

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7109389号
(P7109389)

(45)発行日 令和4年7月29日(2022.7.29)

(24)登録日 令和4年7月21日(2022.7.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

請求項の数 2 (全100頁)

(21)出願番号	特願2019-14228(P2019-14228)	(73)特許権者	000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野一丁目16番1号
(22)出願日	平成31年1月30日(2019.1.30)	(74)代理人	100126620 弁理士 石井 豪
(65)公開番号	特開2020-120906(P2020-120906 A)	(72)発明者	岡本 祐哉 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内 古都 将啓
(43)公開日	令和2年8月13日(2020.8.13)	(72)発明者	東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内 伊藤 洋介
審査請求日	令和3年5月19日(2021.5.19)	(72)発明者	東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内 橋本 賢慶
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの抽選に関する設定値を設定可能な設定手段と、

所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、

前記設定手段による設定値の設定が可能となる設定変更状態を少なくとも含む複数の状態の中からいずれかの状態が設定されるとともに、所定の状態の設定中に所定の条件が成立すると当該設定中の状態が終了し他の状態が設定され、

前記設定変更状態が設定されてから終了するまでのいずれかの時点で、所定の処理を実行可能に設定された遊技機であって、

前記複数の状態には、電断からの復帰に基づく電断復帰状態を含み、

前記報知手段は、

前記設定変更状態の設定中に当該設定変更状態に関する報知を実行可能であり、前記設定変更状態の終了から所定期間に亘り、前記所定の処理に関する特定報知を実行可能であり、さらに、前記電断復帰状態に関する報知を実行可能であり、

前記設定変更状態に関する報知、及び前記所定の処理に関する特定報知は、前記電断復帰状態に関する報知に優先して実行されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記所定の処理は、所定の記憶部に記憶された情報を消去する処理であって、かつ前記設定変更状態の終了の際及び前記設定変更状態の終了以外の特定時のいずれにおいても実

行可能であり、

前記報知手段は、

前記設定変更状態の終了から前記所定期間に亘り、前記特定報知を実行可能であるとともに、前記特定時に前記所定の処理が実行されると、当該特定時から前記所定期間に亘り、前記特定報知と同様の特定報知を実行可能であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

10

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機として、遊技領域に設けられた始動領域（始動入賞口）への遊技球の進入を契機として、遊技者に有利な特別遊技の実行可否を決定する大当たりの抽選や、大当たりの抽選の結果を報知する変動演出の態様の決定を行い、決定された態様で変動演出を実行するものが知られている。

このような遊技機としては、遊技者にとっての有利度を異ならせるために、上述の大当たりの抽選確率が異なるように定められた複数段階の設定値からいずれかを設定可能であるとともに、当該設定値を変更可能なものが知られている（特許文献1及び2参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-109081号公報

特許第6198159号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述の如く、設定値は、大当たりの抽選確率が異なるように定められた極めて重要なものであるため、上述のような遊技機においては、設定値の設定（変更）が可能となる設定変更状態を設け、当該設定変更状態が設定されているときに限り、設定値の設定を行うことができるようになっているのが一般的である。

30

ここで、設定値の設定（変更）が行われると大当たりの抽選確率も変更されることとなるため、設定変更状態が設定された場合には、これに併せて、設定変更状態が設定される前に取得されていた遊技に関する情報（たとえば、始動領域への遊技球の進入を契機として取得された大当たりの抽選用の乱数）をクリアする初期化処理等の所定の処理が実行されるようになっている。

設定変更状態は、設定値の設定が可能な重要な状態であり、また、設定変更状態の設定に併せて実行される初期化処理等の所定の処理も、遊技に関する情報をクリアする重要な処理である。そのため、この設定変更状態が設定されている旨や所定の処理が実行された旨については、確実に把握できるようにすることが望まれていた。

40

【0005】

そこで、本発明は、上述した事情によりなされたものであり、設定値に関する所定の状態の設定や所定の処理の実行を確実に把握することが可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上述した目的を達成するために、本発明は次のように構成されている。

(1) 本発明は、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの抽選に関する設定値を設定可能な設定手段と、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記設定手段による設定値の設定が可能となる設定変更状態を少なくとも含む複数の状態の中からいずれかの状態が設定されるとともに、所定の状態の設定中に所定の条件が成立すると当該設

50

定中の状態が終了し他の状態が設定され、前記設定変更状態が設定されてから終了するまでのいずれかの時点で、所定の処理を実行可能に設定された遊技機であって、前記複数の状態には、電断からの復帰に基づく電断復帰状態を含み、前記報知手段は、前記設定変更状態の設定中に当該設定変更状態に関する報知を実行可能であり、前記設定変更状態の終了から所定期間に亘り、前記所定の処理に関する特定報知を実行可能であり、さらに、前記電断復帰状態に関する報知を実行可能であり、前記設定変更状態に関する報知、及び前記所定の処理に関する特定報知は、前記電断復帰状態に関する報知に優先して実行されることを特徴とする。

【0007】

本発明に係る遊技機においては、設定値の設定が可能となる設定変更状態が設定されてから終了するまでのいずれかの時点で所定の処理を実行可能であって、設定変更状態の設定中には当該設定変更状態に関する報知を実行可能であり、当該設定変更状態の終了から所定期間に亘り、所定の処理に関する特定報知を実行可能となっている。

10

すなわち、本発明に係る遊技機によれば、設定変更状態に関する報知及び所定の処理に関する報知が重複することなく実行されるため、設定変更状態の設定及び所定の処理の実行をそれぞれ確実に報知することができる。また、設定変更状態に関する報知に引き続いて所定の処理に関する報知が実行されるため、両方の報知を併せると十分な報知時間を確保することができ、報知の実行に気づかないような事態を防止することができる。

これにより、設定値に関する所定の状態（設定変更状態）の設定や所定の処理の実行を確実に把握することが可能となる。

20

【0008】

(2) また、本発明に係る遊技機は、前記所定の処理が、所定の記憶部に記憶された情報を消去する処理であって、かつ前記設定変更状態の終了の際及び前記設定変更状態の終了以外の特定時のいずれにおいても実行可能であり、前記報知手段は、前記設定変更状態の終了から前記所定期間に亘り、前記特定報知を実行可能であるとともに、前記特定時に前記所定の処理が実行されると、当該特定時から前記所定期間に亘り、前記特定報知と同様の特定報知を実行可能であるようにしてもよい。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、設定値に関する所定の状態の設定や所定の処理の実行を確実に把握することが可能な遊技機を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ機の外観斜視図である。

【図2】パチンコ機の前扉を開けた状態の外観斜視図である。

【図3】パチンコ機の遊技盤の正面概略図である。

【図4】パチンコ機の第2大入賞口の正面概略図及び外観斜視図である。

【図5】パチンコ機の遊技盤の裏面概略図である。

【図6】パチンコ機の主制御基板の外観斜視図である。

【図7】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

40

【図8】パチンコ機の大当たり決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図9】パチンコ機の当たり図柄乱数判定テーブルの説明図である。

【図10】パチンコ機のリーチグループ決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図11】パチンコ機のリーチモード決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図12】パチンコ機のリーチモード決定乱数判定テーブルの説明図である。

【図13】パチンコ機の変動パターン抽選テーブルの説明図である。

【図14】パチンコ機の変動時間決定テーブルの説明図である。

【図15】パチンコ機の特別電動役物作動テーブルの説明図である。

【図16】パチンコ機の遊技状態設定テーブルの説明図である。

【図17】パチンコ機の当たり決定乱数判定テーブルの説明図である。

50

【図 1 8】パチンコ機の普通図柄変動パターン決定テーブルの説明図である。

【図 1 9】パチンコ機の第 2 始動入賞口開放制御テーブルの説明図である。

【図 2 0】パチンコ機の電断復帰時のモード設定に関する説明図である。

【図 2 1】パチンコ機の電断復帰時のモード設定に関する説明図である。

【図 2 2】パチンコ機の主制御基板におけるメイン処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 3】パチンコ機の主制御基板における電断復帰時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 4】パチンコ機の主制御基板における電断退避処理の概略を示すフローチャートである。

10

【図 2 5】パチンコ機の主制御基板における制御状態設定処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 6】パチンコ機の主制御基板における設定変更状態制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 7】パチンコ機の主制御基板における設定確認状態制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 8】パチンコ機の主制御基板における遊技可能状態制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図 2 9】パチンコ機の主制御基板におけるタイマ割込処理の概略を示すフローチャートである。

20

【図 3 0】パチンコ機の主制御基板におけるセンサ検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 1】パチンコ機の主制御基板におけるゲート検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 2】パチンコ機の主制御基板における第 1 始動入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 3】パチンコ機の主制御基板における第 2 始動入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 4】パチンコ機の主制御基板における第 1 大入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

30

【図 3 5】パチンコ機の主制御基板における第 2 大入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 6】パチンコ機の主制御基板における特定領域検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 7】パチンコ機の主制御基板における一般領域検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 8】パチンコ機の主制御基板における一般入賞口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 3 9】パチンコ機の主制御基板におけるアウト口検出時処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 0】パチンコ機の主制御基板における特図関連制御処理の概略を示すフローチャートである。

40

【図 4 1】パチンコ機の主制御基板における特別図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 2】パチンコ機の主制御基板における変動演出パターン決定処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 3】パチンコ機の主制御基板における特別図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図 4 4】パチンコ機の主制御基板における停止後処理の概略を示すフローチャートである。

50

【図45】パチンコ機の主制御基板における特別遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図46】パチンコ機の主制御基板におけるラウンド遊技制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図47】パチンコ機の主制御基板における特別遊技終了処理の概略を示すフローチャートである。

【図48】パチンコ機の主制御基板における普図関連制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図49】パチンコ機の主制御基板における普通図柄変動開始処理の概略を示すフローチャートである。

【図50】パチンコ機の主制御基板における普通図柄変動停止処理の概略を示すフローチャートである。

【図51】パチンコ機の主制御基板における普通図柄停止後処理の概略を示すフローチャートである。

【図52】パチンコ機の主制御基板における可動片制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図53】パチンコ機の主制御基板における特定状態制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図54】パチンコ機の主制御基板における発生制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図55】パチンコ機の主制御基板における解除制御処理の概略を示すフローチャートである。

【図56】パチンコ機の特定状態報知設定テーブルの説明図である。

【図57】パチンコ機の副制御基板におけるメイン処理の概略を示すフローチャートである。

【図58】パチンコ機の副制御基板におけるタイマ割込処理の概略を示すフローチャートである。

【図59】パチンコ機の副制御基板における特定状態報知制御処理の概略を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の好適な実施の形態を、図面を参照しつつ説明する。

(パチンコ機Pの外部構成)

本形態に係る遊技機は、遊技媒体として遊技球を使用するパチンコ機Pである。特に図示していないが、パチンコ機Pが設置される遊技場においては、島と呼ばれる遊技機の設置領域に、複数台のパチンコ機Pが並べて配設されるとともに、遊技球を貸し出すための遊技球貸出装置が各パチンコ機Pに隣接して設置される。また、各パチンコ機Pは対応する遊技球貸出装置Rに接続されている。

遊技球貸出装置Rは、紙幣の投入や遊技球の貸し出しに必要な価値情報が記憶される記憶媒体（カード）の挿入が可能となっている。そして、遊技球貸出装置Rに紙幣を投入（又は、カードを挿入）した上で、パチンコ機Pに対して所定の操作を行うことにより、遊技球貸出装置Rから遊技球の貸し出しを受けることができるようになっている。

【0012】

本形態に係るパチンコ機Pは、図1又は図2に示すように、島に固定される四角形状の枠体であって、中空部（特に図示しておらず）を有する機枠1と、この機枠1にヒンジ機構（特に図示しておらず）により開閉自在に取り付けられる四角形状の枠体であって、中空部（特に図示しておらず）を有する本体枠2と、この本体枠2にヒンジ機構（特に図示しておらず）により開閉自在に取り付けられ、正面に開口部（特に図示しておらず）が形成された前扉3と、を備えている。

【0013】

10

20

30

40

50

機枠 1 の左下部には、図 2 に示すように、音声出力装置 10 としてのスピーカが設けられている。また、本体枠 2 の中空部には、遊技領域 12 を形成するための遊技盤 11 が収容されている。また、前扉 3 には、開口部を覆う透明板 4 と、透明板 4 の下方に位置し遊技球を受容可能な上皿 6 及び受皿 7 と、受皿 7 の右方に取り付けられ遊技球の発射操作を行うための操作ハンドル 5 と、透明板 4 の左右上方にそれぞれ 1 個ずつ取り付けられた音声出力装置 10 としてのスピーカと、が設けられている。

また、図 1 に示すように、前扉 3 の外周には、種々の色や発光パターンで発光することにより演出を行う前扉演出ランプ D L が設けられており、前扉 3 の外周における左上部には、種々の色で発光することで、所定の発生条件の成立により生じる種々の特定状態を報知する状態報知ランプ E L が設けられている。前扉演出ランプ D L 及び状態報知ランプ E L はいずれも、複数色の発光が可能な LED により構成されている。10

【 0 0 1 4 】

このパチンコ機 P では、機枠 1 に対して本体枠 2 を閉じ、さらに、前扉 3 を閉じると、遊技盤 11 の前方に間隙を挟んで透明板 4 が位置することとなる。これにより、透明板 4 を介して、後方に位置する遊技盤 11 を視認することができるようになっている。

【 0 0 1 5 】

また、上皿 6 には、遊技球貸出装置 R により貸し出される遊技球や、パチンコ機 P から払い出される賞球が導かれるようになっている。上皿 6 は、所定量の遊技球を受容可能となっているが、この上皿 6 が遊技球で一杯になると、その後に貸し出されたり、払い出されたりする遊技球は受皿 7 に導かれるようになっている。また、受皿 7 の底面には、特に図示していないが、貯留されている遊技球を排出するための排出孔と、排出孔を開閉可能な開閉板と、が設けられている。常態において、排出孔は開閉板により閉じられているものの、開閉板と一緒に取り付けられた開閉レバー 8 (図 1 参照) を横方向に移動させることで、開閉板も同方向に移動し、排出孔が開放される。これにより、遊技球を排出孔から落下させて、受皿 7 の外に排出することができるようになっている。20

【 0 0 1 6 】

また、操作ハンドル 5 は、遊技者が所定方向へ向けて回転操作できるように形成されている。そして、遊技者が操作ハンドル 5 を回転操作すると、上皿 6 に受容されている遊技球が発射装置 (特に図示しておらず) に送られ、操作ハンドル 5 の回転角度に応じた強度で、発射装置によって遊技球が遊技領域 12 へ向けて発射される。このように発射された遊技球は、遊技盤 11 に固定された一対のレール 13 a 、 13 b に案内されて上昇し、遊技領域 12 に到達する。30

【 0 0 1 7 】

ここで、遊技領域 12 は、機枠 1 に対し本体枠 2 及び前扉 3 を閉じた状態で遊技盤 11 と透明板 4 との間に形成される空間のうち、遊技盤 11 に固定された一対のレール 13 a 、 13 b により略円形状に仕切られた部分であって、遊技球が流下可能な領域である。

この遊技領域 12 は、図 3 に示すように、パチンコ機 P に對向する遊技者から見て左側の領域である第 1 遊技領域 12 a と、パチンコ機 P に對向する遊技者から見て右側の領域である第 2 遊技領域 12 b とから構成されている。これら 2 つの遊技領域 12 は、発射装置の発射強度により、遊技球の進入可能性が異なるようになっている。具体的には、発射装置の発射強度が所定の強度未満 (発射装置により発射される遊技球が遊技領域 12 の最高地点に到達しない程度の強度) の場合には、遊技球は第 1 遊技領域 12 a に進入する。これに対して、発射装置の発射強度が所定の強度以上 (発射装置により発射される遊技球が遊技領域 12 の最高地点に到達可能な強度) の場合には、遊技球は第 2 遊技領域 12 b に進入する。40

【 0 0 1 8 】

また、この遊技領域 12 内には、図 3 に示すように、遊技球の流下方向を不規則にするための風車及び多数の釘と、遊技球が入球可能な一般入賞口 14 と、始動領域としての第 1 始動入賞口 15 及び第 2 始動入賞口 16 と、遊技球が通過可能なゲート 20 と、所定条件を満たすことで作動する第 1 アタッカー装置 17 及び第 2 アタッカー装置 54 と、遊技

球を遊技領域 12 外へ導くアウトロ 19 と、遊技の進行等に伴って演出を行う演出装置としての演出表示装置 21、盤面演出ランプ G L 及び役物演出装置 Y S と、が設けられている。

【 0 0 1 9 】

本形態に係るパチンコ機 P は、一般入賞口 14 として、図 3 に示すように、遊技領域 12 の左側下部に設けられた第 1 一般入賞口 14 a と、遊技領域 12 の右側下部に設けられた第 2 一般入賞口 14 b を備えている。一般入賞口 14 へ遊技球が入球すると、所定個数（本形態では 5 個）の賞球が払い出される。なお、一般入賞口 14 の設置個数や設置位置は特に限定されるものではない。

【 0 0 2 0 】

第 1 始動入賞口 15 は、図 3 に示すように、遊技領域 12 の中央からやや下寄りの位置に設けられている。第 1 始動入賞口 15 へは、第 1 遊技領域 12 a を流下する遊技球が入球可能となっており、第 2 遊技領域 12 b を流下する遊技球はほぼ入球できないようになっている。これに対して、第 2 始動入賞口 16 は、図 3 に示すように、遊技領域 12 の中央から右寄りの位置（すなわち、第 2 遊技領域 12 b 内）に設けられている。第 2 始動入賞口 16 へは、第 2 遊技領域 12 b を流下する遊技球が入球可能となっており、第 1 遊技領域 12 a を流下する遊技球はほぼ入球できないようになっている。

【 0 0 2 1 】

また、第 2 始動入賞口 16 には、図 3 に示すように、左右に開閉可能な可動片 16 b（普通電動役物）が設けられている。そして、可動片 16 b が閉じているときには第 2 始動入賞口 16 が閉状態となっており、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球は不可能又は困難である。これに対して、可動片 16 b が聞くと、第 2 始動入賞口 16 が開状態となるとともに、この可動片 16 b が遊技球を第 2 始動入賞口 16 へ向けて案内するガイド部材として機能することにより、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球が容易となる。

また、この可動片 16 b の構成は特に限定されるものではなく、たとえば、遊技盤 11 に直交する軸を中心回動して第 2 始動入賞口 16 を開閉する一対の羽根部材や、水平な軸を中心前後方向回動して第 2 始動入賞口 16 を開閉する蓋部材により構成してもよいし、また、上下方向にスライドして第 2 始動入賞口 16 を開閉するシャッターボルトにより構成してもよい。

なお、第 1 始動入賞口 15 や第 2 始動入賞口 16 の設置位置は特に限定されるものではなく、たとえば、第 1 始動入賞口 15 や第 2 始動入賞口 16 は、いずれの遊技領域 12（第 1 遊技領域 12 a、第 2 遊技領域 12 b）を流下する遊技球も入球しやすいような位置に配置してもよい。

【 0 0 2 2 】

そして、第 1 始動入賞口 15 又は第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球すると、所定個数の賞球が払い出されるとともに、大当たりの抽選が行われ、予め定められた複数の特別図柄の中からいずれか 1 の特別図柄が決定される。各特別図柄には、遊技者にとって有利な特別遊技の実行の可否、特別遊技の内容（たとえば、特別遊技中のラウンド遊技における第 2 大入賞口 55 の開閉パターン）等が対応付けられており、決定された特別図柄の種類に応じて、特別遊技の実行等の遊技利益を受けられるようになっている。

なお、第 1 始動入賞口 15 又は第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球は、1 個以上であれば特に限定されるものではなく、いかなる個数にしてもよい。また、可動片 16 b が設けられている始動入賞口（第 2 始動入賞口 16 ）と可動片 16 b が設けられていない始動入賞口（第 1 始動入賞口 15 ）とでは、賞球の数を同一にしてもよいし、異ならせててもよい。本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球の数は 3 個、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づいて払い出される賞球の数は 1 個となっている。

【 0 0 2 3 】

ゲート 20 は、図 3 に示すように、第 2 始動入賞口 16 の上方に設けられている。このゲート 20 を遊技球が通過すると、後述する普通図柄の抽選が行われる。そして、当該抽

10

20

30

40

50

選の結果が当たりであった場合、上述の第2始動入賞口16に設けられた可動片16bが所定時間開かれるようになっている。

【0024】

第1アタッカー装置17は、図3に示すように、第2始動入賞口16の下方に設けられている。この第1アタッカー装置17は、遊技球が入球可能な第1大入賞口18と、この第1大入賞口18を開閉する第1開閉扉18bと、を備えている。この第1開閉扉18bは、第1大入賞口18を開放する開位置と、第1大入賞口18を閉鎖する閉位置との間を変位可能となっている。

そして、常態においては、第1開閉扉18bが閉位置に位置し（すなわち、第1開閉扉18bが閉じられ）第1大入賞口18は閉鎖されているため、当該第1大入賞口18への遊技球の入球は不可能となっているものの、上述の特別遊技が実行されると、後述の第2入賞口55が開放される特定のラウンド遊技以外のラウンド遊技（本形態では、1ラウンド～3ラウンド、及び、6ラウンド～10ラウンド）において、第1開閉扉18bが開位置に位置し（すなわち、第1開閉扉18bが開き）第1大入賞口18が開放されるとともに、第1開閉扉18bが遊技球を第1大入賞口18へ導く受皿部材として機能することにより、第1大入賞口18への遊技球の入球が可能となる。

また、当該第1大入賞口18へ遊技球が入球すると、所定個数（本形態では15個）の賞球が払い出される。

なお、特に図示していないが、第1大入賞口18内には、第1大入賞口18へ入球した遊技球を第1大入賞口18の外部（遊技盤11の背面側）へ排出するための第1大入賞口排出口も設けられている。

【0025】

第2アタッカー装置54は、図3に示すように、第1アタッカー装置17の下方に設けられている。この第2アタッカー装置54は、遊技球が入球可能な第2大入賞口55と、この第2大入賞口55を開閉する第2開閉扉55bと、を備えている。この第2開閉扉55bは、第2大入賞口55を開放する開位置と、第2大入賞口55を閉鎖する閉位置との間を変位可能となっている。

そして、常態においては、第2開閉扉55bが閉位置に位置し（すなわち、第2開閉扉55bが閉じられ）第2大入賞口55は閉鎖されているため、当該第2大入賞口55への遊技球の入球は不可能となっているものの、上述の特別遊技が実行されると、特定のラウンド遊技（本形態では、4ラウンド及び5ラウンド）において、第2開閉扉55bが開位置に位置し（すなわち、第2開閉扉55bが開き）第2大入賞口55が開放されるとともに、第2開閉扉55bが遊技球を第2大入賞口55へ導く受皿部材として機能することにより、第2大入賞口55への遊技球の入球が可能となる。

また、当該第2大入賞口55へ遊技球が入球すると、所定個数（本形態では15個）の賞球が払い出される。

【0026】

図4に示すように、第2アタッカー装置54の内部には、第2大入賞口55へ入球した遊技球が進入可能な特定領域57及び一般領域58が設けられている。また、第2アタッカー装置54の内部は、左端から右端へ向けて次第に低くなるように傾斜している。

また、図4(a)～(c)に示すように、第2アタッcker装置54の内部には、特定領域57を開閉可能なシャッター部59が設けられている。このシャッター部59は、遊技盤11に対して突没可能な板部材となっており、特別遊技の実行中は、予め定められた作動パターンで突没を繰り返すようになっている。そして、シャッター部59が遊技盤11から突出しているときには特定領域57が閉状態となり、第2アタッcker装置54内の底部を転動してきた遊技球は、特定領域57へ進入することができず、一般領域58へ進入することとなる。これに対して、シャッター部59が遊技盤11に没入しているときには特定領域57が開状態となり、第2アタッcker装置54内の底部を転動してきた遊技球は、特定領域57又は一般領域58のいずれかに進入することとなる。このように、第2アタッcker装置54の内部に進入した（第2大入賞口55へ入球した）遊技球が特定領域5

