)	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個

(b)

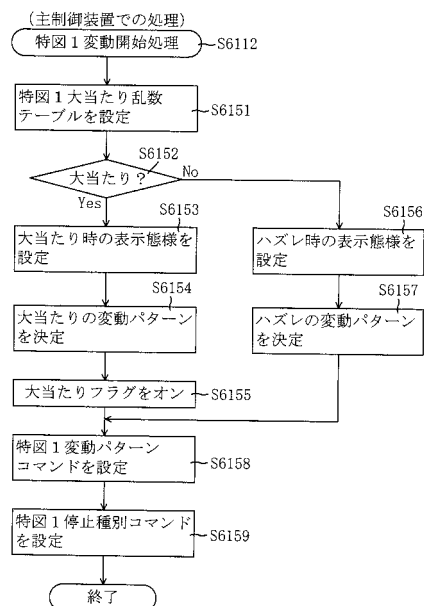
【図 1 2 7】



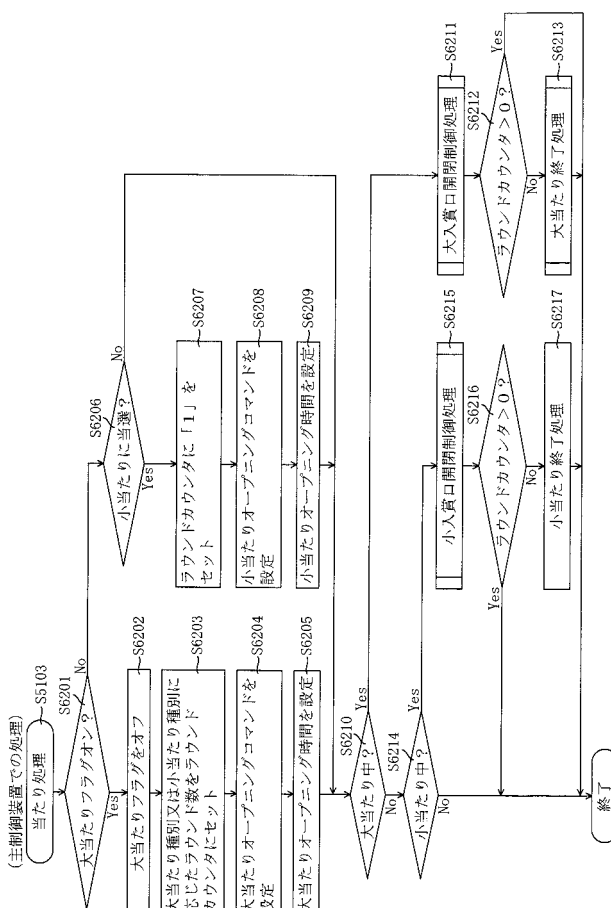
【図 1 2 8】



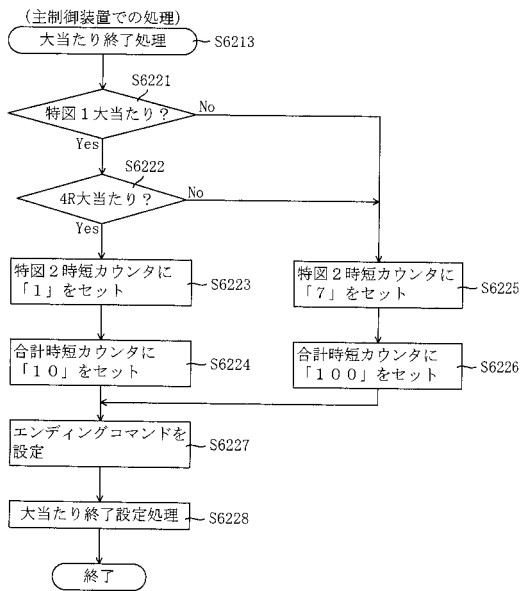
【図 1 3 0】



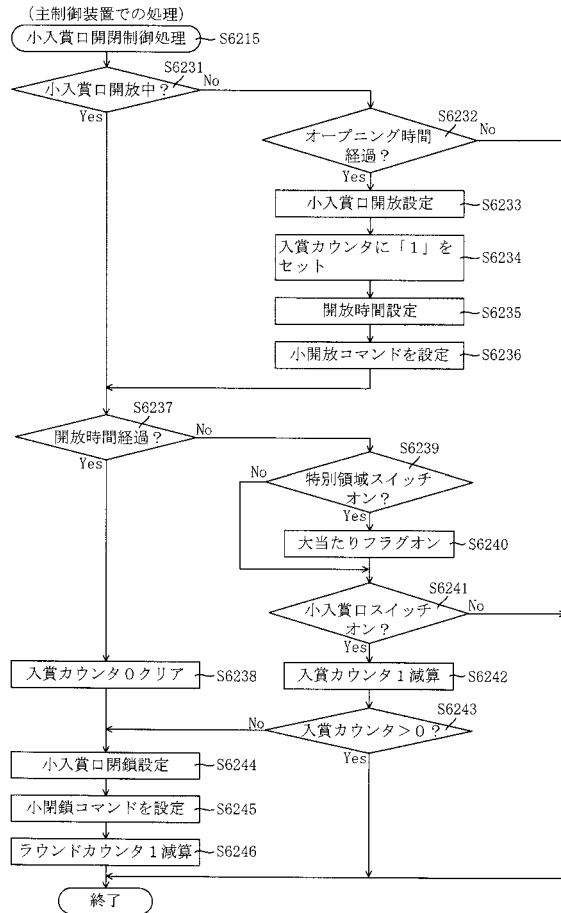
【図 1 3 2】



【図 1 3 3】



【図 1 3 4】



【図 1 3 5】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり		小当たり		大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)		ハズレ
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	低確	0~49	50個	50~149	100個	150~9999	9850個	ハズレ
2	高確	0~49	50個	500~599	100個	600~9999	9100個	ハズレ
3	低確	0~49	50個	50~151	102個	152~9999	9345個	ハズレ
4	高確	0~49	50個	500~599	104個	600~9999	9380個	ハズレ
5	低確	0~49	50個	50~153	106個	154~9999	9360個	ハズレ
6	高確	0~49	50個	500~599	108個	600~9999	9340個	ハズレ

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり		小当たり		大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)		ハズレ
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	低確	0~49	50個	50~149	100個	150~9999	9500個	ハズレ
2	高確	0~49	50個	500~599	100個	600~9999	9400個	ハズレ
3	低確	0~49	50個	50~151	101個	152~9999	9480個	ハズレ
4	高確	0~49	50個	500~599	102個	600~9999	9460個	ハズレ
5	低確	0~49	50個	50~153	103個	154~9999	9440個	ハズレ
6	高確	0~49	50個	500~599	104個	600~9999	9420個	ハズレ

(b)

【図 1 3 6】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり		小当たり		大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)		ハズレ
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	低確	0~49	50個	50~149	100個	150~9999	9850個	ハズレ
2	高確	0~49	50個	500~599	100個	600~9999	9400個	ハズレ
3	低確	0~51	51個	51~151	101個	152~9999	9848個	ハズレ