10

20

30

40

50

7へ進入するか否かは、第2アタッカー装置54内に遊技球が進入するタイミング、シャッター部59の突没のタイミング等に委ねられることとなる。

なお、シャッター部59は上述のような構成に限定されるものではなく、たとえば、特定領域57と一般領域58とを交互に開閉するような構成としてもよい。また、シャッター部59は設けなくてもよい。

【0027】

また、図4(b)及び(c)に示すように、第2アタッカー装置54には、特定領域57へ進入した遊技球を第2大入賞口55外へ排出するための特定領域排出口57bと、一般領域58へ進入した遊技球を第2大入賞口55外へ排出するため的一般領域排出口58bと、が設けられている。すなわち、特定領域57へ進入した遊技球は、特定領域57と特定領域排出口57bとをつなぐ排出通路57cに導かれて当該特定領域排出口57bへ至り、第2大入賞口55の外部(遊技盤11の背面側)へ排出されるようになっている。これに対して、一般領域58へ進入した遊技球は、一般領域58と一般領域排出口58bとをつなぐ排出通路58cに導かれて当該一般領域排出口58bへ至り、第2大入賞口55の外部(遊技盤11の背面側)へ排出されるようになっている。

【0028】

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、決定された特別図柄の種類に応じて、特定のラウンド遊技における第2開閉扉55bの開閉の態様(開閉パターン)が異なるように設定されている。

さらに、本形態に係るパチンコ機Pでは、特定のラウンド遊技中に所定数(本形態では1個)の遊技球が特定領域57へ進入した場合、特別遊技の終了後の遊技状態が、遊技者にとって有利な遊技状態である高確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態に設定されるようになっている。これに対して、特定のラウンド遊技中に所定数の遊技球が特定領域57へ進入しなかった場合(すなわち、第2大入賞口55へ入球した遊技球がすべて一般領域58へ进入した場合)、特別遊技の終了後の遊技状態が、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態(通常遊技状態)に設定されるようになっている。

第2開閉扉55bの開閉パターン、及び、遊技状態の設定に関しては、後程詳述する。

【0029】

アウトロ19は、図3に示すように、遊技領域12の最下部に設けられており、一般入賞口14、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16、第1大入賞口18及び第2大入賞口55のいずれにも入球しなかった遊技球を受け入れるものである。そして、アウトロ19に受け入れられた遊技球は、遊技盤11の背面側に導かれ回収される。

【0030】

演出表示装置21は、図3に示すように、遊技領域12の略中央に設けられている。本形態に係るパチンコ機Pでは、この演出表示装置21として液晶表示装置が用いられている。また、この演出表示装置21には、動画や静止画等の画像を表示するための表示部21aが設けられており、この表示部21aには、背景画像が表示されるほか、演出図柄(特に図示しておらず)が変動表示され、各演出図柄の停止表示態様により後述する大当たりの抽選の結果を遊技者に報知する変動演出が行われるようになっている。

なお、演出表示装置21は、液晶表示装置に限定されるものではなく、たとえば、外周に図柄が付された複数のドラムを用いて各種表示を行うドラム式の表示装置等を用いてよい。

【0031】

盤面演出ランプGLは、図3に示すように、遊技領域12の上部に設けられており、種々の色や発光パターンで発光することにより演出を行う演出装置である。盤面演出ランプGLは、複数色の発光が可能なLEDにより構成されている。なお、盤面演出ランプGLの設置位置や設置個数は特に限定されるものではない。

【0032】

役物演出装置YSは、所定の態様で可動することにより演出を行う演出装置である。本

10

20

30

40

50

形態に係るパチンコ機 P は、図 2 に示すように、役物演出装置 Y S として、第 1 役物演出装置 Y S 1 及び第 2 役物演出装置 Y S 2 を備えている。

第 1 役物演出装置 Y S 1 は、駆動モータ M 1 (図 7 参照) により、遊技領域 1 2 の中央上部に対応する初期位置から、遊技領域 1 2 のほぼ中央に対応する可動位置までの範囲内で上下に移動可能となっている。また、第 2 役物演出装置 Y S 2 は、駆動モータ M 2 (図 7 参照) により、遊技領域 1 2 の左部に対応する初期位置から、当該初期位置よりも右寄りの可動位置までの範囲内で左右に移動可能となっている。第 1 役物演出装置 Y S 1 及び第 2 役物演出装置 Y S 2 はいずれも、常態においてはそれぞれの初期位置に停留しており、種々のタイミング (たとえば、所定の演出の実行時点等) で、可動位置まで移動する。

【 0 0 3 3 】

また、上皿 6 の前方位置には、遊技者が操作することにより遊技中や待機中等に実行される演出の進行や切り替えが可能な演出操作装置 9 が設けられている。この演出操作装置 9 は、回転操作が可能な操作ダイヤル 9 a と押下操作が可能な操作ボタン 9 b とから構成されている。操作ボタン 9 b には専用のランプ (たとえば、複数色の発光が可能な L E D) を設け、所定のタイミングにおいて所定の態様により点灯させることで、演出効果を向上させるようにしてもよい。

【 0 0 3 4 】

また、図 3 に示すように、遊技盤 1 1 の右下部であって、かつ、遊技領域 1 2 の外側には、遊技についての種々の状況を表示するための装置として、第 1 特別図柄表示装置 3 0 、第 2 特別図柄表示装置 3 1 、第 1 特図保留表示装置 3 8 、第 2 特図保留表示装置 3 9 、普通図柄表示装置 3 2 及び普通図柄保留表示装置 3 3 が設けられている。

【 0 0 3 5 】

また、上述の如く、本形態に係るパチンコ機 P には、遊技球貸出装置 R が電気的に接続されているが、遊技球の貸し出しやカードの排出等の遊技球貸出装置 R に対する操作を、パチンコ機 P で受け付けられるようにしている。そのため、パチンコ機 P には、図 1 に示すように、カードに記憶されている価値情報 (残高情報) を表示する価値情報表示装置 3 5 と、押下操作が可能な球貸ボタン 3 6 と、押下操作が可能なカード返却ボタン 3 7 と、が設けられている。

【 0 0 3 6 】

また、遊技盤 1 1 の裏面側には、図 5 に示すように、後述する設定値やパチンコ機 P の制御状態等を記憶するとともに、パチンコ機 P の遊技の基本動作を制御する主制御基板 1 0 0 が透明箱型の主制御基板ケース 1 5 0 に収納された状態で取り付けられており、遊技球の発射及び賞球の払い出しを制御する発射払出制御基板 2 0 0 が透明箱型の発射払出制御基板ケース 2 5 0 に収納された状態で取り付けられており、各種演出を制御する副制御基板 3 0 0 が透明箱型の副制御基板ケース 3 5 0 に収納された状態で取り付けられており、遊技球貸出装置 R への操作を中継する遊技球貸出制御基板 4 0 0 が透明箱型の遊技球貸出制御基板ケース 4 5 0 に収納された状態で取り付けられている。

【 0 0 3 7 】

また、この遊技盤 1 1 の裏面側には、各基板に電源を供給するための電源基板 6 0 0 が設けられており、この電源基板 6 0 0 には電源スイッチ 6 5 0 が設けられている。

電源スイッチ 6 5 0 はオン又はオフに切り替えることが可能となっており、電源スイッチ 6 5 0 がオンになると電源基板 6 0 0 から各基板に電源が供給され、電源スイッチ 6 5 0 がオフになると電源基板 6 0 0 から各基板への電源の供給が停止する。

なお、本明細書においては、電源スイッチ 6 5 0 がオンになり電源が供給されることを「電源がオン」、「パチンコ機 P の電源がオン」になるともいい、電源スイッチ 6 5 0 がオフになり電源の供給が停止することを「電源がオフ」、「パチンコ機 P の電源がオフ」になるともいうものとする。

【 0 0 3 8 】

(主制御基板 1 0 0 の概要)

以下、主制御基板 1 0 0 について詳述する。

10

20

30

40

50

主制御基板 100 は、上述の如く、設定値やパチンコ機 P の制御状態等を記憶するとともに、パチンコ機 P の基本動作を制御するものである。

【 0 0 3 9 】

ここで、本形態に係るパチンコ機 P においては、出玉に関する設定として、設定値 1 から設定値 6 までの複数段階が定められており、設定値の違いにより、後述する大当たりの当選確率が異なるようになっている。たとえば、設定値 1 よりも設定値 6 の方が、大当たりの当選確率が大きくなるように設定されており、大当たりの当選確率が高ければ、賞球を獲得できる可能性も高くなるので、設定値を変更することにより、そのパチンコ機 P において想定される賞球の払い出し量が変化する。また、後述する大当たりの当選確率を定めた大当たり決定乱数判定テーブル 110 は、設定値 1 ~ 6 のそれぞれに対応して設けられており、設定値が変更されたときには、設定値ごとに設けられた大当たり決定乱数判定テーブル 110 がまるごと変更されることとなる。

【 0 0 4 0 】

また、本形態に係るパチンコ機 P は、電源がオンとなっているときには、遊技を実行可能な遊技可能状態、設定されている設定値を確認可能な設定確認状態、設定されている設定値を変更可能な設定変更状態、並びに、遊技の実行、設定値の確認及び変更が不可能な遊技停止状態の 4 つの制御状態のうちのいずれかに滞在するようになっている。そして、パチンコ機 P の制御状態が設定変更状態であるときに、所定の操作を行うことで、設定されている設定値を変更できる（切り替えることができる）ようになっている。

設定値の記憶や変更、電源がオンとなったときに設定される制御状態等については、後程詳述する。

【 0 0 4 1 】

（主制御基板 100 の構成）

本形態における主制御基板 100 は、図 6 に示すように、長方形板状の基板であって、配線パターンが片面にのみ設けられた片面基板（1 層基板）となっている。なお、主制御基板 100 は、配線パターンが両面に設けられた両面基板（2 層基板）を採用してもよい。

【 0 0 4 2 】

また、主制御基板 100 の表面には、図 6 に示すように、メイン CPU 101、メイン ROM 102 及びメイン RAM 103 を一体に構成したワンチップ型のメイン IC 104 その他複数の IC と、メイン情報表示装置 105、コネクタ 106、設定スイッチ 108、RAM クリアスイッチ 109 等が設けられている。

【 0 0 4 3 】

（メイン CPU 101、メイン ROM 102、メイン RAM 103）

メイン CPU 101 は、各種演算処理を行う装置である。また、メイン ROM 102 は、パチンコ機 P のスペック（大当たりの当選確率の高低の種類、特別遊技終了後の遊技状態の決定の方法等）を示すスペックコード、遊技に必要な制御プログラム、テーブル等（後述する大当たり決定乱数判定テーブル 110、当たり図柄乱数判定テーブル 111 等）を格納する記憶領域を備えた装置（Read Only Memory）である。また、メイン RAM 103 は、上述の設定値、パチンコ機 P の制御状態、遊技の進行に係る各種データ等を記憶可能であるとともに、メイン CPU 101 による演算処理時の一時的なデータの記憶等に用いられる読み書き可能な記憶領域を備えた装置（Read Write Memory）である。

メイン CPU 101 は、後述する各種センサやタイマからの信号に基づき、メイン ROM 102 に格納されている制御プログラムやテーブルを読み出して演算処理を行うとともに、メイン CPU 101 に接続されている各種装置の制御や、演算処理の結果に基づく他の基板（副制御基板 300 等）へのコマンド送信等の処理を行う。

【 0 0 4 4 】

また、特に図示していないが、本形態におけるメイン RAM 103 の記憶領域は、大別して、所定の先頭アドレス（たとえば、F00H（最後尾に「H」が付された英数字は 16 進数表記。以下、同様））から所定の最終アドレス（たとえば、F200H）までの間

の領域である使用領域と、当該使用領域の最終アドレスよりも所定距離（たとえば、16バイト）以上離れた特定の先頭アドレス（たとえば、F300H）から特定の最終アドレス（たとえば、F400H）までの間の領域である使用外領域とから構成されている。

【0045】

また、特に図示していないが、使用領域には、所定の先頭アドレスから所定の最終アドレスに至るまで、第1領域、第2領域、第3領域及び第4領域という4つの領域が順に配置されている。

第1領域には、設定値、及び滞在中の制御状態（遊技可能状態、設定確認状態、設定変更状態、遊技停止状態）を示す遊技機状態フラグが記憶される。また、第2領域には、電源がオフとなる時点で算定されるメインRAM103のチェックサム、及び電源がオフとなる時点で行われるメインRAM103のバックアップ処理に異常があったかどうかを判定するためのバックアップフラグが記憶される。また、第3領域には、パチンコ機Pに発生したエラーの情報等が記憶される。

10

また、第4領域には、遊技の進行に係る各種データ（後述する変動中の特別図柄の情報、遊技球の発射位置（遊技球を打ち出す遊技領域12）、第1特図保留数、第2特図保留数、確変回数、時短回数、特図遊技の進行状況を示す実行フェーズデータ、普図保留数、普図遊技の進行状況を示す普図実行フェーズデータ、特別図柄の非変動中である旨の情報等）が記憶されるようになっている。なお、第4領域に記憶されるデータはこれらに限定されるものではなく、たとえば、特別遊技が終了してからの変動回数が特定回数に至ると特殊な変動パターンが決定されるように設定されたパチンコ機Pにおいては、上述の特定回数の情報等が記憶されるようにしてもよい。

20

【0046】

また、使用外領域には、工場出荷後等の初期状態において遊技が開始されてからの発射球数や払い出された賞球数等のデータが記憶される。具体的には、一般入賞口14、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16、第1大入賞口18、第2大入賞口55への遊技球の入球に基づく賞球数の総数（以下、総賞球数という）、第1大入賞口18又は第2大入賞口55への遊技球の入球に基づく賞球数の総数（以下、特別電動役物総賞球数という）、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16、第1大入賞口18及び第2大入賞口55への遊技球の入球に基づく賞球数の総数（以下、役物総賞球数という）等が記憶される。

そして、この使用外領域においては、上述の発射球数や賞球数等のデータに基づいて、出玉率、特別電動役物比率、役物比率等の遊技に関する情報が算出されるようになっている。

30

ここで、出玉率は、発射球数に対する総賞球数の割合であり、総賞球数／発射球数により算出される値である。また、特別電動役物比率は、総賞球数に対する特別電動役物総賞球の割合であり、特別電動役物総賞球数／総賞球数により算出される値である。また、役物比率は、総賞球数に対する役物総賞球数の割合であり、役物総賞球数／総賞球数により算出される値である。

【0047】

なお、使用外領域に記憶されるデータはこれらに限定されるものではなく、たとえば、一般入賞口14への遊技球の入球に基づく賞球数の総数等が記憶されるようにしてもよい。

40

また、本明細書においては、上述の使用外領域に記憶される発射球数や払い出された賞球数等のデータを「遊技性能データ」ともいい、また、上述の出玉率等の遊技に関する情報を「遊技性能表示情報」ともいう。

【0048】

（メイン情報表示装置105）

メイン情報表示装置105は、各種情報の表示を行う装置であり、横並びに配設された4つのデシマルポイント付き7セグメント表示器により構成されている。本形態におけるメイン情報表示装置105は、受信したデータについて独自に演算処理を行うCPU等の処理装置を内蔵しておらず、メインIC104から受信したデータに基づく表示のみを行うものとなっている。

50

具体的には、設定確認状態中や設定変更状態中においては、メインRAM103の使用領域（第1領域）に記憶されている設定値が表示される。また、遊技可能状態中においては、メインRAM103の使用外領域に記憶されている遊技性能表示情報が表示される。また、遊技停止状態中やパチンコ機Pにエラーが発生した場合には、その旨を示すコードが表示される。

なお、メイン情報表示装置105は、7セグメント表示器により構成するのではなく、液晶表示器やドットマトリクス表示器等により構成してもよい。また、メイン情報表示装置105は、メインIC104から受信したデータを独自に処理する装置が内蔵されなければ他の装置を内蔵してもよく、たとえば、メイン情報表示装置105の作動をコントロールするためのドライバ回路等を内蔵してもよい。

10

【0049】

（コネクタ106、設定スイッチ108、RAMクリアスイッチ109）

コネクタ106は、各種ハーネスやケーブル等を接続するためのものであり、主制御基板100の表面上に複数設けられている。

また、設定スイッチ108は、電源がオンとなった時点で、制御状態（遊技可能状態、設定確認状態、設定変更状態、遊技停止状態）を設定するために参照されるものである。この設定スイッチ108には、鍵穴を備えた操作部（特に図示しておらず）が設けられており、この鍵穴に所定の鍵を差し込んだ状態で回転操作が可能に形成されている。常態においては、設定スイッチ108はオフになっているが、回転操作が行われると、設定スイッチ108がオンになる。

20

また、RAMクリアスイッチ109は、メインRAM103に記憶されている各種データのクリア及び設定値の変更に用いられるものである。このRAMクリアスイッチ109には、押下操作が可能な押下ボタン109a（図6参照）が設けられており、この押下ボタン109aが押下操作されていないときは、RAMクリアスイッチ109はオフになっているが、押下ボタン109aが押下操作されると、RAMクリアスイッチ109がオンになる。

【0050】

本形態に係るパチンコ機Pでは、電源がオフからオンになると（電断から復帰すると）、電源がオフとなる前（電断発生直前）に滞在していた制御状態、電源がオンとなった時点（電断復帰時）における設定スイッチ108のオン又はオフ、RAMクリアスイッチ109のオン又はオフ、後述する本体枠開放検出センサ2aのオン又はオフ（すなわち、本体枠2の開放又は閉鎖）、電源がオフとなる時点で行われるメインRAM103のバックアップ処理の異常の発生の有無、メインRAM103における異常の発生の有無に応じて、いずれかの制御状態が設定される。

30

そして、設定変更状態中に押下ボタン109aを操作する（RAMクリアスイッチ109がオンになる）ことで、設定値を変更する（切り替える）ことができるようになっている。上述の如く、設定値はメインRAM103の使用領域に記憶されるようになっており、設定値が変更される場合には、このメインRAM103の使用領域に記憶されている設定値が変更されることとなる。

【0051】

なお、主制御基板100の表面に設けられる装置や電子部品は、上述のものに限定されるものではなく、たとえば、メイン情報表示装置105への各種情報の表示の実行や表示内容の切り換えを行うためのスイッチ等を設けてもよい。

40

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、メインRAM103に記憶されているデータのクリア及び設定値の変更はいずれも、RAMクリアスイッチ109を操作することで行われるようになっているが、これに限定されるものではない。たとえば、RAMクリアスイッチ109とは別個独立の設定変更スイッチを設け、RAMクリアスイッチ109はメインRAM103に記憶されているデータのクリアに用いるように設定し、設定変更スイッチは設定値の変更に用いるように設定してもよい。

【0052】

50

なお、本形態におけるメインRAM103には、上述の遊技性能データや設定値の他、遊技の進行に係る各種データ（後述する第1特図保留数、第2特図保留数、特図遊技の進行状況を示す実行フェーズデータ、普図保留数、普図遊技の進行状況を示す普図実行フェーズデータ等）が記憶されるようになっている。

また、主制御基板100の表面に設けられる装置や電子部品は、上述のものに限定されるものではなく、たとえば、メイン情報表示装置105への各種情報の表示の実行や表示内容の切り換えを行うためのスイッチ等を設けてもよい。また、メインRAM103に記憶されている情報のクリア及び設定値の変更はいずれも、RAMクリアスイッチ109により行われるようになっているが、これに限定されるものではない。たとえば、RAMクリアスイッチ109とは別個独立の設定変更スイッチを設け、RAMクリアスイッチ109はメインRAM103に記憶されている情報のクリアに用いるように設定し、設定変更スイッチは設定値の変更に用いるように設定してもよい。10

【0053】

（パチンコ機Pの制御手段の構成）

次に、パチンコ機Pの作動を制御する制御手段について説明する。

上述の制御手段は、図7に示すように、主制御基板100、発射払出手制御基板200、副制御基板300、遊技球貸出手制御基板400及び電源基板600により構成されている。

また、図7に示すように、主制御基板100には、発射払出手制御基板200、副制御基板300及び電源基板600が接続され、また、発射払出手制御基板200には、遊技球貸出手制御基板400が接続されている。さらに、主制御基板100及び発射払出手制御基板200には、遊技進行上の種々の情報をパチンコ機Pの外部（たとえば、遊技場のホールコンピュータ等）に出力するための外部情報端子基板500が接続されている。20

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、発射払出手制御基板200が遊技球の発射及び賞球の払い出しの双方を制御しているが、遊技球の発射を制御する基板（発射制御基板）と、賞球の払い出しを制御する基板（払出手制御基板）とを別個に設けてもよい。

【0054】

主制御基板100は、上述の如く、主にパチンコ機Pにおいて行われる遊技を制御するものであり、具体的には、遊技球が第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ入球することを契機に開始される特図遊技、及び、遊技球がゲート20を通過することを契機に開始される普図遊技を制御する。30

上述の如く、主制御基板100は、メインCPU101と、メインROM102と、メインRAM103と、を備えている（図7参照）。そして、メインCPU101は、上述の如く、後述する各検出センサやタイマからの信号に基づき、メインROM102に格納されている制御プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、メインCPU101に接続されている各種装置の制御や、演算処理の結果に基づく他の基板へのコマンド送信等を行う。

【0055】

また、図7に示すように、主制御基板100には、一般入賞口14へ遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出センサと、第1始動入賞口15へ遊技球が入球したことを検出する第1始動入賞口検出センサ15aと、第2始動入賞口16へ遊技球が入球したことを検出する第2始動入賞口検出センサ16aと、第1大入賞口18へ遊技球が入球したことを検出する第1大入賞口検出センサ18aと、第2大入賞口55へ遊技球が入球したことを検出する第2大入賞口検出センサ55aと、特定領域57へ遊技球が進入したことを検出する特定領域検出センサ57aと、一般領域58へ遊技球が進入したことを検出する一般領域検出センサ58aと、アウト口19へ遊技球が受け入れられたことを検出するアウト口検出センサ19aと、ゲート20を遊技球が通過したことを検出するゲート検出センサ20aと、設定スイッチ108と、RAMクリアスイッチ109と、遊技盤11に向けられる磁気を検出する磁気検出センサと、遊技盤11に照射される電波を検出する電波検出センサと、パチンコ機Pを揺らす等の不正行為により生じる振動を検出する振動検出センサ72と、が接続されている。40

【0056】

また、一般入賞口検出センサとしては、第1一般入賞口14aへ遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出センサ14c、及び、第2一般入賞口14bへ遊技球が入球したことを検出する一般入賞口検出センサ14dが、それぞれ別個に接続されている。

磁気検出センサとしては、第1始動入賞口15の周辺に向けられる磁気を検出する磁気検出センサ70a、第2始動入賞口16の周辺に向けられる磁気を検出する磁気検出センサ70b、第1大入賞口18の周辺に向けられる磁気を検出する磁気検出センサ70c、及び、第2大入賞口55の周辺に向けられる磁気を検出する磁気検出センサ70dが、それぞれ別個に接続されている。

電波検出センサとしては、遊技盤11の上部に照射される電波を検出する電波検出センサ71a、遊技盤11の中央に照射される電波を検出する電波検出センサ71b、及び、遊技盤11の下部に照射される電波を検出する電波検出センサ71cが、それぞれ別個に接続されている。

【0057】

そして、これらの各検出センサから出力される検出信号や各スイッチのオン又はオフを示す信号が、主制御基板100に入力されるようになっている。

【0058】

なお、磁気検出センサ70a, 70b, 70c, 70dは、磁気を検出するとオンとなり各センサに対応する磁気検出信号を主制御基板100に出力し、磁気の検出中は、磁気検出信号が連続して出力される。主制御基板100においては、入力された磁気検出信号の種類により、いずれの箇所に向けられた磁気であるのかを把握することができる。そして、磁気検出センサ70a, 70b, 70c, 70dは、磁気を検出しなくなるとオフとなり主制御基板100への磁気検出信号の出力を停止する。

また、電波検出センサ71a, 71b, 71cは、電波を検出するとオンとなり各センサに対応する電波検出信号を主制御基板100に出力し、電波の検出中は、電波検出信号が連続して出力される。主制御基板100においては、入力された電波検出信号の種類により、いずれの箇所に照射された電波であるのかを把握することができる。そして、電波検出センサ71a, 71b, 71cは、電波を検出しなくなるとオフとなり主制御基板100への電波検出信号の出力を停止する。

また、振動検出センサ72は、パチンコ機Pが振動していることを検出するとオンとなり振動検出信号を主制御基板100に出力し、振動の検出中は、振動検出信号が連続して出力される。そして、振動検出センサ71は、パチンコ機Pの振動を検出しなくなるとオフとなり主制御基板100への振動検出信号の出力を停止する。

【0059】

また、特に図示していないが、特定領域検出センサ57aは、特定領域57と特定領域排出口57bとをつなぐ排出通路57c(図4(b)及び(c)参照)内に設けられており、一般領域検出センサ58aは、一般領域58と一般領域排出口58bとをつなぐ排出通路58c(図4(b)及び(c)参照)内に設けられている。そして、上述の如く、特定領域57へ進入した遊技球は特定領域排出口57bから第2大入賞口55の外部へ排出され、一般領域58へ进入した遊技球は一般領域排出口58bから第2大入賞口55の外部へ排出されるようになっている。したがって、第2大入賞口55から排出される遊技球は、必ず、特定領域検出センサ57a及び一般領域検出センサ58aにより検出されることとなる。すなわち、特定領域検出センサ57a及び一般領域検出センサ58aは、第2大入賞口55から遊技球が排出されたことを検出するセンサとして機能するようにもなっている。

【0060】

さらに、主制御基板100には、制御の対象となる機器として、第2始動入賞口16の可動片16bを開閉駆動する始動入賞口ソレノイド16cと、第1大入賞口18の第1開閉扉18bを開閉駆動する第1大入賞口ソレノイド18cと、第2大入賞口55の第2開閉扉55bを開閉駆動する第2大入賞口ソレノイド55cと、シャッターボード59を突没駆

10

20

30

40

50

動するシャッター部ソレノイド 59c と、第1特別図柄表示装置 30 と、第2特別図柄表示装置 31 と、普通図柄表示装置 32 と、第1特図保留表示装置 38 と、第2特図保留表示装置 39 と、普通図柄保留表示装置 33 と、メイン情報表示装置 105 と、が接続されている。

そして、主制御基板 100 によって、各ソレノイドが駆動されることで第2始動入賞口 16、第1大入賞口 18、第2大入賞口 55 の開閉制御やシャッター部 59 の突没制御が行われ、また、各表示装置の表示制御が行われるようになっている。

【0061】

発射払出手制御基板 200 は、特に図示していないが、主制御基板 100 と同様に、C P U、R O M 及び R A M を備えており、主制御基板 100 と双方向に通信可能となるように接続されている。

10

【0062】

図 7 に示すように、発射払出手制御基板 200 には、遊技球の発射を制御するための機器として、操作ハンドル 5 に遊技者が触れたことを検出するタッチセンサ 5a と、操作ハンドル 5 の操作角度（回転角度）を検出する操作ボリューム 5b と、遊技球の発射を停止する発射停止スイッチ 5c と、上皿 6 に受容されている遊技球を発射装置（図示しておらず）に送る球送りソレノイド 60 と、遊技球を発射する発射モータ 61 と、が接続されている。また、タッチセンサ 5a、操作ボリューム 5b 及び発射停止スイッチ 5c から出力される制御信号が、発射払出手制御基板 200 に入力されるようになっている。

【0063】

そして、タッチセンサ 5a 及び操作ボリューム 5b からの制御信号が発射払出手制御基板 200 に入力されると、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 を通電して遊技球を発射させる制御が行われる。これに対して、発射停止スイッチ 5c からの制御信号が発射払出手制御基板 200 に入力されると、球送りソレノイド 60 及び発射モータ 61 の通電を止めて遊技球の発射を停止させる制御が行われる。

20

【0064】

また、発射払出手制御基板 200 には、図 7 に示すように、遊技球の払い出しを制御するための機器として、遊技球貯留部（特に図示しておらず）に貯留されている遊技球を賞球として払い出す払出手モータ 62 と、払い出された遊技球を検出して計数する払出手計数スイッチ 63 と、発射モータ 61 により遊技球が発射されたことを検出する発射球検出センサ 64 とが接続されている。そして、主制御基板 100 から送信される払出手数コマンドを発射払出手制御基板 200 が受信すると、当該発射払出手制御基板 200 は、この払出手数コマンドに基づいて所定個数の遊技球（賞球）を払い出すように払出手モータ 62 を制御する。このとき、払い出された遊技球の個数が払出手計数スイッチ 63 によって計数され、所定個数の遊技球（賞球）が払い出されたか否かの判定が可能となっている。

30

【0065】

さらに、発射払出手制御基板 200 には、図 7 に示すように、本体枠 2 の開放状態を検出する本体枠開放検出センサ 2a と、前扉 3 の開放状態を検出する前扉開放検出センサ 3a と、受皿 7 の満タン状態を検出する受皿満タン検出センサ 7a と、が接続されている。

【0066】

本体枠開放検出センサ 2a は、本体枠 2 が開放されていることを検出するとオンとなり本体枠開放検出信号を発射払出手制御基板 200 に出力するようになっており、本体枠 2 の開放中は、本体枠開放検出信号が連続して出力される。そして、発射払出手制御基板 200 は、本体枠開放検出信号が入力されると、本体枠開放コマンドを主制御基板 100 に送信する。

40

これに対して、本体枠開放検出センサ 2a は、本体枠 2 が開放されていることを検出しなくなるとオフとなり本体枠開放検出信号の出力を停止する。そして、発射払出手制御基板 200 は、本体枠開放検出信号の入力が止まると、本体枠 2 が閉じられたと判断し、主制御基板 100 への本体枠開放コマンドの送信を停止する。

【0067】

50

前扉開放検出センサ3aは、前扉3が開放されていることを検出するとオンとなり扉開放検出信号を発射払出制御基板200に出力するようになっており、前扉3の開放中は、扉開放検出信号が連続して出力される。そして、発射払出制御基板200は、扉開放検出信号が入力されると、扉開放コマンドを主制御基板100に送信する。

これに対して、前扉開放検出センサ3aは、前扉3が開放されていることを検出しなくなるとオフとなり扉開放検出信号の出力を停止する。そして、発射払出制御基板200は、扉開放検出信号の入力が止まると、前扉3が閉じられたと判断し、主制御基板100への扉開放コマンドの送信を停止する。

【0068】

受皿満タン検出センサ7aは、受皿7の所定位置に設けられている。受皿7に賞球として払い出される遊技球が所定量以上貯留されて満タン状態になると、貯留された遊技球が上述の所定位置に達することとなる。

受皿満タン検出センサ7aは、遊技球が上述の所定位置に達したことを検出するとオンとなり受皿検出信号を発射払出制御基板200に出力するようになっており、貯留された遊技球が上述の所定位置に達している間は、受皿検出信号が連続して出力される。そして、発射払出制御基板200は、受皿検出信号が入力されると、受皿満タンコマンドを主制御基板100に送信する。

これに対して、受皿満タン検出センサ7aは、遊技球が上述の所定位置に達したことを検出しなくなるとオフとなり受皿検出信号の出力を停止する。そして、発射払出制御基板200は、受皿検出信号の入力が止まると、受皿7の満タン状態が解除されたと判断し、主制御基板100への受皿満タンコマンドの送信を停止する。

【0069】

また、上述の如く、発射払出制御基板200には、遊技球貸出装置Rへの操作を中継する遊技球貸出制御基板400が接続されている。図7に示すように、発射払出制御基板200には、遊技球貸出制御基板400を介して、価値情報表示装置35と、球貸ボタン36の押下操作を検出する球貸スイッチ36aと、カード返却ボタン37の押下操作を検出するカード返却スイッチ37aと、が接続されている。

【0070】

球貸ボタン36が押下操作されると、球貸スイッチ36aから出力される検出信号が発射払出制御基板200に入力され、当該発射払出制御基板200は、遊技球貸出装置Rに対して、遊技球の貸し出しを要求する貸出要求信号を送信する。そして、遊技球貸出装置Rが貸出要求信号を受信すると、当該遊技球貸出装置Rにより、記憶されている価値情報から所定の価値情報を減算する処理がなされるとともに、減算された価値情報に対応する個数の遊技球を払い出す制御がなされる。

また、カード返却ボタン37が押下操作されると、カード返却スイッチ37aから出力される検出信号が発射払出制御基板200に入力され、当該発射払出制御基板200は、遊技球貸出装置Rに対して、カードの返却を要求する返却要求信号を送信する。そして、遊技球貸出装置Rが返却要求信号を受信すると、当該遊技球貸出装置Rによりカードを排出する制御がなされる。

【0071】

副制御基板300は、遊技中や待機中等に実行される演出を制御するものである。

この副制御基板300は、図7に示すように、各種演算処理を行うサブCPU301と、演出を実行するための制御プログラム、演出の実行に必要なデータやテーブル等を格納するサブROM302と、演算処理時の一時記憶領域等として用いられるサブRAM303と、を備えており、主制御基板100から副制御基板300への一方的に通信可能となるように接続されている。

【0072】

また、サブCPU301は、主制御基板100から送信されるコマンドやタイマからの信号に基づき、サブROM302に格納されている制御プログラムを読み出して演算処理を行うとともに、画像表示を制御するための画像制御基板（特に図示しておらず）、音声

10

20

30

40

50

出力を制御するための音声制御基板（特に図示しておらず）、各種ランプの点灯等を制御するための電飾制御基板（特に図示しておらず）、役物演出装置YSの可動を制御するための作動制御基板（特に図示しておらず）に、演出実行用のコマンドを送信する。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、音声制御基板と電飾制御基板とを別個に設けているが、これらの基板の機能を集約した1枚の基板（音声電飾制御基板）を設け、当該基板により、音声出力及び照明の点灯のいずれをも制御するようにしてもよい。

【0073】

また、副制御基板300には、画像制御基板を介して演出表示装置21が接続され、音声制御基板を介して音声出力装置10が接続されている。また、副制御基板300には、電飾制御基板を介して、前扉演出ランプDLと、状態報知ランプELと、盤面演出ランプGLと、操作ダイヤル9aの回転操作を検出する回転操作検出センサ9cと、操作ボタン9bの押下操作を検出する押下操作検出センサ9dとが接続されている。さらに、副制御基板300には、作動制御基板を介して、駆動モータM1,M2が接続されている。

【0074】

画像制御基板は、特に図示していないが、画像CPU、画像ROM及び画像RAM等を備えている。この画像制御基板の画像ROMには、演出表示装置21に表示される図柄、背景等の画像データが格納されている。そして、副制御基板300から送信されたコマンドに基づき、画像CPUが、画像ROMから読み出した画像データを画像RAMに記憶することによって、演出表示装置21による画像表示を制御する。

【0075】

音声制御基板は、特に図示していないが、サウンドチップ(CPU)、サウンドROM及びサウンドRAM等を備えている。サウンドROMには、音声出力装置10から出力される音声、BGM等のサウンドデータが格納されている。そして、副制御基板300から送信されたコマンドに基づき、サウンドROMから読み出したサウンドデータをサウンドRAMに記憶することによって、音声出力装置10からの音声出力を制御する。

【0076】

電飾制御基板は、副制御基板300からのコマンドに基づき、前扉演出ランプDL、状態報知ランプEL、盤面演出ランプGLの点灯、消灯を制御する。また、電飾制御基板は、操作ダイヤル9aの回転操作に基づき回転操作検出センサ9cから出力される回転操作検出信号、又は、操作ボタン9bの押下操作に基づき押下操作検出センサ9dから出力される押下操作検出信号が入力されると、所定のコマンドを副制御基板300に送信する。

【0077】

作動制御基板は、副制御基板300からのコマンドに基づき、駆動モータM1、駆動モータM2の駆動を制御する。そして、駆動モータM1が駆動することにより、第1演出役物装置YS1が上下方向に可動し、駆動モータM2が駆動することにより、第2演出役物装置YS2が左右方向に可動する。

【0078】

電源基板600は、主制御基板100を介して各基板に電力を供給するものである。この電源基板600にはバックアップ電源（特に図示しておらず）が設けられている。

また、主制御基板100には、供給される電力の電圧値を検知するための電断検知回路が設けられている。この電断検知回路は、供給される電力の電圧値が所定値以下となった場合（たとえば、電源スイッチ650がオフとなった場合や不測の電源断が発生した場合）に電断が発生したと判断して、主制御基板100へ電断発生信号を出力するとともに、電圧値が所定値よりも大きくなった場合（たとえば、電源スイッチ650がオンとなった場合や不測の電源断から復帰した場合）には電断から復帰したと判断して、主制御基板100への電断発生信号の出力を停止する。

【0079】

そして、メインCPU101は、電断発生信号を検出した（電断が発生した）場合には、メインRAM103へのアクセスを禁止し、メインRAM103のチェックサムの算定及びバックアップフラグの設定を行うとともに、メインRAM103の記憶領域に記憶さ

10

20

30

40

50

れている各種データ（設定値、制御状態を示す遊技機状態フラグ、チェックサム、バックアップフラグ、エラーの情報、遊技の進行に係る各種データ（第1特図保留数、第2特図保留数、特図遊技の進行状況を示す実行フェーズデータ、普図保留数、普図遊技の進行状況を示す普図実行フェーズデータ）、遊技性能データ等）を保持するバックアップ処理を行う。電断発生信号を検出しなくなった（電断から復帰した）場合には、電断の発生時に算定されたチェックサムと電断からの復帰時に算定されるチェックサムとの比較、電断の発生時に設定されたバックアップフラグのチェックを行うことにより、電断の発生時におけるメインRAM103の記憶データと電断からの復帰時におけるメインRAM103の記憶データとに不整合が生じているか否か（すなわち、上述のバックアップ処理に異常が発生しているか否か）が判断される。

そして、不整合が生じていないと判断された場合、メインCPU101は、メインRAM103へのアクセスの禁止を解除するとともに、電断からの復帰時における演出の制御に必要なデータの内容を示す各種コマンドを副制御基板300へ送信するようになっている。

【0080】

ここで、電断発生時の処理が複雑になるのを防止すべく、本形態における副制御基板300には電断検知回路が設けられておらず、当該副制御基板300においては上述のようなバックアップ処理は行われない。そのため、電断から復帰した際には、サブCPU301がメインCPU101から送信される上述の各種コマンドに基づいて演出の制御を行うことにより、当該時点で適切な演出が実行できるようになっている。

【0081】

また、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、RAMクリアスイッチ109がオンとなった状態で（押下ボタン109aが押下操作されたまま）電源がオンとなった場合には、メインRAM103に記憶されているデータのうち設定値以外をクリアする初期化処理が実行されるようになっている。

【0082】

なお、詳細については後述するが、RAMクリアスイッチ109がオンとなった状態で電源がオンとなった（電断復帰した）場合には、電断発生時の遊技状態、その他のスイッチのオン又はオフ、異常の発生等の状況に応じて、遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態又は遊技停止状態のいずれかの制御状態が設定される。

そして、本形態に係るパチンコ機Pでは、電断復帰時に、遊技可能状態又は設定確認状態のいずれかが設定された場合には、当該時点で上述の初期化処理が実行される。

また、電断復帰時に、後述するバックアップ異常が発生していることに基づき遊技停止状態が設定された場合にも、当該時点で初期化処理が実行されるが、電断復帰時に、バックアップ異常は発生していないものの遊技停止状態が設定された場合には、初期化処理は実行されない。

また、電断復帰時に設定変更状態が設定された場合には、当該時点では初期化処理は実行されず、設定された設定変更状態が終了した時点で初期化処理が実行されるようになっている。

【0083】

また、上述の初期化処理においてクリアするデータとしては、遊技の進行に係る各種データのみとしてもよい。すなわち、遊技性能データ及び設定値はクリアせずに記憶したままとしてもよい。そして、遊技性能データに関しては、特定の操作を行うことでクリアできるようにしてもよい。

【0084】

また、メインCPU101は、電断発生信号を検出しなくなった（電断から復帰した）際、後述する遊技可能状態又は設定変更状態が設定されたときにはこの時点で、また、後述する設定確認状態が設定されたときには当該設定確認状態が終了した時点で、役物演出装置YS（第1役物演出装置YS1、第2役物演出装置YS2）を初期位置に停止させるイニシャル処理を実行するためのイニシャル処理実行信号を副制御基板300へ送信する

ようになっている。そして、このイニシャル処理実行信号が受信されると、副制御基板300において、役物演出装置YSのイニシャル処理が実行される。

具体的には、このイニシャル処理が実行されると、第1役物演出装置YS1及び第2役物演出装置YS2がいずれも可動位置まで移動した後、初期位置まで移動するようになっている。また、本形態に係るパチンコ機Pでは、イニシャル処理が開始されてから終了するまでの時間が25秒となっている。

【0085】

(パチンコ機Pの遊技の概要)

次に、本形態のパチンコ機Pにおける遊技について、メインROM102に格納されている各種テーブルに基づいて説明する。

上述の如く、本形態のパチンコ機Pにおいては、特図遊技と普図遊技の遊技が並行して進行する。これら両遊技を進行する際の遊技状態としては、低確率遊技状態（いわゆる非確変状態）又は高確率遊技状態（いわゆる確変状態）のいずれかの遊技状態と、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれかの遊技状態と、が組み合わされたいずれかの遊技状態が設定されるようになっている。

本形態に係るパチンコ機Pでは、低確率遊技状態及び非時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、通常遊技状態という）、又は、高確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態（以下、高確率時短遊技状態という）のいずれかの遊技状態が設定される。

【0086】

ここで、低確率遊技状態は、後述する大当たりの抽選によって大当たりに当選する確率が所定の値に設定された遊技状態である。また、高確率遊技状態は、大当たりの抽選によって大当たりに当選する確率が低確率遊技状態よりも高い値に設定された遊技状態である。すなわち、低確率遊技状態中よりも高確率遊技状態中のほうが、大当たりの抽選によって大当たりに当選しやすくなっている。

また、非時短遊技状態は、可動片16bが開きにくく（すなわち、第2始動入賞口16が開状態となりにくく）、第2始動入賞口16へ遊技球が入球しにくい遊技状態である。また、時短遊技状態は、非時短遊技状態よりも可動片16bが開きやすく（すなわち、第2始動入賞口16が開状態となりやすく）、第2始動入賞口16へ遊技球が入球しやすい遊技状態である。

なお、工場出荷直後やリセット後の初期状態においては、通常遊技状態が設定されるようになっている。

【0087】

本形態に係るパチンコ機Pでは、発射装置（図示しておらず）により発射され遊技領域12を流下する遊技球が第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16に入球すると、大当たりの抽選が行われる。そして、この大当たりの抽選によって大当たりに当選すると、第1大入賞口18又は第2大入賞口55が開放され、当該第1大入賞口18又は当該第2大入賞口55へ遊技球を入球させることができとなる特別遊技が実行され、さらに、特別遊技中における特定領域57への遊技球の進入の有無に応じて、当該特別遊技の終了後の遊技状態がいずれかの遊技状態に設定されるようになっている。

【0088】

ここで、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、第1遊技領域12aを流下する遊技球は、第1始動入賞口15への入球、第1一般入賞口14aへの入球が可能となっている。また、第2遊技領域12bを流下する遊技球は、第1大入賞口18への入球、第2大入賞口55への入球、ゲート20の通過、第2始動入賞口16への入球、第2一般入賞口14bへの入球が可能となっている。そして、通常遊技状態中は、遊技球が第1始動入賞口15又は第1一般入賞口14aへ入球するように、遊技者に第1遊技領域12aへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）を行わせ、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、第1大入賞口18又は第2大入賞口55へ遊技球が入球し、或いは遊技球がゲート20を通過及び第2始動入賞口16又は第2一般入賞口14bへ入球するように、遊技者に第2遊技領域12bへ向けての遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を行わせる。

10

20

30

40

50

具体的には、高確率時短遊技状態中及び特別遊技中は、演出表示装置21において第2遊技領域12bへ向けて遊技球を打ち出す旨を指示する表示が行われ、通常遊技状態が設定されると、演出表示装置21において第1遊技領域12aへ向けて遊技球を打ち出す旨を指示する表示が行われる。

【0089】

また、大当たりの抽選は、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球することを契機に取得される種々の乱数、及び、メインROM102に格納されており当該乱数を判定するための各種テーブルに基づいて、行われる。

ここで、本形態に係るパチンコ機Pは、大当たりの抽選に用いられる乱数として、大当たりの判定に用いられる大当たり決定乱数、特別図柄の種別の決定に用いられる当たり図柄乱数、並びに、上述の変動演出のパターン（以下、変動演出パターンという）を決定するための変動モード番号、変動パターン番号の決定に用いられるリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数を有している。

10

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の大当たり決定乱数は、主制御基板100に内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この大当たり決定乱数は、一定の規則に従って更新され、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

また、変動演出パターンの決定に用いられる乱数は上述の3種類に限定されるものではなく、たとえば、これらの乱数に加えて他の乱数を用いてもよいし、これらの乱数のうちいずれか1又は複数の乱数を用いてもよい。

20

【0090】

そして、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、上述の乱数についてそれぞれ乱数値が取得されるとともに、各乱数値がメインRAM103の保留記憶領域に記憶されるようになっている。

この保留記憶領域は、第1始動入賞口15への遊技球の入球により取得される各乱数値（以下、第1特図乱数という）を記憶するための第1保留記憶領域、及び、第2始動入賞口16への遊技球の入球により取得される各乱数値（以下、第2特図乱数という）を記憶するための第2保留記憶領域から構成されている。そして、これらの保留記憶領域は、それぞれ第1記憶部から第4記憶部までの計4つの記憶部から構成されており、第1特図乱数を計4組、第2特図乱数を計4組記憶可能となっている。

30

【0091】

また、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、第1始動入賞口15へ遊技球が入球すると、第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶されるようになっている。たとえば、第1保留記憶領域のいずれの記憶部にも第1特図乱数が記憶されていない状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第1記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第2記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部及び第2記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第3記憶部に記憶される。また、第1保留記憶領域の第1記憶部～第3記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、これを契機に取得される第1特図乱数が、第1保留記憶領域の第4記憶部に記憶される。そして、第1保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に第1特図乱数が記憶されている状態において、第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合には、この入球に係る第1特図乱数は記憶されない。

40

【0092】

同様に、第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、第2特図乱数が、第2保留記憶領域の第1記憶部から順に記憶されるようになっている。具体的な記憶の処理については、上述の第1特図乱数の記憶と同様であるため、説明を省略する。

50

また、本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 保留記憶領域に記憶されている第 1 特図乱数の組数（以下、第 1 特図保留数という）は、第 1 特図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶され、第 2 保留記憶領域に記憶されている第 2 特図乱数の組数（以下、第 2 特図保留数という）は、第 2 特図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶されるようになっている。

なお、本明細書においては、上述のように、第 1 特図乱数や第 2 特図乱数が保留記憶領域に記憶されることを「保留」や「保留記憶」ともいい、また、第 1 特図保留数や第 2 特図保留数を単に「保留数」ともいう。

【 0 0 9 3 】

また、本形態に係るパチンコ機 P は、大当たりの抽選に係るテーブルとして、大当たり決定乱数判定テーブル 1 1 0 、当たり図柄乱数判定テーブル 1 1 1 、リーチグループ決定乱数判定テーブル 1 1 2 、リーチモード決定乱数判定テーブル 1 1 3 、及び、変動パターン抽選テーブル 1 1 4 を有している。 10