4	高確	0~51	51個	510~609	110個	610~9999	9380個	ハズレ
5	低確	0~52	52個	52~153	102個	154~9999	9846個	ハズレ
6	高確	0~52	52個	520~619	120個	620~9999	9360個	ハズレ

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり		小当たり		大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)		ハズレ
		乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数	
1	低確	0~49	50個	50~149	100個	150~9999	9500個	ハズレ
2	高確	0~49	50個	500~599	100個	600~9999	9400個	ハズレ
3	低確	0~51	51個	51~151	101個	152~9999	9480個	ハズレ
4	高確	0~51	51個	510~609	110個	610~9999	9380個	ハズレ
5	低確	0~52	52個	52~153	102個	154~9999	9846個	ハズレ
6	高確	0~52	52個	520~619	120個	620~9999	9360個	ハズレ

(b)

【図 1 3 7】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		小当たり	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~49	50個	50~149	100個
	高確	0~499	500個	500~599	100個
2	低確	0~54	55個	55~154	100個
	高確	0~549	550個	550~649	100個
3	低確	0~59	60個	60~159	100個
	高確	0~599	600個	600~699	100個
4	低確	0~64	65個	65~164	100個
	高確	0~649	650個	650~749	100個
5	低確	0~69	70個	70~169	100個
	高確	0~699	700個	700~799	100個
6	低確	0~74	75個	75~174	100個
	高確	0~749	750個	750~849	100個

272a1

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		小当たり	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~49	50個	50~949	9400個
	高確	0~499	500個	500~999	9400個
2	低確	0~54	55個	55~9454	9400個
	高確	0~549	550個	550~9949	9400個
3	低確	0~59	60個	60~9459	9400個
	高確	0~599	600個	600~9999	9400個
4	低確	0~64	65個	65~9464	9400個
	高確	0~649	650個	650~9999	9350個
5	低確	0~69	70個	70~9469	9400個
	高確	0~699	700個	700~9999	9300個
6	低確	0~74	75個	75~9474	9400個
	高確	0~749	750個	750~9999	9250個

272a2

(b)