なお、大当たりの抽選に係るテーブルはこれらに限定されるものではなく、他に、乱数に基づく判定や決定を行う必要がある場合には、適宜、テーブルを設けてもよい。

【 0 0 9 4 】

大当たり決定乱数判定テーブル 1 1 0 は、大当たりか否かの判定を行うためのものであって、大別して、低確率遊技状態において参照される低確率判定テーブルと、高確率遊技状態において参照される高確率判定テーブルと、を備えている。

また、図 8 (a) ~ (l) に示すように、低確率判定テーブル及び高確率判定テーブルにはそれぞれ、設定中の設定値に応じた 6 種類ずつが設けられている。 20

具体的には、低確率判定テーブルには、設定値が「 1 」である場合に参照される第 1 低確率判定テーブル 1 1 0 a 、設定値が「 2 」である場合に参照される第 2 低確率判定テーブル 1 1 0 b 、設定値が「 3 」である場合に参照される第 3 低確率判定テーブル 1 1 0 c 、設定値が「 4 」である場合に参照される第 4 低確率判定テーブル 1 1 0 d 、設定値が「 5 」である場合に参照される第 5 低確率判定テーブル 1 1 0 e 、及び、設定値が「 6 」である場合に参照される第 6 低確率判定テーブル 1 1 0 f が設けられている。

高確率判定テーブルには、設定値が「 1 」である場合に参照される第 1 高確率判定テーブル 1 1 0 g 、設定値が「 2 」である場合に参照される第 2 高確率判定テーブル 1 1 0 h 、設定値が「 3 」である場合に参照される第 3 高確率判定テーブル 1 1 0 i 、設定値が「 4 」である場合に参照される第 4 高確率判定テーブル 1 1 0 j 、設定値が「 5 」である場合に参照される第 5 高確率判定テーブル 1 1 0 k 、及び、設定値が「 6 」である場合に参照される第 6 高確率判定テーブル 1 1 0 l が設けられている。 30

【 0 0 9 5 】

本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 1 5 又は第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球すると、0 ~ 6 5 5 3 5 の数値範囲内で 1 個の大当たり決定乱数が取得される。そして、パチンコ機 P に設定されている設定値、及び、大当たりの抽選を行う時点の遊技状態に応じて、上述のいずれかの大当たり決定乱数判定テーブル 1 1 0 が選択され、取得された大当たり決定乱数と選択された大当たり決定乱数判定テーブル 1 1 0 とに基づいて大当たりの抽選が行われる。 40

【 0 0 9 6 】

図 8 (a) に示すように、第 1 低確率判定テーブル 1 1 0 a によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 0 5 であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数 (0 ~ 1 0 0 0 0 、 1 0 2 0 6 ~ 6 5 5 3 5) であった場合にハズレと判定される。したがって、この第 1 低確率判定テーブル 1 1 0 a における大当たりの当選確率はおよそ 1 / 3 1 9 . 7 となる。

【 0 0 9 7 】

図 8 (b) に示すように、第 2 低確率判定テーブル 1 1 0 b によれば、大当たり決定乱数が 1 0 0 0 1 ~ 1 0 2 0 8 であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数 (0 ~ 1 0 0 0 0 、 1 0 2 0 9 ~ 6 5 5 3 5) であった場合にハズレと判定される

10

20

30

40

50

。したがって、この第2低確率判定テーブル110bにおける大当たりの当選確率はおよそ1/315.1となる。

【0098】

図8(c)に示すように、第3低確率判定テーブル110cによれば、大当たり決定乱数が10001~10212であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、10213~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第3低確率判定テーブル110cにおける大当たりの当選確率はおよそ1/309.1となる。

【0099】

図8(d)に示すように、第4低確率判定テーブル110dによれば、大当たり決定乱数が10001~10215であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、10216~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第4低確率判定テーブル110dにおける大当たりの当選確率はおよそ1/304.8となる。

10

【0100】

図8(e)に示すように、第5低確率判定テーブル110eによれば、大当たり決定乱数が10001~10219であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、10220~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第5低確率判定テーブル110eにおける大当たりの当選確率はおよそ1/299.2となる。

20

【0101】

図8(f)に示すように、第6低確率判定テーブル110fによれば、大当たり決定乱数が10001~10223であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、10224~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第6低確率判定テーブル110aにおける大当たりの当選確率はおよそ1/293.9となる。

【0102】

図8(g)に示すように、第1高確率判定テーブル110gによれば、大当たり決定乱数が10001~11024であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、11025~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第1高確率判定テーブル110gにおける大当たりの当選確率は1/64.0となる。

30

【0103】

図8(h)に示すように、第2高確率判定テーブル110hによれば、大当たり決定乱数が10001~11040であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、11041~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第2高確率判定テーブル110hにおける大当たりの当選確率はおよそ1/63.0となる。

【0104】

図8(i)に示すように、第3高確率判定テーブル110iによれば、大当たり決定乱数が10001~11057であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、11058~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第3高確率判定テーブル110iにおける大当たりの当選確率はおよそ1/62.0となる。

40

【0105】

図8(j)に示すように、第4高確率判定テーブル110jによれば、大当たり決定乱数が10001~11074であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、11075~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第4高確率判定テーブル110jにおける大当たりの当選確率はおよそ1/61.0となる。

50

【0106】

図8(k)に示すように、第5高確率判定テーブル110kによれば、大当たり決定乱数が10001~11092であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、11093~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第5高確率判定テーブル110kにおける大当たりの当選確率はおよそ1/60.0となる。

【0107】

図8(l)に示すように、第6高確率判定テーブル110lによれば、大当たり決定乱数が10001~11110であった場合に大当たりと判定され、これ以外の大当たり決定乱数(0~10000、11111~65535)であった場合にハズレと判定される。したがって、この第6高確率判定テーブル110lにおける大当たりの当選確率はおよそ1/59.0となる。

10

【0108】

以上のように、対応付けられた設定値が同一の高確率判定テーブル及び低確率判定テーブルを比較すると、高確率判定テーブルは、低確率判定テーブルに比べて、大当たりの当選確率がおよそ5倍となるように設定されている。

【0109】

また、低確率判定テーブルにおいて大当たりと判定される大当たり決定乱数は、当該低確率判定テーブルと同一の設定値が対応付けられた高確率判定テーブルにおいて大当たりと判定される大当たり決定乱数に含まれるように設定されている。すなわち、低確率判定テーブルにおいて大当たりと判定される大当たり決定乱数は、同一の設定値が対応付けられた高確率判定テーブルにおいても大当たりと判定されることとなる。

20

【0110】

当たり図柄乱数判定テーブル111は、特別図柄の種別を決定するためのものであって、図9(a)及び(b)に示すように、第1特図乱数によって大当たりに当選した場合に参照される第1始動入賞口判定テーブル111aと、第2特図乱数によって大当たりに当選した場合に参照される第2始動入賞口判定テーブル111bと、を備えている。

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0~199の数値範囲内で1個の当たり図柄乱数が取得される。そして、上述の大当たりの抽選によって大当たりに当選した場合に、遊技球が入球した始動入賞口に応じて、第1始動入賞口判定テーブル111a又は第2始動入賞口判定テーブル111bのいずれかの当たり図柄乱数判定テーブル111が選択され、取得された当たり図柄乱数と選択された当たり図柄乱数判定テーブル111とに基づいて、特別図柄の種別が決定される。

30

【0111】

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たりに当選した場合に決定される特別図柄(以下、大当たり図柄という)として2種類の特別図柄(X1、X2)が設けられており、また、ハズレの場合に決定される特別図柄(以下、ハズレ図柄という)として2種類の特別図柄(Y1、Y2)が設けられている。

【0112】

図9(a)に示すように、第1始動入賞口判定テーブル111aによれば、当たり図柄乱数が0~99であった場合に特別図柄X1が決定され、当たり図柄乱数が100~199であった場合に特別図柄X2が決定される。すなわち、この第1始動入賞口判定テーブル111aにおいては、特別図柄X1が決定される確率及び特別図柄X2が決定される確率はいずれも、50%となっている。

40

【0113】

また、図9(b)に示すように、第2始動入賞口判定テーブル111bによれば、当たり図柄乱数が0~159であった場合に特別図柄X1が決定され、当たり図柄乱数が160~199であった場合に特別図柄X2が決定される。すなわち、この第2始動入賞口判定テーブル111bにおいては、特別図柄X1が決定される確率は80%、特別図柄X2

50

が決定される確率は 20 % となっている。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、いずれの当たり図柄乱数判定テーブル 111 であっても、同一の大当たり図柄が決定されるようになっているが、これに限定されるものではなく、各テーブルにおいて異なる大当たり図柄が決定されるようにしてもよい。

【 0114 】

また、第 1 特図乱数に基づく大当たりの抽選によりハズレとなった場合には、当たり図柄乱数に基づく上述の抽選を行わずに、ハズレ図柄として特別図柄 Y1 が決定される。また、第 2 特図乱数に基づく大当たりの抽選によりハズレとなった場合には、当たり図柄乱数に基づく上述の抽選を行わずに、ハズレ図柄として特別図柄 Y2 が決定される。

すなわち、当たり図柄乱数判定テーブル 111 は、大当たりに当選した場合にのみ参照され、ハズレの場合には参照されないようになっている。

10

【 0115 】

リーチグループ決定乱数判定テーブル 112、リーチモード決定乱数判定テーブル 113 及び変動パターン抽選テーブル 114 は、変動演出パターンを決定するための変動モード番号及び変動パターン番号の決定に用いられるテーブルである。

本形態に係るパチンコ機 P では、上述のように大当たりの抽選によって特別図柄が決定されると、当該決定の結果に基づいて変動演出パターンを決定するための変動モード番号及び変動パターン番号が決定されるとともに、決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンド、及び、決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが生成される。そして、生成された変動モードコマンド及び変動パターンコマンドは、主制御基板 100 から副制御基板 300 に送信され、副制御基板 300 は、受信した変動モードコマンド及び変動パターンコマンドに基づいて、大当たりの抽選の結果を報知する変動演出の具体的な態様（たとえば、演出表示装置 21 の表示部 21a に表示する画像等）を決定する。変動モードコマンド及び変動パターンコマンドは、変動演出の変動時間及び態様の決定に用いられるコマンドである。

20

【 0116 】

そして、リーチグループ決定乱数判定テーブル 112 は、変動モード番号及び変動パターン番号を決定するために用いられるリーチモード決定乱数判定テーブル 113 が属するグループを決定するためのものである。本形態に係るパチンコ機 P では、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に、変動モード番号及び変動パターン番号を決定するにあたり、その前段階として、リーチグループ決定乱数判定乱数判定テーブル 112 により、グループの種別が決定される。

30

このリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 は、遊技状態、始動入賞口の種別、及び、保留数（第 1 特図保留数、第 2 特図保留数）ごとに複数設けられている。ここでは、図 10 (a) ~ (c) に示すように、遊技状態が非時短遊技状態であってかつ第 1 始動入賞口 15 又は第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球に基づく大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に選択されるリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 についてのみ詳述し、他のリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 の説明は省略する。

【 0117 】

本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 15 又は第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球すると、0 ~ 10006 の数値範囲内で 1 個のリーチグループ決定乱数が取得される。そして、上述の大当たりの抽選によってハズレとなった場合に、当該大当たりの抽選を行う時点の遊技状態、始動入賞口の種別、及び、保留数に応じて、リーチグループ決定乱数判定テーブル 112 が選択され、取得されたリーチグループ決定乱数と選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 とにに基づいて、グループの種別が決定される。

40

【 0118 】

具体的には、遊技状態が非時短遊技状態であり、かつ、第 1 始動入賞口 15 への遊技球の入球により取得された第 1 特図乱数に基づく大当たりの抽選の結果がハズレとなったときにおいて、当該抽選時の第 1 特図保留数が 0 又は 1 であった場合には、第 1 判定テーブル 112a が選択され、当該抽選時の第 1 特図保留数が 2 以上であった場合には、第 2 判

50

定テーブル 112 b が選択される（図 10 (a) 及び (b) 参照）。

また、遊技状態が非時短遊技状態であり、かつ、第 2 始動入賞口 16 への遊技球の入球により取得された第 2 特図乱数に基づく大当たりの抽選の結果がハズレとなったときは、当該抽選時の第 2 特図保留数が 0 ~ 3 であった場合に（すなわち、第 2 特図保留数がいかなる個数であっても）、第 3 判定テーブル 112 c が選択される（図 10 (c) 参照）。

【0119】

そして、図 10 (a) に示すように、第 1 判定テーブル 112 a によれば、リーチグループ決定乱数が 0 ~ 3999 であった場合に「第 1 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 4000 ~ 8999 であった場合に「第 2 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 9000 ~ 9899 であった場合に「第 3 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 9900 ~ 10006 であった場合に「第 4 グループ」が決定される。
10

また、図 10 (b) に示すように、第 2 判定テーブル 112 b によれば、リーチグループ決定乱数が 0 ~ 5999 であった場合に「第 1 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 6000 ~ 8999 であった場合に「第 2 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 9000 ~ 9899 であった場合に「第 3 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 9900 ~ 10006 であった場合に「第 4 グループ」が決定される。

さらに、図 10 (c) に示すように、第 3 判定テーブル 112 c によれば、リーチグループ決定乱数が 0 ~ 7999 であった場合に「第 1 グループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が 8000 ~ 10006 であった場合に「第 2 グループ」が決定される。
20

【0120】

また、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合には、グループの種別を決定することなく、リーチモード決定乱数判定テーブル 113 が決定されるようになっている。すなわち、リーチグループ決定乱数判定テーブル 112 は、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合にのみ参照され、大当たりであった場合には参照されない。

【0121】

リーチモード決定乱数判定テーブル 113 は、変動演出パターン（変動演出の態様、変動時間）の決定に用いられる変動モード番号を決定するとともに、後述する変動パターン番号の決定に用いられる変動パターン抽選テーブル 114 を決定するためのものである。

このリーチモード決定乱数判定テーブル 113 は、大別して、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に参照されるハズレ用判定テーブルと、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合に参照される大当たり用判定テーブルと、を備えている。
30

【0122】

また、ハズレ用判定テーブルは、上述のように決定されたグループの種別ごとに複数設けられている。ここでは、図 11 (a) ~ (d) に示すように、「第 1 グループ」が決定された場合に参照される第 1 グループ用判定テーブル 113 a、「第 2 グループ」が決定された場合に参照される第 2 グループ用判定テーブル 113 b、「第 3 グループ」が決定された場合に参照される第 3 グループ用判定テーブル 113 c、「第 4 グループ」が決定された場合に参照される第 4 グループ用判定テーブル 113 d について説明し、他のハズレ用判定テーブルの説明は省略する。
40

【0123】

本形態に係るパチンコ機 P では、第 1 始動入賞口 15 又は第 2 始動入賞口 16 へ遊技球が入球すると、0 ~ 2038 の数値範囲内で 1 個のリーチモード決定乱数が取得される。そして、上述したグループの種別の抽選によりグループが決定された場合に、この決定されたグループの種別に対応するハズレ用判定テーブルが選択され、取得されたリーチモード決定乱数と選択されたハズレ用判定テーブルとに基づいて、変動モード番号、及び、変動パターン抽選テーブル 114 が決定される。

【0124】

具体的には、たとえば、上述したグループの種別の抽選により「第 1 グループ」が決定された場合に第 1 グループ用判定テーブル 113 a が選択され、「第 2 グループ」が決定
50

された場合に第2グループ用判定テーブル113bが選択され、「第3グループ」が決定された場合に第3グループ用判定テーブル113cが選択され、「第4グループ」が決定された場合に第4グループ用判定テーブル113dが選択される(図11(a)~(d)参照)。

【0125】

そして、図11(a)に示すように、第1グループ用判定テーブル113aによれば、リーチモード決定乱数が0~2038であった場合に(すなわち、リーチモード決定乱数がいかなる値であっても)、「00H」(最後尾に「H」が付された英数字は16進数表記。以下、同様)という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第1変動テーブル114aが選択される。10

また、図11(b)に示すように、第2グループ用判定テーブル113bによれば、リーチモード決定乱数が0~1999であった場合に、「00H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第2変動テーブル114bが選択される。また、リーチモード決定乱数が2000~2038であった場合に、「01H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第2変動テーブル114bが選択される。

また、図11(c)に示すように、第3グループ用判定テーブル113cによれば、リーチモード決定乱数が0~2038であった場合に(すなわち、リーチモード決定乱数がいかなる値であっても)、「02H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第3変動テーブル114cが選択される。20

さらに、図11(d)に示すように、第4グループ用判定テーブル113dによれば、リーチモード決定乱数が0~1899であった場合に、「03H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第3変動テーブル114cが選択される。また、リーチモード決定乱数が1900~2038であった場合に、「04H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第4変動テーブル114dが選択される。

【0126】

また、大当たり用判定テーブルは、大当たりの抽選時(すなわち、大当たりの当選時)の遊技状態、及び、大当たりとなった場合に決定された大当たり図柄の種別ごとに複数設けられている。30

ここでは、図12(a)及び(b)に示すように、非時短遊技状態において特別図柄X1が決定された場合に参考される第1大当たり用判定テーブル113e、及び、非時短遊技状態において特別図柄X2が決定された場合に参考される第2大当たり用判定テーブル113fについて説明し、他の大当たり用判定テーブルの説明は省略する。

【0127】

本形態に係るパチンコ機Pでは、大当たりに当選し特別図柄の種別が決定された場合に、決定された特別図柄の種別、及び、大当たりの抽選時の遊技状態に対応する大当たり用判定テーブルが選択される。そして、上述したハズレ用判定テーブルに基づく決定の場合と同様に、取得されたリーチモード決定乱数と選択された大当たり用判定テーブルとに基づいて、変動モード番号及び変動パターン抽選テーブル114が決定される。40

【0128】

具体的には、非時短遊技状態において大当たりに当選し特別図柄X1が決定された場合に、第1大当たり用判定テーブル113eが選択され、非時短遊技状態において大当たりに当選し特別図柄X2が決定された場合に、第2大当たり用判定テーブル113fが選択される(図12(a)及び(b)参照)。

【0129】

そして、図12(a)に示すように、第1大当たり用判定テーブル113eによれば、リーチモード決定乱数が0~199であった場合に、「32H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第30変動テーブル114eが選択される。また、リーチモード決定乱数が200~1299であった場合に、「3

10

20

30

40

50

「3 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第31変動テーブル114fが選択される。また、リーチモード決定乱数が1300～2038であった場合に、「34H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第31変動テーブル114fが選択される。

また、図12(b)に示すように、第2大当たり用判定テーブル113fによれば、リーチモード決定乱数が0～1399であった場合に、「33H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第32変動テーブル114gが選択される。また、リーチモード決定乱数が1400～2038であった場合に、「34H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブル114として第32変動テーブル114gが選択される。10

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、大当たりの抽選時の遊技状態、及び、大当たり図柄の種別ごとに大当たり用判定テーブルが設けられているが、始動入賞口の種別を考慮して、大当たりの抽選時の遊技状態、始動入賞口の種別、及び、大当たり図柄の種別ごとに大当たり用判定テーブルを設けるようにしてもよい。

【0130】

変動パターン抽選テーブル114は、変動演出パターン(変動演出の様子、変動時間)の決定に用いられる変動パターン番号を決定するためのものであり、多数設けられている。

ここでは、図13(a)～(g)に示すように、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に決定される第1変動テーブル114a、第2変動テーブル114b、第3変動テーブル114c及び第4変動テーブル114d、並びに、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合に決定される第30変動テーブル114e、第31変動テーブル114f及び第32テーブル114gについて説明し、他の変動パターン抽選テーブル114の説明は省略する。20

【0131】

本形態に係るパチンコ機Pでは、第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ遊技球が入球すると、0～249の数値範囲内で1個の変動パターン乱数が取得される。そして、取得された変動パターン乱数と、上述の変動モード番号とともに決定された変動パターン抽選テーブル114とに基づいて、変動パターン番号が決定される。

たとえば、図13(a)に示すように、第1変動テーブル114aによれば、変動パターン乱数が0～124であった場合に「00H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が125～249であった場合に「01H」という変動パターン番号が決定される。また、図13(d)に示すように、第4変動テーブル114dによれば、変動パターン乱数が0～119であった場合に「03H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が120～249であった場合に「04H」という変動パターン番号が決定される。30

【0132】

また、図13(e)に示すように、第30変動テーブル114eによれば、変動パターン乱数が0～124であった場合に「30H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が125～249であった場合に「31H」という変動パターン番号が決定される。また、図13(g)に示すように、第32変動テーブル114gによれば、変動パターン乱数が0～199であった場合に「33H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が200～249であった場合に「34H」という変動パターン番号が決定される。40

なお、同様に、他の変動パターンテーブル114によっても、所定の変動パターン乱数に対応して、所定の変動パターン番号が決定されるようになっている(図13参照)。

【0133】

以上のように、本形態に係るパチンコ機Pでは、変動開始時(すなわち、後述する特別図柄の変動表示の開始時(変動演出の開始時))に、上述のような大当たりの抽選が行われるとともに、大当たりの抽選が行われると、大当たりの抽選の結果、大当たりの抽選時の遊技状態及び保留数(第1特図保留数、第2特図保留数)等に応じて、変動モード番号

及び変動パターン番号が決定される。上述の如く、変動モード番号及び変動パターン番号は、変動演出パターンを決定するためのものであり、変動モード番号及び変動パターン番号により、変動演出の態様及び変動時間が定められるようになっている。ここで、本形態に係るパチンコ機 P では、変動演出が前半部分と後半部分に分けられている。そして、変動演出の前半部分の態様及び変動時間は、変動モード番号により決定され、変動演出の後半部分の態様及び変動時間は、変動パターン番号により決定されるようになっている。

【 0 1 3 4 】

次に、特図遊技における変動演出の変動時間の決定処理や、特別遊技の制御について説明する。

本形態に係るパチンコ機 P は、上述の決定処理や特別遊技の制御を行うためのテーブルとして、変動時間決定テーブル 1 1 5 、特別電動役物作動テーブル 1 1 6 、及び、遊技状態設定テーブル 1 1 7 等を備えている。

【 0 1 3 5 】

変動時間決定テーブル 1 1 5 は、変動時間を決定するためのものである。

本形態に係るパチンコ機 P は、この変動時間決定テーブル 1 1 5 として、各変動モード番号に対応する変動演出の前半部分の変動時間（以下、前半変動時間という）が定められた第 1 変動時間決定テーブル 1 1 5 a 、及び、各変動パターン番号に対応する変動演出の後半部分の変動時間（以下、後半変動時間という）が定められた第 2 変動時間決定テーブル 1 1 5 b を備えている（図 1 4 (a) 及び (b) 参照）。

そして、変動モード番号が決定されると、この決定された変動モード番号及び第 1 変動時間決定テーブル 1 1 5 a に基づき、対応する前半変動時間が決定される。また、変動パターン番号が決定されると、この決定された変動パターン番号及び第 2 変動時間決定テーブル 1 1 5 b に基づき、対応する後半変動時間が決定される。そして、このように決定された前半変動時間と後半変動時間の合計値が、大当たりの抽選の結果を報知する変動演出の全体の変動時間に相当する。

たとえば、決定された変動モード番号が「 0 3 H 」及び変動パターン番号が「 0 4 H 」であった場合には、変動モード番号「 0 3 H 」に対応して「 1 3 秒」の前半変動時間が決定され、変動パターン番号「 0 4 H 」に対応して「 6 0 秒」の後半変動時間が決定される。そして、これらの合計値「 7 3 秒（ = 1 3 秒 + 6 0 秒）」が、変動演出の全体の変動時間となる。

【 0 1 3 6 】

また、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、変動モード番号及び変動パターン番号が決定されると、この決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンド、及び、この決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが生成され、副制御基板 3 0 0 に送信される。そして、副制御基板 3 0 0 においては、受信した変動モードコマンド及び変動パターンコマンドに基づいて、変動演出の態様が決定されるようになっている。具体的には、変動モードコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様が決定され、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様が決定されるようになっている。

なお、変動演出の態様については、変動モードコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様を決定し、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様を決定するのではなく、変動パターンコマンドに基づいて変動演出の前半部分の態様を決定し、変動モードコマンドに基づいて変動演出の後半部分の態様を決定するようにしてもよい。

また、変動演出は、前半部分と後半部分とに分けるのではなく、より多くの部分に分けて、変動モードコマンドや変動パターンコマンドに基づいて、それぞれの部分の態様を決定するようにしてもよい。

また、変動演出の態様は、変動モードコマンド及び変動パターンコマンドのみならず、他のコマンドに基づいて決定してもよい。また、変動モードコマンド又は変動パターンコマンドのいずれかのみに基づいて決定してもよい。

【 0 1 3 7 】

10

20

30

40

50

また、上述のように決定された変動時間に基づいて、演出表示装置 21 では変動演出が行われるとともに、特別図柄表示装置（第 1 特別図柄表示装置 30 又は第 2 特別図柄表示装置 31）では特別図柄の変動表示が行われる。具体的には、遊技球が入球した始動入賞口が第 1 始動入賞口 15 の場合には、決定された変動時間の間、第 1 特別図柄表示装置 30 が点滅表示され、遊技球が入球した始動入賞口が第 2 始動入賞口 16 の場合には、決定された変動時間の間、第 2 特別図柄表示装置 31 が点滅表示される。そして、変動時間の経過後、決定された特別図柄が停止表示される。

【 0 1 3 8 】

特別電動役物作動テーブル 116 は、大当たりに当選した場合に実行される特別遊技を制御するためのものであり、特別遊技の実行中に第 1 大入賞口ソレノイド 18c 又は第 2 大入賞口ソレノイド 55c を通電（作動）させるために参照されるものである。本形態に係るパチンコ機 P では、図 15 (a) 及び (b) に示すように、特別電動役物作動テーブル 116 として、特別図柄 X1 が決定された場合に参照される第 1 作動テーブル 116a と、特別図柄 X2 が決定された場合に参照される第 2 作動テーブル 116b と、が設けられている。

【 0 1 3 9 】

本形態に係るパチンコ機 P では、特別遊技中において、第 1 大入賞口 18 又は第 2 大入賞口 55 のいずれかが開放されるラウンド遊技が計 10 回実行されるようになっている。

第 1 大入賞口 18 が開放されるラウンド遊技は、第 1 アタッカー装置 17 の第 1 開閉扉 18b が開くことにより第 1 大入賞口 18 が開放されてから、第 1 大入賞口 18 へ所定の終了個数の遊技球が入球するか、若しくは、予め定められた開放時間が経過することによって、開放されていた第 1 大入賞口 18 が閉鎖されて終了する。また、第 2 大入賞口 55 が開放されるラウンド遊技は、第 2 アタッカー装置 54 の第 2 開閉扉 55b が開くことにより第 2 大入賞口 55 が開放されてから、第 2 大入賞口 55 へ所定の終了個数の遊技球が入球するか、若しくは、予め定められた開放時間が経過することによって、開放されていた第 2 大入賞口 55 が閉鎖されて終了する。

【 0 1 4 0 】

具体的には、特別図柄 X1 が決定されると、図 15 (a) に示すように、第 1 作動テーブル 116a を参照して特別遊技が実行される。この第 1 作動テーブル 116a においては、1 ラウンド～3 ラウンド、及び、6 ラウンド～10 ラウンドの各ラウンド遊技は、第 1 大入賞口 18 が 29.0 秒開放するか又は第 1 大入賞口 18 に終了個数である 10 個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了し、4 ラウンド及び 5 ラウンドの各ラウンド遊技は、第 2 大入賞口 55 が 29.0 秒開放するか又は第 2 大入賞口 55 に終了個数である 10 個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するように設定されている。

【 0 1 4 1 】

また、1 ラウンド～3 ラウンド、及び、6 ラウンド～10 ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第 1 大入賞口 18 が 1 回開放されるように設定されている。そして、この 1 回の開放における開放時間が 29.0 秒に設定されている。すなわち、上述のラウンド遊技においては、第 1 大入賞口ソレノイド 18c が通電制御されることにより、第 1 開閉扉 18b が、閉位置から開位置に変位して開位置に 29.0 秒位置した後、開位置から閉位置へ変位するという態様（開閉パターン）で作動するようになっている。

これに対して、4 ラウンド及び 5 ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第 2 大入賞口 55 が 1 回開放されるように設定されている。そして、この 1 回の開放における開放時間が 29.0 秒に設定されている。すなわち、上述のラウンド遊技においては、第 2 大入賞口ソレノイド 55c が通電制御されることにより、第 2 開閉扉 55b が、閉位置から開位置に変位して開位置に 29.0 秒位置した後、開位置から閉位置へ変位するという態様で作動するようになっている。

【 0 1 4 2 】

また、第 1 作動テーブル 116a においては、各ラウンド遊技が終了してから、次のラ

10

20

30

40

50

ウンド遊技が開始されて第1大入賞口18又は第2大入賞口55が開放されるまでのインターバル時間が2.0秒に設定されている。

【0143】

また、特別図柄X2が決定されると、図15(b)に示すように、第2作動テーブル116bを参照して特別遊技が実行される。この第2作動テーブル116bにおいては、1ラウンド～3ラウンド、及び、6ラウンド～10ラウンドの各ラウンド遊技は、第1大入賞口18が29.0秒開放するか又は第1大入賞口18に終了個数である10個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了し、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技は、第2大入賞口55が1.0秒開放するか又は第2大入賞口55に終了個数である10個の遊技球が入球するかのいずれかの条件が成立することで終了するように設定されている。10

【0144】

また、第1作動テーブル115aと同様に、1ラウンド～3ラウンド、及び、6ラウンド～10ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第1大入賞口18が1回開放され、この1回の開放における開放時間が29.0秒となるように設定されている。第1開閉扉18bの作動態様も、上述と同様である。

これに対して、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第2大入賞口55は、0.1秒開放された後1.0秒閉鎖されるというパターンが10回繰り返される。すなわち、上述のラウンド遊技においては、第2大入賞口ソレノイド55cが通電制御されることにより、第2開閉扉55bが、閉位置から開位置に変位して開位置に0.1秒位置した後、開位置から閉位置へ変位して閉位置に1.0秒位置するという態様での作動を10回繰り返すようになっている。20

【0145】

また、第2作動テーブル115bにおいても、各ラウンド遊技が終了してから、次のラウンド遊技が開始されて第1大入賞口18又は第2大入賞口55が開放されるまでのインターバル時間が2.0秒に設定されている。

【0146】

以上のように、本形態に係るパチンコ機Pでは、特別図柄X1が決定された場合には、特別遊技における4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中に、第2大入賞口55が29.0秒連続して開放されるため、この29.0秒の開放の間に、ほぼ確実に所定数の遊技球を特定領域57へ進入させることができるようになっている。これに対して、特別図柄X2が決定された場合には、特別遊技における4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中に、第2大入賞口55は0.1秒の開放を繰り返すようになっているが、この0.1秒の開放の間に第2大入賞口55へ遊技球を入球させることは極めて困難であるため、遊技球を特定領域57へ進入させることはほぼ不可能となっている。30

すなわち、特別図柄X2が決定された場合には、特別図柄X1が決定された場合よりも、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中に、特定領域57へ遊技球を進入させることが困難となっている。

【0147】

遊技状態設定テーブル117は、特別遊技が実行された場合に、当該特別遊技の終了後の遊技状態を設定するためのものである。本形態に係るパチンコ機Pでは、特別遊技中に特定領域57へ所定数(本形態では1個)の遊技球が進入したか否かに応じて、特別遊技の終了後の遊技状態が決定されるようになっている。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、図16(a)及び(b)に示すように、遊技状態設定テーブル117として、特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入した場合に参照される第1状態設定テーブル117aと、特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかった場合に参照される第2状態設定テーブル117bと、が設けられている。

【0148】

具体的には、図16(a)に示すように、特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球

10

20

30

40

50

が進入した場合には、決定された特別図柄の種類に関係なく、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定され、高確率遊技状態の継続回数（以下、高確回数という）は10000回に設定される。すなわち、特別遊技の終了後、当たりの抽選の結果が1000回導出されるまで、高確率遊技状態が継続する。

また、図16（a）に示すように、上述の場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定されると同時に、時短遊技状態に設定され、時短遊技状態の継続回数（以下、時短回数という）は10000回に設定される。すなわち、特別遊技の終了後、当たりの抽選の結果が10000回導出されるまで、時短遊技状態が継続する。

なお、上述の如く、本形態に係るパチンコ機Pでは、高確率遊技状態における当たりの当選確率があよそ1/64～1/59となっているため、実質的には、当たりに再度当選するまで、高確率遊技状態及び時短遊技状態が継続することとなる。10

【0149】

また、図16（b）に示すように、特別遊技中に特定領域57へ所定数の遊技球が進入しなかった場合には、決定された特別図柄の種類に関係なく、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態に設定され、これと同時に、非時短遊技状態に設定される。すなわち、特別遊技の終了後は通常遊技状態が設定される。

ここで、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の如く、特別図柄X1が決定された場合には、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中に所定数の遊技球を特定領域57へ進入させることができる。したがって、特別図柄X1が決定された場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率時短遊技状態に設定される。これに対して、特別図柄X2が決定された場合には、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中に所定数の遊技球を特定領域57へ進入させることができない。したがって、特別図柄X2が決定された場合には、特別遊技の終了後の遊技状態が通常遊技状態に設定される。20

【0150】

なお、特別遊技の終了後の遊技状態は、当たりの抽選によって決定された特別図柄の種別に基づいて決定してもよい。たとえば、特別図柄X1又はX2のいずれか一方が決定された場合に、特別遊技の終了後の遊技状態を高確率時短遊技状態に設定し、いずれか他方が決定された場合に、通常遊技状態や、低確率遊技状態及び時短遊技状態を組み合わせた遊技状態に設定してもよい。

【0151】

次に、普図遊技に関する処理について説明する。

本形態に係るパチンコ機Pでは、発射装置（図示しておらず）により発射され遊技領域12を流下する遊技球がゲート20を通過すると、第2始動入賞口16の可動片16bを作動させて当該可動片16bを開くか否かを決定する普通図柄の抽選が行われる。そして、この普通図柄の抽選によって当たりとなると、可動片16bが開き、第2始動入賞口16が開状態となるため、第2始動入賞口16への遊技球の入球が容易となる。30

この普通図柄の抽選は、遊技球がゲート20を通過することを契機に取得される当たり決定乱数、及び、メインROM102に格納されており当該乱数を判定するための当たり決定乱数判定テーブル118に基づいて、行われる。

【0152】

そして、遊技球がゲート20を通過すると、上述の当たり決定乱数が取得されるとともに、当該乱数値がメインRAM103の普図保留記憶領域に4個を上限として記憶されるようになっている。具体的には、この普図保留記憶領域は、第1記憶部から第4記憶部までの計4つの記憶部から構成されており、ゲート20の通過順に、第1記憶部から記憶されるようになっている。また、既にいくつかの記憶部に当たり決定乱数が記憶されている場合には、空きの記憶部のうち最も番号の小さい記憶部に当たり決定乱数が記憶されるようになっている。そして、普図保留記憶領域に既に4個の当たり決定乱数が記憶している場合に、遊技球がゲート20を通過しても、この通過に係る当たり決定乱数は普図保留記憶領域に記憶されない。40

なお、本形態に係るパチンコ機Pにおいて、当たり決定乱数には、主制御基板100に

内蔵されたハードウェア乱数を用いている。この当たり決定乱数は、一定の規則に従って更新され、乱数列が一巡するごとに自動的に乱数列が変更されるとともに、システムリセット毎にスタート値が変更されるようになっている。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、普図保留記憶領域に記憶されている当たり決定乱数の数（以下、普図保留数という）は、普図保留数カウンタ（特に図示しておらず）に記憶されるようになっている。

なお、本明細書においては、上述のように、当たり決定乱数が普図保留記憶領域に記憶されることを「普図保留」ともいう。

【0153】

また、当たり決定乱数判定テーブル118は、普通図柄の抽選により当たりか否かの判定を行うためのものであって、図17（a）及び（b）に示すように、非時短遊技状態において参照される非時短判定テーブル118aと、時短遊技状態において参照される時短判定テーブル118bと、を備えている。

本形態に係るパチンコ機Pでは、遊技球がゲート20を通過すると、0～65535の数値範囲内で1個の当たり決定乱数が取得される。そして、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が非時短遊技状態であれば、非時短判定テーブル118aが選択され、取得された当たり決定乱数と選択された非時短判定テーブル118aとに基づいて普通図柄の抽選が行われる。また、普通図柄の抽選を行う時点の遊技状態が時短遊技状態であれば、時短判定テーブル118bが選択され、取得された当たり決定乱数と選択された時短判定テーブル118bとに基づいて普通図柄の抽選が行われる。

【0154】

この非時短判定テーブル118aによれば、当たり決定乱数が1であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数（0、2～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、この非時短判定テーブル118aにおいて当たりとなる確率は1/65536となる。

また、時短判定テーブル118bによれば、当たり決定乱数が1～65000であった場合に当たりと判定され、これ以外の当たり決定乱数（0、65001～65535）であった場合にハズレと判定される。したがって、この時短判定テーブル118bにおいて当たりとなる確率は65000/65536、すなわち、およそ99/100となる。

なお、普通図柄の抽選によって当たりとなった場合には当たり図柄が決定され、ハズレとなった場合にはハズレ図柄が決定される。

【0155】

また、本形態に係るパチンコ機Pは、普通図柄の変動や可動片16bの開閉の制御に係るテーブルとして、普通図柄変動パターン決定テーブル119、及び、第2始動入賞口開放制御テーブル120等を備えている。

【0156】

普通図柄変動パターン決定テーブル119は、普通図柄の変動パターンを決定するためのものである。普通図柄の変動パターンには、それぞれ普通図柄の変動時間が対応付けられている。そして、上述のように、ゲート20を遊技球が通過することにより普通図柄の抽選が行われると、この普通図柄変動パターン決定テーブル119に基づいて普通図柄の変動パターン（すなわち、普通図柄の変動時間）が決定される。

本形態に係るパチンコ機Pでは、図18に示すように、遊技状態が非時短遊技状態の場合には普通図柄の変動時間が3秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態の場合には普通図柄の変動時間が0.6秒に決定される。そして、普通図柄の変動時間が決定されると、この決定された普通図柄の変動時間の間、普通図柄表示装置32（図3参照）が点滅表示される。そして、普通図柄の抽選により当たりとなって当たり図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置32が点灯し、ハズレとなってハズレ図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置32が消灯する。

【0157】

また、第2始動入賞口開放制御テーブル120は、第2始動入賞口16に設けられた可

10

20

30

40

50

動片 16 b の作動を制御するために参照されるものである。

本形態に係るパチンコ機 P では、普通図柄表示装置 32 が点灯すると、第 2 始動入賞口 16 の可動片 16 b が、第 2 始動入賞口開放制御テーブル 120 に定められた態様で開閉するようになっている。具体的には、遊技状態が非時短遊技状態の場合には、図 19 に示すように、始動入賞口ソレノイド 16 c が 0.2 秒 (= 0.2 秒 × 1 回) 通電されるため、第 2 始動入賞口 16 の可動片 16 b が 0.2 秒開放される。また、遊技状態が時短遊技状態の場合には、図 18 に示すように、始動入賞口ソレノイド 16 c が 2.4 秒 (= 1.2 秒 × 2 回) 通電されるため、第 2 始動入賞口 16 の可動片 16 b が合計 2.4 秒開放される。

【0158】

以上のように、非時短遊技状態と時短遊技状態とには、それぞれ、第 2 始動入賞口 16 を開閉するための条件が定められており、この条件の内容により、時短遊技状態においては、非時短遊技状態よりも第 2 始動入賞口 16 に遊技球が入球しやすくなっている。すなわち、時短遊技状態においては、遊技球がゲート 20 を通過する限りにおいて、次々と普通図柄の抽選が行われ、第 2 始動入賞口 16 が頻繁に開放されるため、遊技の進行に伴う遊技球の減少を抑えながら、大当たりの抽選の機会を獲得できることとなる。

【0159】

(電断復帰時における制御状態の設定の概要)

上述したように、パチンコ機 P の電源がオフからオンになると（電断から復帰すると）、電源がオフとなる前（電断発生直前）に滞在していた制御状態、電源がオンとなった時点（電断復帰時）における設定スイッチ 108 のオン又はオフ、RAMクリアスイッチ 109 のオン又はオフ、本体枠開放検出センサ 2a のオン又はオフ（本体枠 2 の開放又は閉鎖）、電源がオフとなった時点で行われるメイン RAM 103 のバックアップ処理に関する異常（以下、バックアップ異常という）の発生の有無、メイン RAM 103 における異常（以下、RAM異常という）の発生の有無に応じて、いずれかの制御状態が設定される。

以下、電断復帰時における制御状態の設定について、図 20～図 21 を参照して具体的に説明する。

【0160】

なお、電断復帰時において、電断発生時のメイン RAM 103 の記憶データと電断復帰時のメイン RAM 103 の記憶データとに不整合が生じていた場合に、バックアップ異常が発生したと判断され、上述の不整合が生じていなかつた場合に、バックアップ異常が発生していないと判断される。また、新規にメイン ROM 102 やメイン RAM 103 等を取り付けてパチンコ機 P の電源をオンにした場合には、バックアップ処理が実行されていないため、必ずバックアップ異常が発生することとなる。

【0161】

また、チップの破損等によりメイン RAM 103 の所定の記憶領域内においてデータの読み書きが不可能となっていた場合に、RAM異常が発生したと判断される。RAM異常の発生の判断対象となるのは当該所定の記憶領域内のみであり、当該所定の記憶領域外においてデータの読み書きが不可能となっていた場合には、RAM異常が発生したとは判断されない。

なお、所定の記憶領域内のみならず、所定の記憶領域内及び所定の記憶領域以外の記憶領域の両方を RAM 異常の発生の判断対象としてもよい。そして、このように設定したときには、所定の記憶領域内及び所定の記憶領域以外の記憶領域の少なくともいずれか一方においてデータの読み書きが不可能となっていた場合に、RAM異常が発生したと判断してもよい。

【0162】

また、本形態に係るパチンコ機 P では、工場出荷直後に最初に電源をオンにしたときには、電断発生直前に遊技停止状態に滞在していたものとして、電断復帰時の制御状態が設定される。なお、電断発生直前に遊技停止状態に滞在していたものとするのではなく、他の制御状態に滞在していたものとして、電断復帰時の制御状態を設定してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 3 】

(1) 電断復帰時に、設定スイッチ 108 がオフ、RAMクリアスイッチ 109 がオフ、本体枠開放検出センサ 2a がオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図 20 に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、電断発生直前の制御状態が設定される。すなわち、電断復帰時に設定される制御状態は、電断発生直前の制御状態のままとなる。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であって、かつ特別遊技中であったときには、電断復帰時には特別遊技が再開される。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、原則として、設定スイッチ 108 がオンとなっている間のみ、設定変更状態又は設定確認状態に滞在するようになっている。上述の場合には、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であったときには電断復帰時に設定変更状態が設定され、電断発生直前の制御状態が設定確認状態であったときには電断復帰時に設定確認状態が設定されるが、設定スイッチ 108 はオフであるため、設定変更状態又は設定確認状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定（遊技可能状態に変更）されることとなる。したがって、電断復帰後は、外見から、設定変更状態又は設定確認状態が設定されていると認識するのは困難であり、遊技可能状態が設定されていると認識される。

【 0 1 6 4 】

(2) 電断復帰時に、設定スイッチ 108 がオン、RAMクリアスイッチ 109 がオフ、本体枠開放検出センサ 2a がオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合にも、図 20 に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、電断発生直前の制御状態が設定される。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であって、かつ特別遊技中であったときには、電断復帰時には特別遊技が再開される。

また、この場合に、電断復帰時に設定変更状態又は設定確認状態が設定されたときには、その後すぐに遊技可能状態が設定されることはない。

【 0 1 6 5 】

(3) 電断復帰時に、設定スイッチ 108 がオフ、RAMクリアスイッチ 109 がオン、本体枠開放検出センサ 2a がオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図 20 に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理（遊技性能データ及び遊技の進行に係る各種データのクリア）が行われた後、遊技可能状態が設定される。また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく設定変更状態が設定され、当該設定変更状態が終了した際に初期化処理が行われる。電断発生直前の制御状態が遊技停止状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく遊技停止状態が設定される。

また、初期化処理により遊技の進行に係る各種データがクリアされるため、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であった場合に、保留が記憶されていたときや特別図柄や普通図柄の変動表示中であったときには、記憶されていた保留はクリアされ、特別図柄や普通図柄の変動表示はリセットされる。特別遊技中であったときには、この特別遊技もリセットされる。

また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であって、かつ設定値の変更中であったとき、電断復帰後の初期化処理では設定値はクリアされないため、電断復帰後に設定された設定変更状態においても、電断発生直前に変更中の設定値（メイン RAM 103 に記憶されている設定値）がそのまま維持される。そして、設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定される。これにより、設定変更状態が終了するため、初期化処理が行

10

20

30

40

50

われ、後述するように変更中の設定値が確定することとなる。

【0166】

(4) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図20に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われた後、遊技可能状態が設定される。また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく設定変更状態が設定され、当該設定変更状態が終了した際に初期化処理が行われる。また、電断発生直前の制御状態が遊技停止状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく遊技停止状態が設定される。

10

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であった場合に、保留が記憶されていたときや特別図柄や普通図柄の変動表示中であったときには、記憶されていた保留はクリアされ、特別図柄や普通図柄の変動表示はリセットされる。特別遊技中であったときには、この特別遊技もリセットされる。

また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であって、かつ設定値の変更中であったときには、電断復帰後に設定された設定変更状態においても、電断発生直前に変更中の設定値がそのまま維持される。そして、設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定されることではなく設定変更状態は終了しないため、この時点では変更中の設定値は確定しない。

20

【0167】

(5) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図20に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、電断発生直前の制御状態が設定される。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であって、かつ特別遊技中であったときには、電断復帰時には特別遊技が再開される。

また、設定変更状態又は設定確認状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定される。

30

【0168】

(6) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図20に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態であったときには、電断復帰時に、設定確認状態が設定される。また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であったときには、電断復帰時に、設定変更状態が設定される。また、電断発生直前の制御状態が遊技停止状態であったときには、電断復帰時に、遊技停止状態が設定される。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であって、かつ特別遊技中であったときには、電断復帰時に設定確認状態が設定され、その後、設定スイッチ108がオフになると特別遊技が再開される。

40

また、設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定されることはない。

【0169】

(7) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図20に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われた後、遊技可能状態が設定される。また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であったときには、電断復帰時に

50

、初期化処理が行われることなく設定変更状態が設定され、当該設定変更状態が終了した際に初期化処理が行われる。また、電断発生直前の制御状態が遊技停止状態であったときには、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく遊技停止状態が設定される。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であった場合に、保留が記憶されていたときや特別図柄や普通図柄の変動表示中であったときには、記憶されていた保留はクリアされ、特別図柄や普通図柄の変動表示はリセットされる。特別遊技中であったときには、この特別遊技モリセットされる。

また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であって、かつ設定値の変更中であったときには、電断復帰後に設定された設定変更状態においても、電断発生直前に変更中の設定値がそのまま維持される。そして、設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定される。これにより、設定変更状態が終了するため、初期化処理が行われ、変更中の設定値が確定することとなる。

【0170】

(8) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図20に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであっても、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく設定変更状態が設定され、当該設定変更状態が終了した際に初期化処理が行われる。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であった場合に、保留が記憶されていたときや特別図柄や普通図柄の変動表示中であったときには、記憶されていた保留はクリアされ、特別図柄や普通図柄の変動表示はリセットされる。特別遊技中であったときには、この特別遊技モリセットされる。

また、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であって、かつ設定値の変更中であったときには、電断復帰後に設定された設定変更状態においても、電断発生直前に変更中の設定値がそのまま維持される。そして、設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定されることではなく設定変更状態は終了しないため、この時点では変更中の設定値は確定しない。

【0171】

(9) 電断復帰時に、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合(設定スイッチ108、RAMクリアスイッチ109、本体枠開放検出センサ2aがいずれもオンであった場合を除く)

すなわち、電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合にはいずれも、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであっても、電断復帰時に、初期化処理が実行された後、遊技停止状態が設定される(図20参照)。

【0172】

(10) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオ

10

20

30

40

50

ン、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合

この場合には、図20に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであっても、電断復帰時に、初期化処理が行われることなく設定変更状態が設定され、当該設定変更状態が終了した際に、初期化処理が行われる。

また、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態であった場合に、保留が記憶されていたときや特別図柄や普通図柄の変動表示中であったときには、記憶されていた保留はクリアされ、特別図柄や普通図柄の変動表示はリセットされる。特別遊技中であったときには、この特別遊技モリセットされる。

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、(9)及び(10)の場合（電断発生直前にバックアップ異常が発生していた場合）には、電断復帰時に実行される初期化処理において、遊技性能データ及び遊技の進行に係る各種データのクリアのみならず、設定値のクリアも行われるようになっている。そのため、電断発生直前の制御状態が設定変更状態であって、かつ設定値の変更中であったときには、電断復帰後に設定された設定変更状態において、電断発生直前に変更中の設定値（メインRAM103に記憶されている設定値）は維持されず、メインRAM103に記憶されている設定値が、初期値として予め定められた設定値（本形態では「1」）に変更された状態となる。なお、設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定されることではなく設定変更状態は終了しないため、この時点では設定値は確定しない。

【0173】

(11) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合には、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、遊技停止状態が設定される。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、電源復帰時にバックアップ異常が発生した場合及び電源復帰時に初期化処理が実行された場合に、RAM異常の発生の有無が判断されるようになっている。そのため、電源復帰時に初期化処理が実行されず、かつバックアップ異常が発生していなかったときには、RAM異常が発生しているにもかかわらず、その旨を発見（検出）できない場合がある。この場合には、RAM異常が発生していたとしても、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(1)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0174】

(12) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、遊技停止状態が設定される。

また、RAM異常が発生しているにもかかわらず、その旨を発見できなかった場合には、RAM異常が発生していたとしても、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(2)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0175】

(13) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、初期化処理は行われることなく遊技停止状態が設定される。

10

20

30

40

50

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、RAM異常の発生の判断対象となるのは当該所定の記憶領域内のみであり、当該所定の記憶領域外においてデータの読み書きが不可能となっていた場合には、RAM異常が発生したとは判断されない。このように RAM異常が発生したと判断されなかった場合には、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(3)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0176】

(14) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、初期化処理は行われることなく遊技停止状態が設定される。

10

また、上述のようにRAM異常が発生したと判断されなかった場合には、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(4)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0177】

(15) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、遊技停止状態が設定される。

20

また、RAM異常が発生しているにもかかわらず、その旨を発見できなかった場合には、RAM異常が発生していたとしても、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(5)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0178】

(16) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、遊技停止状態が設定される。

30

また、RAM異常が発生しているにもかかわらず、その旨を発見できなかった場合には、RAM異常が発生していたとしても、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(6)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0179】

(17) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、初期化処理は行われることなく遊技停止状態が設定される。

40

また、上述のようにRAM異常が発生したと判断されなかった場合には、RAM異常が発生していなかったものとして、上述の(7)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

【0180】

(18) 電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生有りであった場合

この場合にも、図21に示すように、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定変

50

更状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであったときにも、電断復帰時に、初期化処理は行われることなく遊技停止状態が設定される。

また、上述のようにRAM異常が発生したと判断されなかつた場合には、RAM異常が発生していなかつたものとして、上述の(8)の場合と同様の電断復帰時の制御状態の設定の処理が行われる。

このように、本形態に係るパチンコ機 P では、RAM異常が発生した場合には、設定変更状態が設定される条件（設定スイッチ 108 がオン、RAMクリアスイッチ 109 がオン、本体枠開放検出センサ 2a がオン）が成立したときであっても、設定変更状態の設定に優先されて遊技停止状態が設定されることとなる。

〔 0 1 8 1 〕

(19) 電断復帰時に、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生有りであった場合

すなわち、電断復帰時に、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオフ、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオフ、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生有り、RAM異常の発生無しであった場合にはいずれも、電断発生直前の制御状態が遊技可能状態、設定確認状態、遊技停止状態のいずれであっても、電断復帰時に、初期化処理が行われた後、遊技停止状態が設定される(図21参照)。

【 0 1 8 2 】

そして、上述の(1)～(19)の処理が実行されることにより、電源復帰時に設定確認状態又は設定変更状態が設定された場合には、メイン情報表示装置105において、メインRAM103に記憶されている設定値が表示される。また、電源復帰時に遊技可能状態が設定された場合には、メイン情報表示装置105において、メインRAM103に記憶されている遊技性能データに基づく遊技性能表示情報が表示される。また、電源復帰時に遊技停止状態が設定された場合には、メイン情報表示装置105において、遊技停止状態が設定された旨を示すコードが表示される。

なお、電源復帰時に設定確認状態又は設定変更状態が設定された後すぐに遊技可能状態が設定された場合には、メイン情報表示装置105に一瞬、設定値が表示された後、遊技可能状態の設定に伴って遊技性能表示情報が表示されることとなる。

[0 1 8 3]

また、電源復帰時に、設定スイッチ 108 がオンであることに基づき設定確認状態又は設定変更状態が設定された場合には、その後、設定スイッチ 108 がオフになると、設定中の設定確認状態又は設定変更状態を遊技可能状態に切り替える処理が実行され、遊技可能状態が設定されることとなる。そして、遊技可能状態が設定されることにより、メイン情報表示装置 105 の表示も対応する内容に切り替わることとなる。

【 0 1 8 4 】

また、設定変更状態の設定中においては、本体枠開放検出センサ2aが本体枠2の開放を検出していることを条件として、押下ボタン109aが押下操作されRAMクリアスイ

ツチ109がオンになるごとに、メインRAM103に記憶されている設定値が1段階ずつ変更されるようになっている。具体的には、メインRAM103に記憶されている設定値が1インクリメントした値に変更される。

たとえば、メインRAM103に記憶されている設定値が「2」であった場合において、本体枠2が開放されている状態で押下ボタン109aが押下操作されると、メインRAM103に記憶される設定値が「3」に変更されることとなる。そして、本体枠2が開放されている状態で押下ボタン109aが押下操作されるごとに、メインRAM103に記憶される設定値が「4」「5」「6」と変更され、「6」の次には「1」に変更される。なお、メインRAM103に記憶される設定値が変更されるごとに、メイン情報表示装置105における設定値の表示も変更されるようになっている。10

そして、設定スイッチ108がオフになると、これ以降はメインRAM103に記憶されている設定値の変更が不可となる。すなわち、この時点でメインRAM103に記憶されている設定値が、新たな設定値として確定することとなる。

【0185】

以上のように、本形態に係るパチンコ機Pでは、バックアップ異常が発生した場合には遊技停止状態が設定され、電断復帰時において、制御状態を設定変更状態に設定するための設定変更条件（具体的には、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオン、本体枠開放検出センサ2aがオンであること）を満たすことにより設定変更状態が設定され、その後、設定スイッチ108がオフになることで遊技可能状態が設定される。一方、設定変更条件を満たしていないときには、遊技停止状態に滞在したままとなる。20

また、RAM異常が発生した場合にも遊技停止状態が設定されるが、この場合には、電断復帰時にRAM異常が解除された状態（メインRAM103の交換や修理が行われRAM異常が無い状態）で設定変更条件を満たすことにより設定変更状態が設定され、その後、設定スイッチ108がオフになることで遊技可能状態が設定される。一方、電断復帰時にRAM異常が解除されていないときや、設定変更条件を満たしていないときには、遊技停止状態に滞在したままとなる。

すなわち、本形態に係るパチンコ機Pでは、バックアップ異常やRAM異常の発生に基づく遊技停止状態が設定された場合には、電源を入れ直しても、直接、遊技可能状態が設定されることはなく、設定変更条件を満たした状態で電源をオンにすることにより設定される設定変更状態を経て、遊技可能状態が設定される（遊技可能状態へ移行する）。30

したがって、本形態に係るパチンコ機Pによれば、主制御基板100に関する異常の発生といった遊技に大きな影響を与えるかねない不適切な事象が生じたまま、遊技が進行してしまうのを確実に防止することができる。

【0186】

（特定状態の概要）

本形態に係るパチンコ機Pでは、所定の発生条件の成立により種々の特定状態が生じるようになっている。この特定状態には、主制御基板100における発生条件の成立により生じる特定状態と、副制御基板300における発生条件の成立により生じる特定状態とがある。そして、この特定状態が生じた場合には、状態報知ランプELや前扉演出ランプDLの所定の態様での点灯、液晶表示装置21の所定の態様での表示、音声出力装置10による所定の音声出力等により、生じた特定状態の種類を報知する特定状態報知が行われるとともに、当該特定状態が主制御基板100における発生条件の成立による特定状態であった場合には、当該特定状態に応じた外部情報が主制御基板100から外部情報端子基板500へ送信されることにより、ホールコンピュータに対して特定状態が生じた旨が通知されるようになっている。40

【0187】

具体的には、本形態に係るパチンコ機Pでは、上述の特定状態報知が行われる特定状態として、主制御基板異常エラー、バックアップ異常エラー、設定変更状態、RAMクリア実行状態、設定確認状態、不正入賞エラー、入賞頻度異常エラー、大入賞口過剰入賞エラー、電波エラー、磁気エラー、特定領域異常通過エラー、大入賞口入出球不一致エラー、50

大入賞口異常検出エラー、振動エラー、始動入賞口異常入賞エラー、扉開放エラー、盤面センサエラー、アウトロ検出センサエラー、ベース異常エラー、可動体エラー、満タンエラー、特定領域未通過エラー、電断復帰状態、役物演出装置エラーの計24種類が設けられている。そして、役物演出装置エラーが、副制御基板300における発生条件の成立による特定状態であり、役物演出装置エラー以外の特定状態が、主制御基板100における発生条件の成立による特定状態である。

以下、各特定状態について、より具体的に説明する。

【0188】

(1) 主制御基板異常エラー

主制御基板異常エラーは、電断復帰時や特別図柄の変動表示の開始時等の予め定められた判断時点で、RAM異常が発生していたこと及びメインRAM103に記憶されている設定値が設定可能範囲(1~6)外となっていたこと(以下、設定値異常の発生という)の少なくともいずれか一方が成立していた場合に生じる。そして、この主制御基板異常エラーは、設定変更状態が設定され、かつRAM異常の発生及び設定異常の発生が無かった場合に解除される。

また、この主制御基板異常エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報(エラー検知中情報)が外部情報端子基板500へ送信される。

【0189】

(2) バックアップ異常エラー

バックアップ異常エラーは、電断復帰時に、バックアップ異常が発生していた場合に生じる。そして、このバックアップ異常エラーは、設定変更状態が設定され、かつRAM異常の発生及び設定異常の発生が無かった場合に解除される。

また、このバックアップ異常エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報(エラー検知中情報)が外部情報端子基板500へ送信される。

【0190】

(3) 設定変更状態

電断復帰時に設定変更状態が設定された場合に生じる。そして、設定変更状態は、設定スイッチ108がオフとなることで解除される。

また、この設定変更状態においては、当該設定変更状態の設定中である旨を示す外部情報(設定変更中情報)が予め定められた最小出力時間(本形態では、0.128秒)以上外部情報端子基板500へ送信される。

【0191】

(4) RAMクリア実行状態

RAMクリア実行状態は、電断復帰時に、メインRAM103の初期化処理が行われた場合(RAMクリアスイッチ109をオンした状態で電源をオンにした場合、電断復帰時にバックアップ異常が発生していた場合)に生じ、当該初期化処理が終了すると解除される。

また、このRAMクリア実行状態が生じた場合には、初期化処理が行われた旨を示す外部情報(初期化情報)が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板500へ送信される。

【0192】

(5) 設定確認状態

電断復帰時に設定確認状態が設定された場合に生じる。そして、設定確認状態は、設定スイッチ108がオフとなることで解除される。

また、この設定確認状態においては、当該設定確認状態の設定中である旨を示す外部情報(設定確認中情報)が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板500へ送信される。

【0193】

(6) 不正入賞エラー

不正入賞エラーは、特別遊技の実行中以外に遊技球が大入賞口(第1大入賞口18又は第2大入賞口55)へ所定個数(本形態では5個)以上入球した場合、又は、第2始動入賞口16の開放中以外に遊技球が第2始動入賞口16へ所定個数(本形態では5個)以上

10

20

30

40

50

入球した場合に生じる。

また、この不正入賞エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（不正入賞エラー発生情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 へ送信される。

【0194】

(7) 入賞頻度異常エラー

入賞頻度異常エラーは、予め定められた規定時間（本形態では、60秒）内に、遊技球が一般入賞口 14（第1一般入賞口 14a、第2一般入賞口 14b）又は始動入賞口（第1始動入賞口 15、第2始動入賞口 16）へ所定個数（本形態では、15個）以上入球した場合に生じる。

また、この入賞頻度異常エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（入賞頻度異常エラー発生情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 へ送信される。 10

【0195】

(8) 大入賞口過剰入賞エラー

大入賞口過剰入賞エラーは、1回の特別遊技における2以上のラウンド遊技において、遊技球が大入賞口（第1大入賞口 18、第2大入賞口 55）へ「終了個数（10個）+追加上限個数（5個）」以上入球した場合に生じる。

また、この大入賞口過剰入賞エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（大入賞口過剰入賞エラー発生情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 へ送信される。 20

【0196】

(9) 電波エラー

電波エラーは、いずれかの電波検出センサ 71a, 71b, 71c により電波が検出された場合、又は、いずれかの電波検出センサ 71a, 71b, 71c が断線や破損することにより異常が発生した場合に生じ、電波が検出されなくなった場合や異常が解消した場合に解除される。

また、この電波エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 へ送信される。 30

【0197】

(10) 磁気エラー

磁気エラーは、いずれかの磁気検出センサ 70a, 70b, 70c, 70d により磁気が検出された場合、又は、いずれかの磁気検出センサ 70a, 70b, 70c, 70d が断線や破損することにより異常が発生した場合に生じ、磁気が検出されなくなった場合や異常が解消した場合に解除される。 30

また、この磁気エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が外部情報端子基板 500 へ送信される。 40

【0198】

(11) 特定領域異常通過エラー

特定領域異常通過エラーは、特別図柄 X 2 の決定に基づく特別遊技の特定のラウンド遊技（4ラウンド、5ラウンド）において、遊技球が第2大入賞口 55 に設けられた特定領域 57 へ進入した場合、すなわち、特定領域 57 への遊技球の進入が困難な特定のラウンド遊技中に特定領域 57 へ遊技球が進入した場合に生じる。 40

また、この特定領域異常通過エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が外部情報端子基板 500 へ送信される。

【0199】

(12) 大入賞口入出球不一致エラー

大入賞口入出球不一致エラーは、特別遊技の終了時において、当該特別遊技が開始されてから終了するまでの間ににおける、第2大入賞口 55 へ入球した遊技球の数及び第2大入賞口 55 から排出された遊技球の数が一致しなかった場合に生じる。

また、この大入賞口入出球不一致エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（大入賞口入出球不一致エラー発生情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 50

へ送信される。

【0200】

(13) 大入賞口異常排出エラー

大入賞口異常排出エラーは、特別遊技の実行中において、第2大入賞口55への遊技球の入球が検出されていないにもかかわらず、第2大入賞口55からの遊技球の排出が検出された場合に生じる。

また、この大入賞口異常排出エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（大入賞口異常排出エラー発生情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板500へ送信される。

【0201】

(14) 振動エラー

振動エラーは、振動検出センサ72によりパチンコ機Pが振動していることが検出された場合に生じ、振動が検出されなくなった場合に解除される。

また、この振動エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板500へ送信される。

【0202】

(15) 始動入賞口異常入賞エラー

始動入賞口異常入賞エラーは、予め定められた規定時間（本形態では、5秒）以内に、遊技球が同一の始動入賞口（第1始動入賞口15、第2始動入賞口16）へ所定個数（本形態では、15個）以上入球した場合に生じる。

また、この始動入賞口異常入賞エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板500へ送信される。

なお、この始動入賞口異常入賞エラーは、遊技球が入球可能であって、入球した遊技球を、下流に配置された第1始動入賞口15又は第2始動入賞口16へ交互に振り分け可能な入賞口装置を備えたパチンコ機Pにおいても適用することができる。このようなパチンコ機Pにおいては、遊技球が同一の始動入賞口（第1始動入賞口15、第2始動入賞口16）へ連続して所定個数（たとえば、5個）以上入球した場合に、始動入賞口異常入賞エラーが生じるように設定してもよい。

【0203】

(16) 扉開放エラー

扉開放エラーは、前扉3の開放が検出された場合に生じ、前扉3の開放が検出されなくなった場合（前扉3の閉鎖が検出された場合）に解除される。

また、この扉開放エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（扉開放中情報）が外部情報端子基板500へ送信される。

【0204】

(17) 盤面センサエラー

盤面センサエラーは、遊技盤11に取り付けられた所定のセンサ（本形態では、第1始動入賞口検出センサ15a、第2始動入賞口検出センサ16a、第1大入賞口検出センサ18a、第2大入賞口検出センサ55a、特定領域検出センサ57a、一般領域検出センサ58a、ゲート検出センサ20a）が主制御基板100に接続されていない場合に生じ、所定のセンサが主制御基板100に接続された場合に解除される。

また、この盤面センサエラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が外部情報端子基板500へ送信される。

なお、盤面センサエラーの対象となるセンサは、上述のものに限定されず、これらのうちの一部のセンサのみを対象としてもよいし、他のセンサを対象としてもよい。

【0205】

(18) アウトロ検出センサエラー

アウトロ検出センサエラーは、アウトロ検出センサ19aが主制御基板100に接続されていない場合に生じ、アウトロ検出センサ19aが主制御基板100に接続された場合に解除される。

10

20

30

40

50

また、このアウトロ検出センサエラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が外部情報端子基板 500 へ送信される。

【0206】

(19) ベース異常エラー

ベース異常エラーは、全入賞口（第1一般入賞口 14a、第2一般入賞口 14b、第1始動入賞口 15、第2始動入賞口 16、第1大入賞口 18、第2大入賞口 55）へ入球した遊技球の総数と、アウトロ 19 へ受け入れられた遊技球の総数との差が所定個数（本形態では、50 個）以上となった場合に生じる。

また、このベース異常エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（ベース異常エラー発生情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 へ送信される。

10

【0207】

(20) 可動体エラー

可動体エラーは、主制御基板 100 により作動が制御される可動体（本形態では、可動片 16b、シャッター部 59）について、可動されない等の異常が発生した場合に生じ、当該異常が解消した場合に解除される。

また、この可動体エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（エラー検知中情報）が外部情報端子基板 500 へ送信される。

なお、可動体エラーの対象となる可動体は、上述のものに限定されず、これらのうちの一部の可動体のみを対象としてもよいし、他の可動体を対象としてもよい。たとえば、始動入賞口へ遊技球が入球することで大入賞口を開閉する羽根部材が開放され、開放中に当該大入賞口へ入球した遊技球が、当該大入賞口内に設けられた特別領域へ進入することで特別遊技が実行されるパチンコ機（いわゆる羽根物）においては、上述の羽根部材に異常が発生した場合に、可動体エラーが生じるように設定してもよい。

20

【0208】

(21) 満タンエラー

満タンエラーは、受皿 7 が満タン状態となった場合に生じ、受皿 7 が満タン状態でなくなった場合（受皿 7 の満タン状態が解除された場合）に解除される。

また、この満タンエラーが生じた場合には、外部情報が外部情報端子基板 500 へ送信されないようにになっている。

30

【0209】

(22) 特定領域未通過エラー

特定領域未通過エラーは、特別図柄 X 1 の決定に基づく特別遊技の特定のラウンド遊技（4 ラウンド、5 ラウンド）において、遊技球が第2大入賞口 55 に設けられた特定領域 57 へ進入しなかった場合、すなわち、特定領域 57 への遊技球の進入が容易な特定のラウンド遊技中であるにもかかわらず特定領域 57 へ遊技球が進入しなかった場合に生じる。

また、この特定領域未通過エラーが生じた場合には、この旨を示す外部情報（特定領域未通過情報）が上述の最小出力時間以上外部情報端子基板 500 へ送信される。

【0210】

(23) 電断復帰状態

電断復帰状態は、電源がオフからオンになった場合（すなわち、電断復帰時）に生じる。

40

また、この電断復帰状態が生じた場合には、外部情報が外部情報端子基板 500 へ送信されないようにになっている。

【0211】

(24) 役物演出装置エラー

役物演出装置エラーは、副制御基板 300 により作動が制御される役物演出装置 YS である第1役物演出装置 YS 1 及び第2役物演出装置 YS 2 の少なくともいずれか一方に、駆動モータが作動しない等の異常が発生した場合に生じ、当該異常が解消した場合に解除される。

また、上述の如く、役物演出装置エラーは副制御基板 300 における発生条件の成立による特定状態であるため、この役物演出装置エラーが生じた場合には、外部情報が外部情

50

報端子基板 500 へ送信されることはない。

なお、役物演出装置エラーの対象となる役物演出装置 YS は、上述のものに限定されず、これらのうちの一部の役物演出装置 YS のみを対象としてもよいし、他の役物演出装置 YS を対象としてもよい。たとえば、前扉 3 に役物演出装置 YS を設けたパチンコ機においては、この前扉 3 に設けられた役物演出装置 YS に異常が発生した場合に、役物演出装置エラーが生じるように設定してもよい。

【0212】

(パチンコ機 P における処理の概要)

次に、上述の特図遊技、普図遊技及び特別遊技の進行に伴って主制御基板 100 で実行される処理の概要について、フローチャートを用いて説明する。

まず、主制御基板 100 のメイン処理を説明する。

電源基板 600 により電力が供給されると、メイン CPU 101 にシステムリセットが発生し、メイン CPU 101 は、図 22 のフローチャートに示すメイン処理を実行する。

【0213】

ステップ 100 において、メイン CPU 101 は、電断復帰時処理を実行する。そして、次のステップ 101 に進む。

ステップ 101 において、メイン CPU 101 は、電断復帰時に設定される設定変更状態を制御する設定変更状態制御処理を実行する。そして、次のステップ 102 に進む。

【0214】

ステップ 102 において、メイン CPU 101 は、電断復帰時に設定される設定確認状態を制御する設定確認状態制御処理を実行する。そして、次のステップ 103 に進む。

ステップ 103 において、メイン CPU 101 は、電断復帰時に設定される遊技可能状態を制御する遊技可能状態制御処理を実行する。そして、次のステップ 104 に進む。

【0215】

ステップ 104 において、メイン CPU 101 は、当たり図柄乱数を更新する際に参照される当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新を行う。この当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値を決定するためのものである。すなわち、当たり図柄乱数は、更新を開始する時点の当たり図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として更新が行われる。そして、この乱数範囲を 1 周すると、その時点における当たり図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として、当たり図柄乱数の更新が継続されるようになっている。そして、次のステップ 105 に進む。

【0216】

ステップ 105 において、メイン CPU 101 は、変動演出パターンを決定するための乱数（以下、変動演出用乱数という）である、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数を更新する。そして、ステップ 105 の処理が終了すると、以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップ 104 とステップ 105 の処理を繰り返し実行する。

【0217】

次に、上述したステップ 100 の電断復帰時処理について、図 23 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 130 において、メイン CPU 101 は、メイン ROM 102 から起動プログラムを読み込む等、電断復帰時（電源スイッチ 650 がオンとなった場合、不測の電源断から復帰した場合）における各種処理を実行するために必要な初期設定処理を実行する。そして、次のステップ 131 に進む。

ステップ 131 において、メイン CPU 101 は、電断復帰後に上述の各種処理の実行を開始するまでの待機時間である電断監視時間を、電断監視時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ 132 に進む。

【0218】

ステップ 132 において、メイン CPU 101 は、電断発生信号を検出しているか否かを判定する。そして、電断発生信号を検出していると判定した場合、ステップ 131 に戻る。

10

20

30

40

50

る。一方、電断発生信号を検出していないと判定した場合、次のステップ133に進む。

ステップ133において、メインCPU101は、上述のステップ131で設定された電断監視時間が経過したか否かを判定する。そして、経過していないと判定した場合、ステップ132に戻る。一方、経過したと判定した場合、次のステップ134に進む。なお、電断監視時間タイマカウンタには減算タイマを採用しており、上述の電断発生信号の検出の判定が実行されるごとにタイマカウンタが1ずつ減算され、0となった場合に電断監視時間が経過したと判定されるようになっている。

【0219】

ステップ134において、メインCPU101は、メインRAM103へのアクセスを許可する。この処理が行われることにより、これ以降、メインRAM103への各種データの記憶やメインRAM103からの各種データの読み出し(ロード)が可能となる。そして、次のステップ135に進む。10

ステップ135において、メインCPU101は、制御状態の設定等の各種処理を行う制御状態設定処理を実行する。そして、次のステップ136へ進む。

【0220】

ステップ136において、メインCPU101は、当該時点で初期化処理を実行する条件を満たしているか否かを判定する。すなわち、RAMクリアスイッチ109がオンの状態で電源がオン(電源スイッチ650がオン)になったか、バックアップ異常が発生したか(電源断発生時におけるメインRAM103の記憶データと電断復帰時におけるメインRAM103の記憶データとに不整合が生じたか)、RAM異常が発生したか、設定変動状態が設定されたかを確認する。そして、RAMクリアスイッチ109がオンの状態で電源がオンになった場合であって設定変更状態が設定されていないときや、バックアップ異常が生じた場合であってRAM異常が発生していなかったとき等に、当該時点で初期化処理を実行する条件を満たしていると判定する。これに対して、RAMクリアスイッチ109がオフの状態で電源がオンになった場合、RAMクリアスイッチ109がオンの状態で電源がオンになったものの設定変更状態が設定された場合、バックアップ異常が発生していなかった場合、RAM異常が発生していた場合等には、当該時点で初期化処理を実行する条件を満たしていないと判定する。20

そして、当該時点で初期化処理を実行する条件を満たしていないと判定した場合、ステップ139に進む。一方、当該時点で初期化処理を実行する条件を満たしていると判定した場合、次のステップ137に進む。30

【0221】

ステップ137において、メインCPU101は、初期化処理を実行する。そして、次のステップ138に進む。

ステップ138において、メインCPU101は、初期化処理が実行されたことを示すRAMクリアコマンドを発射払出制御基板200や副制御基板300へ送信する。そして、ステップ140に進む。

【0222】

また、上述のステップ136で初期化処理を実行する条件を満たしていないと判定した場合に進むステップ139において、メインCPU101は、電断から復帰したことを示す電断復帰コマンドを発射払出制御基板200や副制御基板300へ送信する。そして、次のステップ140に進む。40

ステップ140において、メインCPU101は、電断復帰時における演出の制御に必要なデータの内容を示すコマンドを副制御基板300へ送信する。そして、電断復帰時処理を終了する。

【0223】

次に、主制御基板100の電断退避処理を説明する。

本形態に係るパチンコ機Pにおいては、供給される電源の電圧が所定値以下となると、上述の主制御基板100のメイン処理に割り込んで、図24のフローチャートに示す電断退避処理が実行される。

10

20

30

40

50

【0224】

ステップ150において、メインCPU101は、メインRAM103へのアクセスを禁止する。この処理が行われることにより、これ以降、メインRAM103への各種データの記憶やメインRAM103からの各種データの読み出し(ロード)が不可能となり、メインRAM103の記憶データが保持される(バックアップ処理が実行される)こととなる。そして、次のステップ151に進む。

ステップ151において、メインCPU101は、電断監視時間を、電断監視時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ152に進む。

【0225】

ステップ152において、メインCPU101は、電断発生信号を検出しているか否かを判定する。そして、電断発生信号を検出していると判定した場合、ステップ151に戻る。一方、電断発生信号を検出していないと判定した場合、次のステップ153に進む。

ステップ153において、メインCPU101は、上述のステップ151で設定された電断監視時間が経過したか否かを判定する。そして、経過していないと判定した場合、ステップ152に戻る。一方、経過したと判定した場合、電断退避処理を終了し、上述の電断復帰時処理を実行する。電断監視時間の経過の判定は、上述の電断復帰時処理における判定と同様に行われる。

なお、電断が発生した場合には、上述のステップ151からステップ153までをループしている間、パチンコ機Pの作動が停止することとなる。

【0226】

次に、上述したステップ135の制御状態設定処理について、図25のフローチャートを参照して説明する。

ステップ160において、メインCPU101は、設定スイッチ108がオンであるか否か、RAMクリアスイッチ109がオンであるか否か、本体枠開放検出センサ2aがオンであるか否か、バックアップ異常が発生したか否か、及び、RAM異常が発生したか否か等を判定する判定処理を実行する。そして、次のステップ161に進む。

ステップ161において、メインCPU101は、上述のステップ160における判定処理の結果に基づいて、遊技可能状態、設定変更状態、設定確認状態又は遊技停止状態のいずれかの制御状態を設定する。そして、次のステップ162に進む。

【0227】

ステップ162において、メインCPU101は、上述のステップ161で設定された制御状態に応じた処理を実行する。たとえば、メイン情報表示装置105に、設定された制御状態に応じた表示内容(設定値、コード、遊技性能データに基づいた遊技性能表示情報等)を表示させる。また、設定された制御状態が遊技可能状態又は設定変更状態であった場合には、イニシャル処理を実行するためのイニシャル処理実行信号を副制御基板300へ送信する。そして、制御状態設定処理を終了する。

【0228】

次に、上述したステップ101の設定変更状態制御処理について、図26のフローチャートを参照して説明する。

ステップ170において、メインCPU101は、設定変更状態が設定されているか否かを判定する。そして、設定変更状態が設定されていないと判定した場合、設定変更状態制御処理を終了する。一方、設定変更状態が設定されていると判定した場合、次のステップ171に進む。

ステップ171において、メインCPU101は、設定スイッチ108がオフであるか否かを判定する。そして、設定スイッチ108がオフであると判定した場合、ステップ175に進む。一方、設定スイッチ108がオフでない(すなわち、オンである)と判定した場合、次のステップ172に進む。

【0229】

ステップ172において、メインCPU101は、RAMクリアスイッチ109がオンであるか否かを判定する。そして、そして、RAMクリアスイッチ109がオンでない(

10

20

30

40

50

すなわち、オフである)と判定した場合、ステップ171に戻る。一方、RAMクリアスイッチ109がオンであると判定した場合、次のステップ173に進む。

ステップ173において、メインCPU101は、本体枠開放検出センサ2aがオンであるか否か(すなわち、本体枠2が開放している否か)を判定する。そして、本体枠開放検出センサ2aがオンでない(すなわち、オフである)と判定した場合、ステップ171に戻る。一方、本体枠開放検出センサ2aがオンであると判定した場合、次のステップ174に進む。

【0230】

ステップ174において、メインCPU101は、メインRAM103に記憶されている設定値を変更する。具体的には、現時点において記憶されている設定値を「1」インクリメントした設定値に変更する。そして、ステップ171に戻る。10

また、上述のステップ171で設定スイッチ108がオフであると判定した場合に進むステップ175において、メインCPU101は、設定変更状態を終了し遊技可能状態を設定する。なお、設定変更状態が終了することで、現時点において記憶されている設定値が確定する。そして、次のステップ176に進む。

【0231】

ステップ176において、メインCPU101は、初期化処理を実行する。そして、次のステップ177に進む。

ステップ177において、メインCPU101は、RAMクリアコマンドを発射払出制御基板200や副制御基板300へ送信する。そして、次のステップ178に進む。20

【0232】

ステップ178において、メインCPU101は、遊技可能状態の設定に伴う各種処理(メイン情報表示装置105における表示の変更等)を実行する。そして、設定変更状態制御処理を終了する。

【0233】

次に、上述したステップ102の設定確認状態制御処理について、図27のフローチャートを参照して説明する。

ステップ180において、メインCPU101は、設定確認状態が設定されているか否かを判定する。そして、設定確認状態が設定されていないと判定した場合、設定確認状態制御処理を終了する。一方、設定確認状態が設定されていると判定した場合、次のステップ181に進む。30

ステップ181において、メインCPU101は、設定スイッチ108がオフであるか否かを判定する。そして、設定スイッチ108がオフでないと判定した場合、ステップ181に戻る。一方、設定スイッチ108がオフであると判定した場合、次のステップ182に進む。

【0234】

ステップ182において、メインCPU101は、設定確認状態を終了し遊技可能状態を設定する。そして、次のステップ183に進む。

ステップ183において、メインCPU101は、遊技可能状態の設定に伴う各種処理を実行する。たとえば、イニシャル処理を実行するためのイニシャル処理実行信号を副制御基板300へ送信する。そして、設定確認状態制御処理を終了する。40

【0235】

次に、上述したステップ103の遊技可能状態制御処理について、図28のフローチャートを参照して説明する。

ステップ190において、メインCPU101は、遊技可能状態が設定されているか否かを判定する。そして、遊技可能状態が設定されていないと判定した場合、遊技可能状態制御処理を終了する。一方、遊技可能状態が設定されていると判定した場合、次のステップ191に進む。

ステップ191において、メインCPU101は、遊技可能状態の設定に伴う各種処理を実行する。そして、遊技可能状態制御処理を終了する。50

【 0 2 3 6 】

次に、主制御基板 100 のタイマ割込処理を説明する。

主制御基板 100 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路により、所定の周期（本形態に係るパチンコ機 P では、4ミリ秒）毎にクロックパルスが発生されることで、図 29 のフローチャートに示すタイマ割込処理が実行される。

【 0 2 3 7 】

ステップ 200において、メイン CPU 101 は、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を実行する。そして、次のステップ 201 に進む。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、減算タイマを採用しており、主制御基板 100 のタイマ割込処理が実行されるたびにタイマカウンタが 1 ずつ減算され、0 になると減算を停止するようになっている。

ステップ 201において、メイン CPU 101 は、当たり図柄乱数の更新を行う。具体的には、乱数カウンタを「1」加算して更新し、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを「0」に戻し、乱数カウンタが 1 周した場合には、その時点の当たり図柄乱数用初期値更新乱数の値から乱数を更新する。そして、次のステップ 202 に進む。

【 0 2 3 8 】

ステップ 202において、メイン CPU 101 は、ゲート検出センサ 20a、第 1 始動入賞口検出センサ 15a、第 2 始動入賞口検出センサ 16a、第 1 大入賞口検出センサ 18a、第 2 大入賞口検出センサ 55a、特定領域検出センサ 57a、一般領域検出センサ 58a、一般入賞口検出センサ 14c, 14d、アウト口検出センサ 19a に入力があったか否かを判定し、これに基づいて所定の処理を行うセンサ検出時処理を実行する。そして、次のステップ 203 に進む。

ステップ 203において、メイン CPU 101 は、特図遊技及び特別遊技に関する制御を行うための特図関連制御処理を実行する。そして、次のステップ 204 に進む。

【 0 2 3 9 】

ステップ 204において、メイン CPU 101 は、普図遊技に関する制御を行うための普図関連制御処理を実行する。そして、次のステップ 205 に進む。

ステップ 205において、メイン CPU 101 は、特定状態の発生や解除に関する制御を行うための特定状態制御処理を実行する。そして、次のステップ 206 に進む。

【 0 2 4 0 】

ステップ 206において、一般入賞口検出センサ 14c, 14d、第 1 始動入賞口検出センサ 15a、第 2 始動入賞口検出センサ 16a、第 1 大入賞口検出センサ 18a、第 2 大入賞口検出センサ 55a からの検出信号がメイン CPU 101 に入力された場合に、当該メイン CPU 101 は、それぞれの検出信号に対応して設けられている賞球カウンタを更新するとともに、それぞれの検出信号に対応する払出個数指定コマンドを発射払出制御基板 200 に送信する。なお、発射払出制御基板 200 により賞球の払い出しが行われると、当該払い出しごとに主制御基板 100 に払い出しコマンドが送信され、メイン CPU 101 は、当該払い出しコマンドを受信すると、賞球カウンタを減算する。そして、次のステップ 207 に進む。

ステップ 207において、メイン CPU 101 は、第 2 始動入賞口 16 の可動片 16b を開閉するための始動入賞口ソレノイドデータ、第 1 大入賞口 18 や第 2 大入賞口 55 の開閉を制御するための大入賞口ソレノイドデータ、シャッター部 59 の突没を制御するためのシャッター部ソレノイドデータ、各種表示装置（第 1 特別図柄表示装置 30、第 2 特別図柄表示装置 31、普通図柄表示装置 32、第 1 特図保留表示装置 38、第 2 特図保留表示装置 39 及び普通図柄保留表示装置 33）の表示データ等の作成を実行する。そして、次のステップ 208 に進む。

【 0 2 4 1 】

ステップ 208において、メイン CPU 101 は、上述のステップ 207 で作成した各データの信号を出力するポート出力、及び、演出用伝送データ格納領域に記憶されたコマ

10

20

30

40

50

ンドを送信するコマンド送信等の処理を行う出力制御処理を実行する。そして、主制御基板100のタイマ割込処理を終了する。

【0242】

次に、上述したステップ202のセンサ検出時処理について、図30のフローチャートを参照して説明する。

ステップ300において、メインCPU101は、遊技球がゲート20を通過したことに基づいて普通図柄の抽選を行うためのゲート検出時処理を実行する。そして、次のステップ301に進む。

ステップ301において、メインCPU101は、遊技球が第1始動入賞口15へ入球したことに基づいて大当たりの抽選を行うための第1始動入賞口検出時処理を実行する。
そして、次のステップ302に進む。

【0243】

ステップ302において、メインCPU101は、遊技球が第2始動入賞口16へ入球したことに基づいて大当たりの抽選を行うための第2始動入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ303に進む。

ステップ303において、メインCPU101は、遊技球が第1大入賞口18へ入球したことに基づいて所定の処理を行うための第1大入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ304に進む。

【0244】

ステップ304において、メインCPU101は、遊技球が第2大入賞口55へ入球したことに基づいて所定の処理を行うための第2大入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ305に進む。

ステップ305において、メインCPU101は、遊技球が特定領域57へ進入したことに基づいて所定の処理を行うための特定領域検出時処理を実行する。そして、次のステップ306に進む。

【0245】

ステップ306において、メインCPU101は、遊技球が一般領域58へ進入したことに基づいて所定の処理を行うため的一般領域検出時処理を実行する。そして、次のステップ307に進む。

ステップ307において、メインCPU101は、遊技球が一般入賞口14（第1一般入賞口14a、第2一般入賞口14b）へ入球したことに基づいて所定の処理を行うため的一般入賞口検出時処理を実行する。そして、次のステップ308に進む。

【0246】

ステップ308において、メインCPU101は、遊技球がアウト口19へ受け入れられたことに基づいて所定の処理を行うためのアウト口検出時処理を実行する。そして、センサ検出時処理を終了する。

【0247】

次に、上述したステップ300のゲート検出時処理について、図31のフローチャートを参照して説明する。

ステップ400において、メインCPU101は、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、ゲート検出時処理を終了する。一方、ゲート検出センサ20aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ401に進む。

ステップ401において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における普図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、ゲート検出時処理を終了する。一方、当該値が4未満であると判定した場合、次のステップ402に進む。

【0248】

ステップ402において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ403に進む。

10

20

30

40

50

ステップ403において、メインC P U 101は、当たり決定乱数を取得して普図保留記憶領域に記憶し、ゲート検出時処理を終了する。

【0249】

次に、上述したステップ301の第1始動入賞口検出時処理について、図32のフローチャートを参照して説明する。

ステップ500において、メインC P U 101は、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第1始動入賞口検出センサ15aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ501に進む。

ステップ501において、メインC P U 101は、第1特図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における第1特図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、第1始動入賞口検出時処理を終了する。一方、当該値が「4」未満であると判定した場合、次のステップ502に進む。

【0250】

ステップ502において、メインC P U 101は、第1特図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ503に進む。

ステップ503において、メインC P U 101は、現時点の大当たり決定乱数を取得して第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ504に進む。

【0251】

ステップ504において、メインC P U 101は、上述のステップ201で更新された当たり図柄乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ505に進む。

ステップ505において、メインC P U 101は、上述のステップ102で更新されたリーチグループ決定乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ506に進む。

【0252】

ステップ506において、メインC P U 101は、上述のステップ102で更新されたリーチモード決定乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ507に進む。

ステップ507において、メインC P U 101は、上述のステップ102で更新された変動パターン乱数を取得して、上述のステップ503で大当たり決定乱数を記憶した第1保留記憶領域の記憶部に記憶する。以上より、取得された大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数はすべて同じ第1保留記憶領域の記憶部に記憶されることとなる。そして、次のステップ508に進む。

【0253】

ステップ508において、メインC P U 101は、第1始動入賞口15へ入球した遊技球の数をカウントするための第1始動入賞口入球カウンタの値を1インクリメントする。そして、次のステップ509に進む。

なお、特に図示していないが、この第1始動入賞口入球カウンタの値は、予め定められた消去実行タイミング（たとえば、特別遊技の開始時等）においてクリアされるようになっている。また、この第1始動入賞口入球カウンタの値は、入賞頻度異常エラー、始動入賞口異常入賞エラー、ベース異常エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置105に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。

ステップ509において、メインC P U 101は、第1特図乱数が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、第1始動入賞口検出時処理を終了する。

【0254】

10

20

30

40

50

次に、上述したステップ 302 の第 2 始動入賞口検出時処理について、図 33 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 600において、メイン CPU101 は、第 2 始動入賞口検出センサ 16a からの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第 2 始動入賞口検出センサ 16a からの検出信号が入力されていないと判定した場合、第 2 始動入賞口検出時処理を終了する。一方、第 2 始動入賞口検出センサ 16a からの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ 601 に進む。

ステップ 601において、メイン CPU101 は、第 2 特図保留数カウンタの値（すなわち、現時点における第 2 特図保留数）が「4」未満であるか否かを判定する。そして、当該値が「4」未満でない（すなわち、「4」）と判定した場合、第 2 始動入賞口検出時処理を終了する。一方、当該値が「4」未満であると判定した場合、次のステップ 602 に進む。
10

【0255】

ステップ 602において、メイン CPU101 は、第 2 特図保留数カウンタの値を「1」インクリメントする。そして、次のステップ 603 に進む。

ステップ 603において、メイン CPU101 は、現時点の大当たり決定乱数を取得して第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 604 に進む。

【0256】

ステップ 604において、メイン CPU101 は、上述のステップ 201 で更新された当たり図柄乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 605 に進む。
20

ステップ 605において、メイン CPU101 は、上述のステップ 102 で更新されたリーチグループ決定乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 606 に進む。

【0257】

ステップ 606において、メイン CPU101 は、上述のステップ 102 で更新されたリーチモード決定乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。そして、次のステップ 607 に進む。

ステップ 607において、メイン CPU101 は、上述のステップ 102 で更新された変動パターン乱数を取得して、上述のステップ 603 で大当たり決定乱数を記憶した第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶する。以上より、取得された大当たり決定乱数、当たり図柄乱数、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数はすべて同じ第 2 保留記憶領域の記憶部に記憶されることとなる。そして、次のステップ 608 に進む。
30

【0258】

ステップ 608において、メイン CPU101 は、第 2 始動入賞口 16 へ入球した遊技球の数をカウントするための第 2 始動入賞口入球カウンタの値を 1 インクリメントする。そして、次のステップ 609 に進む。

なお、特に図示していないが、この第 2 始動入賞口入球カウンタの値は、予め定められた消去実行タイミング（たとえば、特別遊技の開始時等）においてクリアされるようになっている。また、この第 2 始動入賞口入球カウンタの値は、不正入賞エラー、入賞頻度異常エラー、始動入賞口異常入賞エラー、ベース異常エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置 105 に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。
40

ステップ 609において、メイン CPU101 は、第 2 特図乱数が記憶されたことを示す始動入賞コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域に記憶し、第 2 始動入賞口検出時処理を終了する。

【0259】

次に、上述したステップ 303 の第 1 大入賞口検出時処理について、図 34 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 610において、メイン CPU101 は、第 1 大入賞口検出センサ 18a から
50

の検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第1大入賞口検出センサ18aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、第1大入賞口検出時処理を終了する。一方、第1大入賞口検出センサ18aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ611に進む。

ステップ611において、メインCPU101は、第1大入賞口18へ入球した遊技球の数をカウントするための第1大入賞口入球カウンタの値を1インクリメントする。そして、第1大入賞口検出時処理を終了する。

なお、特に図示していないが、この第1大入賞口入球カウンタの値は、予め定められた消去実行タイミング（たとえば、特別遊技の終了時等）においてクリアされるようになっている。また、この第1大入賞口入球カウンタの値は、不正入賞エラー、大入賞口過剰入賞エラー、ベース異常エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置105に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。10

【0260】

次に、上述したステップ304の第2大入賞口検出時処理について、図35のフローチャートを参照して説明する。

ステップ620において、メインCPU101は、第2大入賞口検出センサ55aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、第2大入賞口検出センサ55aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、第2大入賞口検出時処理を終了する。一方、第2大入賞口検出センサ55aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ621に進む。

ステップ621において、メインCPU101は、第2大入賞口55へ入球した遊技球に数をカウントするための第2大入賞口入球カウンタの値を1インクリメントする。そして、第2大入賞口検出時処理を終了する。20

なお、特に図示していないが、この第2大入賞口入球カウンタの値は、予め定められた消去実行タイミング（たとえば、特別遊技の終了時等）においてクリアされるようになっている。また、この第2大入賞口入球カウンタの値は、不正入賞エラー、大入賞口過剰入賞エラー、大入賞口入出球不一致エラー、大入賞口異常排出エラー、ベース異常エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置105に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。

【0261】

次に、上述したステップ305の特定領域検出時処理について、図36のフローチャートを参照して説明する。

ステップ630において、メインCPU101は、特定領域検出センサ57aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、特定領域検出センサ57aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、特定領域検出時処理を終了する。一方、特定領域検出センサ57aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ631に進む。

ステップ631において、メインCPU101は、第2大入賞口55の外部へ排出される遊技球の数をカウントするための第2大入賞口排出球カウンタの値を1インクリメントする。そして、次のステップ632に進む。30

【0262】

ステップ632において、メインCPU101は、特定領域検出センサ57aからの検出信号が所定回数（本形態では、1回）入力されたか否かを判定する。そして、特定領域検出センサ57aからの検出信号が所定回数入力されていないと判定した場合、特定領域検出時処理を終了する。一方、特定領域検出センサ57aからの検出信号が所定回数入力されたと判定した場合、次のステップ633に進む。

ステップ653において、メインCPU101は、特定領域57へ所定数の遊技球が進入したことを示す進入フラグをオンにする。そして、特定領域検出時処理を終了する。

なお、特に図示していないが、この第2大入賞口排出球カウンタの値は、予め定められた消去実行タイミング（たとえば、特別遊技の終了時等）においてクリアされるようにな40

っている。また、この第2大入賞口排出球カウンタの値は、大入賞口入出球不一致エラー、大入賞口異常排出エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置105に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。また、進入フラグは、特定領域未通過エラーが発生してか否かの判断等に用いられる。

【0263】

次に、上述したステップ306の一般領域検出時処理について、図37のフローチャートを参照して説明する。

ステップ640において、メインCPU101は、一般領域検出センサ58aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、一般領域検出センサ58aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、一般領域検出時処理を終了する。一方、一般領域検出センサ58aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ641に進む。

ステップ641において、メインCPU101は、第2大入賞口排出球カウンタの値を1インクリメントする。そして、一般領域検出時処理を終了する。

【0264】

次に、上述したステップ307の一般入賞口検出時処理について、図38のフローチャートを参照して説明する。

ステップ650において、メインCPU101は、一般入賞口検出センサ14cからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、一般入賞口検出センサ14cからの検出信号が入力されていないと判定した場合、ステップ652に進む。一方、一般入賞口検出センサ14cからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ651に進む。

ステップ651において、メインCPU101は、第1一般入賞口14aへ入球した遊技球の数をカウントするための第1一般入賞口入球カウンタの値を1インクリメントする。そして、次のステップ652に進む。

【0265】

ステップ652において、メインCPU101は、一般入賞口検出センサ14dからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、一般入賞口検出センサ14dからの検出信号が入力されていないと判定した場合、一般入賞口検出時処理を終了する。一方、一般入賞口検出センサ14dからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ653に進む。

ステップ653において、メインCPU101は、第2一般入賞口14bへ入球した遊技球の数をカウントするための第2一般入賞口入球カウンタの値を1インクリメントする。そして、一般入賞口検出時処理を終了する。

なお、特に図示していないが、第1一般入賞口入球カウンタ及び第2一般入賞口入球カウンタの値は、予め定められた消去実行タイミング（たとえば、特別遊技の開始時等）においてクリアされるようになっている。また、第1一般入賞口入球カウンタ及び第2一般入賞口入球カウンタの値は、入賞頻度異常エラー、ベース異常エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置105に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。

【0266】

次に、上述したステップ308のアウト口検出時処理について、図39のフローチャートを参照して説明する。

ステップ660において、メインCPU101は、アウト口検出センサ19aからの検出信号が入力されたか否かを判定する。そして、アウト口検出センサ19aからの検出信号が入力されていないと判定した場合、アウト口検出時処理を終了する。一方、アウト口検出センサ19aからの検出信号が入力されたと判定した場合、次のステップ661に進む。

ステップ661において、メインCPU101は、アウト口19へ受け入れられた遊技球の数をカウントするためのアウト口入球カウンタの値を1インクリメントする。そして、アウト口検出時処理を終了する。

なお、特に図示していないが、アウト口入球カウンタの値は、予め定められた消去実行

10

20

30

40

50

タイミング（たとえば、初期化処理の実行時点等）においてクリアされるようになっている。また、アウトロ入球カウンタの値は、ベース異常エラー等が発生したか否かの判断、メイン情報表示装置 105 に表示される遊技性能表示情報の作成等に用いられる。

【0267】

次に、上述したステップ 203 の特図関連制御処理について、図 40 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 700 において、メイン C P U 101 は、実行フェーズデータの値をロードする。この実行フェーズデータは、当該特図関連制御処理を構成する複数の機能モジュール（サブルーチン）のうちいずれを実行するかを示すものである。具体的には、この実行フェーズデータは、後述する特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」と、後述する特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」と、後述する停止後処理の実行を示すデータ「02」と、後述する特別遊技制御処理の実行を示すデータ「03」と、後述する特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」と、を有している。

そして、メイン C P U 101 は、上述のステップ 700 でロードした実行フェーズデータの値に基づき、特別図柄変動開始処理（ステップ 701）、特別図柄変動停止処理（ステップ 702）、停止後処理（ステップ 703）、特別遊技制御処理（ステップ 704）又は特別遊技終了処理（ステップ 705）のいずれかを実行する。そして、特図関連制御処理を終了する。

【0268】

次に、上述したステップ 701 の特別図柄変動開始処理について、図 41 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 800 において、メイン C P U 101 は、実行フェーズデータが特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「00」でないと判定した場合、特別図柄変動開始処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「00」であると判定した場合、次のステップ 801 に進む。

ステップ 801 において、メイン C P U 101 は、第 2 保留記憶領域の記憶部に第 2 特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第 2 特図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第 2 特図乱数が記憶されていると判定した場合、ステップ 804 に進む。一方、第 2 特図乱数が記憶されていないと判定した場合、次のステップ 802 に進む。

【0269】

ステップ 802 において、メイン C P U 101 は、第 1 保留記憶領域の記憶部に第 1 特図乱数が記憶されているか否か、すなわち、第 1 特図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、第 1 特図乱数が記憶されていないと判定した場合、ステップ 811 に進む。一方、第 1 特図乱数が記憶されていると判定した場合、次のステップ 803 に進む。

ステップ 803 において、メイン C P U 101 は、第 1 特図保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第 1 保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第 1 保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている各乱数を、メイン R A M 103 に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第 1 保留記憶領域の第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている各乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第 1 保留記憶領域に記憶された各乱数は、いわゆる先入れ先出し（F I F O）で、後述の大当たり判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ 805 に進む。

【0270】

また、上述のステップ 801 で第 2 特図乱数が記憶されていると判定した場合に進むステップ 804 において、メイン C P U 101 は、第 2 特図保留数カウンタの値を「1」デクリメントするとともに、第 2 保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第 2 保留記憶領域の第 1 記憶部に記憶されている各乱数を、メイン R A M 103 に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第 2 保留記憶領域の第 2 記憶部～第 4 記憶部に記憶されている各乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、第 2 保

10

20

30

40

50

留記憶領域に記憶された各乱数は、いわゆる先入れ先出し（FIFO）で、後述の大当たり判定処理に用いられるようになっている。そして、ステップ805に進む。

ステップ805において、メインCPU101は、大当たり決定乱数判定テーブル110のうち、メインRAM103に記憶されている設定値及び現時点の遊技状態に対応するいずれかを選択し、選択したテーブルと上述のステップ803又はステップ804で所定の処理領域に記憶された大当たり決定乱数に基づいて、大当たりの抽選の結果を導出する大当たり判定処理を実行する。そして、次のステップ806に進む。

【0271】

ステップ806において、メインCPU101は、特別図柄の種別を決定する特別図柄決定処理を実行する。具体的には、上述のステップ805における抽選の結果が大当たりであった場合には、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数がいずれの始動入賞口への遊技球の入球によるものか（すなわち、第1始動入賞口15か、又は、第2始動入賞口16か）を確認した上で、これに応じた当たり図柄乱数判定テーブル111を選択し、選択したテーブルと上述のステップ803又はステップ804で所定の処理領域に記憶された当たり図柄乱数に基づいて、特別図柄の種別を決定する。一方、上述のステップ805における抽選の結果がハズレであった場合には、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数が第1始動入賞口15への遊技球の入球によるものであれば特別図柄Y1を決定し、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数が第2始動入賞口16への遊技球の入球によるものであれば特別図柄Y2を決定する。そして、決定した特別図柄に対応するデータを、メインRAM103の所定の一時記憶領域に記憶する。また、この特別図柄決定処理においては、現時点の遊技状態、すなわち、特別図柄を決定した時点の遊技状態が遊技状態バッファに記憶される。そして、次のステップ807に進む。

10

なお、本形態に係るパチンコ機Pの特別図柄変動開始処理では、第1特図乱数及び第2特図乱数の両方が記憶されている場合には、第1特図乱数に優先して第2特図乱数が処理されるようになっているが、これに限定されるものではなく、保留記憶領域に記憶された順に処理してもよい。

20

【0272】

ステップ807において、メインCPU101は、上述のステップ806で決定された特別図柄の種別を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、決定された特別図柄の種別に係る情報が、変動開始時に副制御基板300に送信されることとなる。そして、次のステップ808に進む。

30

ステップ808において、メインCPU101は、上述のステップ803又はステップ804で所定の処理領域に記憶されたリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数及び変動パターン乱数に基づいて、変動演出パターンの決定に係る変動演出パターン決定処理を実行する。そして、次のステップ809に進む。

【0273】

ステップ809において、メインCPU101は、第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31で特別図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、第1特図乱数に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第1特別図柄表示装置30が点滅表示を開始し、また、第2特図乱数に基づいて特別図柄の変動表示が行われる場合には、第2特別図柄表示装置31が点滅表示を開始する。ここで、点滅表示とは、各表示装置において「-」が所定の間隔で点滅することをいうものである。

40

また、本形態に係るパチンコ機Pでは、第1特図乱数が第1保留記憶領域に記憶されている場合には、第1特図保留数を認識できる態様で第1特図保留表示装置38が表示され、第2特図乱数が第2保留記憶領域に記憶されている場合には、第2特図保留数を認識できる態様で第2特図保留表示装置39が表示されるようになっている。そして、第1特図乱数に基づいて上述の特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第1特図保留数が1つ減ることを示すように、第1特図保留表示装置38が表示制御され、第2特図乱数に基づいて上述の特別図柄の変動表示が行われる場合には、変動表示の開始と同時に、第2特図保留数が1つ減ることを示すように、第2特図保留表示装置39

50

が表示制御される。

そして、次のステップ 810 に進む。

【0274】

ステップ 810において、メイン C P U 101 は、特図関連制御処理において特別図柄変動停止処理が実行されるように、実行フェーズデータに「01」をセットし、特別図柄変動開始処理を終了する。

また、上述のステップ 802 で第 1 保留記憶領域に第 1 特図乱数が記憶されていないと判定した場合に進むステップ 811 において、メイン C P U 101 は、変動表示が行われていないことに基づき、演出表示装置 21 においてデモ表示を行うためのデモ判定処理を実行する。具体的には、メイン C P U 101 は特別図柄の変動表示が行われていない時間を計時するとともに、特別図柄の変動表示が行われることなく所定のデモ開始時間（たとえば、30秒）が経過した場合に、演出表示装置 21 にデモ画面を表示するためのデモコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別変動開始処理を終了する。

10

【0275】

次に、上述したステップ 808 の変動演出パターン決定処理について、図 42 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 900において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 806 で決定された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、大当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ 903 に進む。一方、大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ 901 に進む。

20

ステップ 901 において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 806 で決定された大当たり図柄、及び、現時点の遊技状態を確認する。そして、次のステップ 902 に進む。

【0276】

ステップ 902 において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 901 で確認した大当たり図柄、及び、遊技状態に基づいて、対応するリーチモード決定乱数判定テーブル 113（大当たり用判定テーブル）を選択する。そして、ステップ 907 に進む。

また、上述のステップ 900 で大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ 903 において、メイン C P U 101 は、当該抽選の判定に係る始動入賞口の種別（すなわち、当該抽選の判定に用いられた大当たり決定乱数がいずれの始動入賞口への入球により取得されたものであるか）を確認するとともに、現時点の遊技状態、及び、現時点の保留数（第 1 特図保留数、第 2 特図保留数）を確認する。そして、次のステップ 904 に進む。

30

【0277】

ステップ 904 において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 903 で確認した始動入賞口の種別、遊技状態及び保留数に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 を選択する。そして、次のステップ 905 に進む。

ステップ 905 において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 803 又はステップ 804 で所定の処理領域に記憶されたリーチグループ決定乱数と上述のステップ 904 で選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブル 112 とに基づいて、グループの種別を決定し、当該グループの種別を所定の処理領域に記憶する。そして、次のステップ 906 に進む。

40

【0278】

ステップ 906 において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 905 で決定されたグループの種別に基づいて、リーチモード決定乱数判定テーブル 113（ハズレ用判定テーブル）を選択する。そして、次のステップ 907 に進む。

ステップ 907 において、メイン C P U 101 は、上述のステップ 902 で選択されたリーチモード決定乱数判定テーブル 113（大当たり用判定テーブル）、又は、上述のステップ 906 で選択されたリーチモード決定乱数判定テーブル 113（ハズレ用判定テーブル）と、上述のステップ 803 又はステップ 804 で所定の処理領域に記憶されたリーチモード決定乱数とに基づいて、変動モード番号及び変動パターン抽選テーブル 114 を決定し、この決定された変動モード番号を所定の一時記憶領域に記憶する。そして、次の

50

ステップ908に進む。

【0279】

ステップ908において、メインCPU101は、上述のステップ907で決定された変動パターン抽選テーブル114を選択する。そして、次のステップ909に進む。

ステップ909において、メインCPU101は、上述のステップ908で選択された変動パターン抽選テーブル114と、上述のステップ803又はステップ804で所定の処理領域に記憶された変動パターン乱数とに基づいて、変動パターン番号を決定し、この決定された変動パターン番号を所定の一時記憶領域に記憶する。そして、次のステップ910に進む。

【0280】

ステップ910において、メインCPU101は、変動時間決定テーブル115と、所定の一時記憶領域に記憶された変動モード番号及び変動パターン番号とに基づいて、変動時間の変動時間を決定する。また、メインCPU101は、この決定された変動時間を変動時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ911に進む。

ステップ911において、メインCPU101は、所定の一時記憶領域に記憶された変動モード番号に基づいて変動モードコマンドを生成し、所定の一時記憶領域に記憶された変動パターン番号に基づいて変動パターンコマンドを生成する。さらに、メインCPU101は、生成された変動モードコマンド及び変動パターンコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、変動演出パターン決定処理を終了する。

【0281】

次に、上述したステップ702の特別図柄変動停止処理について、図43のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1000において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「01」でないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「01」であると判定した場合、次のステップ1001に進む。

【0282】

ステップ1001において、メインCPU101は、ステップ910で変動時間タイマカウンタにセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動時間が経過していないと判定した場合、特別図柄変動停止処理を終了する。一方、当該変動時間が経過したと判定した場合、次のステップ1002に進む。

ステップ1002において、メインCPU101は、上述のステップ806で決定された特別図柄を、第1特別図柄表示装置30又は第2特別図柄表示装置31に停止表示するための停止表示データをセットし、特別図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ1003に進む。

【0283】

ステップ1003において、メインCPU101は、特別図柄が確定したことを示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1004に進む。

ステップ1004において、メインCPU101は、特別図柄を停止表示する停止表示時間を停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ1005に進む。

【0284】

ステップ1005において、メインCPU101は、特図関連制御処理において停止後処理が実行されるように、実行フェーズデータに「02」をセットする。そして、特別図柄変動停止処理を終了する。

【0285】

次に、上述したステップ703の停止後処理について、図44のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1100において、メインCPU101は、実行フェーズデータが停止後処理の実行を示すデータ「02」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「

10

20

30

40

50

「02」でないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「02」とあると判定した場合、次のステップ1101に進む。

ステップ1101において、メインCPU101は、上述のステップ1004で停止表示時間タイマカウンタにセットされた停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、停止表示時間が経過していないと判定した場合、停止後処理を終了する。一方、停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ1102に進む。

【0286】

ステップ1102において、メインCPU101は、現時点の遊技状態を遊技状態バッファに記憶する。そして、次のステップ1103に進む。

ステップ1103において、メインCPU101は、時短回数更新処理を実行する。
具体的には、メインCPU101は、現時点の遊技状態が時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグがオンとなっているか否かを判定する。そして、時短遊技フラグがオンとなつていると判定した場合、メインRAM103に設けられた時短回数記憶領域を更新する。この時短回数記憶領域には、時短遊技状態が終了するまでの残りの変動回数が記憶されている。そして、この記憶されている残りの変動回数を「1」デクリメントする。また、残りの変動回数の更新により当該残りの変動回数が「0」となった場合には、時短遊技フラグをオフにする処理も実行する。また、時短遊技フラグがオンとなつていないと判定した場合、メインCPU101は何も処理を行わない。そして、次のステップ1104に進む。

【0287】

ステップ1104において、メインCPU101は、高確回数更新処理を行う。ここでは、メインCPU101は、現時点の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確遊技フラグがオンとなっているか否かを判定する。そして、高確遊技フラグがオンとなつていると判定した場合、メインRAM103に設けられた高確回数記憶領域を更新する。この高確回数記憶領域には、高確率遊技状態が終了するまでの残りの変動回数が記憶されている。そして、この記憶されている残りの変動回数を「1」デクリメントする。また、残りの変動回数の更新により当該残りの変動回数が「0」となった場合には、高確遊技フラグをオフにする処理も実行される。また、高確遊技フラグがオンとなつていないと判定した場合、メインCPU101は何も処理を行わない。そして、次のステップ1105に進む。

ステップ1105において、メインCPU101は、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ1111に進む。一方、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であると判定した場合、次のステップ1106に進む。

【0288】

ステップ1106において、メインCPU101は、大当たり当選時の遊技状態を副制御基板300に伝達するための大当たり当選時遊技状態コマンドをセットする。そして、次のステップ1107に進む。

ステップ1107において、メインCPU101は、現時点の遊技状態をリセットする。そして、次のステップ1108に進む。

【0289】

ステップ1108において、メインCPU101は、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をオープニング時間タイマカウンタにセットするとともに、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1109に進む。

ステップ1109において、メインCPU101は、停止表示されている大当たり図柄の種別に基づいて、メインRAM103にラウンド数をセットする。具体的には、メインCPU101は、停止表示されている大当たり図柄が特別図柄X1及び特別図柄X2のいずれであっても、ラウンド数として「10」をセットする。そして、次のステップ111

10

20

30

40

50

0に進む。

【0290】

ステップ1110において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別遊技制御処理が実行されるように、実行フェーズデータに「03」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

また、上述のステップ1105で停止表示されている特別図柄が大当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ1111において、メインCPU101は、現時点の遊技状態を確認し、当該遊技状態を示す遊技状態コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1112に進む。

【0291】

ステップ1112において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、停止後処理を終了する。

【0292】

次に、上述したステップ704の特別遊技制御処理について、図45のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1200において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別遊技制御処理の実行を示すデータ「03」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「03」でないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「03」であると判定した場合、次のステップ1201に進む。

ステップ1201において、メインCPU101は、上述のステップ1108でオープニング時間タイマカウンタにセットされたオープニング時間が経過したか否かを判定する。そして、オープニング時間が経過していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、オープニング時間が経過したと判定した場合、次のステップ1202に進む。

【0293】

ステップ1202において、メインCPU101は、この特別遊技制御処理において全ラウンド遊技が終了した後に行われる待機処理であるエンディング処理中であるか否かを判定する。そして、エンディング処理中であると判定した場合、ステップ1207に進む。一方、エンディング処理中でないと判定した場合、次のステップ1203に進む。

ステップ1203において、メインCPU101は、各ラウンド遊技における第1大入賞口18や第2大入賞口55の開閉制御等を行うラウンド遊技制御処理を実行する。そして、次のステップ1204に進む。

【0294】

ステップ1204において、メインCPU101は、全ラウンド遊技が終了したか否かを判定する。そして、全ラウンド遊技が終了していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、全ラウンド遊技が終了したと判定した場合、次のステップ1205に進む。

ステップ1205において、メインCPU101は、所定数の遊技球が特定領域57を通過したか否かを示す特定領域通過状態指定コマンド演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、ここで記憶された特定領域通過状態指定コマンドは、上述のステップ208の出力制御処理により副制御基板300へ送信される。そして、次のステップ1206に進む。

【0295】

ステップ1206において、メインCPU101は、特別遊技の終了時に設定される待機時間であるエンディング時間をエンディング時間タイマカウンタにセットし、エンディング処理が開始されることを示すエンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別遊技制御処理を終了する。

【0296】

また、上述のステップ1202でエンディング処理中であると判定した場合に進むステップ1207において、メインCPU101は、上述のステップ1206でセットした工

10

20

30

40

50

ンディング時間が経過したか否かを判定する。そして、当該エンディング時間が経過していないと判定した場合、特別遊技制御処理を終了する。一方、当該エンディング時間が経過したと判定した場合、次のステップ1208に進む。

ステップ1208において、メインCPU101は、特別遊技が終了したことを示す特別遊技終了コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1209に進む。

【0297】

ステップ1209において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別遊技終了処理が実行されるように、実行フェーズデータに「04」をセットする。そして、特別遊技制御処理を終了する。

10

【0298】

次に、上述したステップ1203のラウンド遊技制御処理について、図46のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1250において、メインCPU101は、最初のラウンド遊技（すなわち、1ラウンド）が開始された時点であるか否かを判定する。そして、1ラウンドが開始された時点でないと判定した場合、ステップ1253に進む。一方、1ラウンドが開始された時点であると判定した場合、次のステップ1251に進む。

ステップ1251において、メインCPU101は、ラウンド遊技が開始される旨を示す開始フラグをオンにする。そして、次のステップ1252に進む。

【0299】

ステップ1252において、メインCPU101は、ラウンド遊技が終了した旨を示す終了フラグをオフにする。そして、次のステップ1253に進む。

20

ステップ1253において、メインCPU101は、開始フラグがオンであるか否かを判定する。そして、開始フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、ステップ1261に進む。一方、開始フラグがオンであると判定した場合、次のステップ1254に進む。

【0300】

ステップ1254において、メインCPU101は、開始フラグをオフにする。そして、次のステップ1255に進む。

ステップ1255において、メインCPU101は、ラウンド遊技の開始を示すラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1256に進む。

30

【0301】

ステップ1256において、メインCPU101は、停止表示されている特別図柄がX1であるか否かを判定する。そして、停止表示されている特別図柄がX1でない（すなわち、X2である）と判定した場合、ステップ1258に進む。一方、停止表示されている特別図柄がX1であると判定した場合、次のステップ1257に進む。

ステップ1257において、メインCPU101は、ラウンド遊技中において第1大入賞口ソレノイド18c又は第2大入賞口ソレノイド55cを通電制御するために参照する特別電動役物作動テーブル116として、第1作動テーブル116aを取得する。そして、ステップ1259に進む。

40

【0302】

また、上述のステップ1256で停止表示されている特別図柄がX1でないと判定した場合に進むステップ1258において、メインCPU101は、特別電動役物作動テーブル116として、第2作動テーブル116bを取得する。そして、次のステップ1259に進む。

ステップ1259において、メインCPU101は、上述のステップ1257又はステップ1258で取得された特別電動役物作動テーブル116を参照して、第1大入賞口18又は第2大入賞口55の開放時間（すなわち、第1大入賞口ソレノイド18c又は第2大入賞口ソレノイド55cの通電時間）を開放時間タイマカウンタにセットする。そして

50

、次のステップ1260に進む。

なお、ここで開放時間タイマカウンタにセットされた開放時間は、上述のステップ200のタイマ更新処理で減算されるようになっている。

【0303】

ステップ1260において、メインCPU101は、第1大入賞口18又は第2大入賞口55の開閉制御（すなわち、第1大入賞口ソレノイド18c又は第2大入賞口ソレノイド55cの通電制御）を開始する。

具体的には、メインCPU101は、取得された特別電動役物作動テーブル116及び上述の開放時間タイマカウンタの値に基づいて、第1大入賞口18又は第2大入賞口55の開閉制御を行う。

たとえば、停止表示されている特別図柄がX1である場合、1ラウンド～3ラウンド、及び、6ラウンド～10ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第1大入賞口18が29.0秒開放される。これに対して、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第2大入賞口55が29.0秒開放される

また、停止表示されている特別図柄がX2である場合、1ラウンド～3ラウンド、及び、6ラウンド～10ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第1大入賞口18が29.0秒開放される。これに対して、4ラウンド及び5ラウンドの各ラウンド遊技中においては、第2大入賞口55について、0.1秒開放及び1.0秒閉鎖が繰り返し10回行われる。

そして、次のステップ1261に進む。

【0304】

ステップ1261において、メインCPU101は、終了フラグがオンであるか否かを判定する。そして、終了フラグがオンであると判定した場合、ステップ1267に進む。一方、終了フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、次のステップ1262に進む。

ステップ1262において、メインCPU101は、開放時間タイマカウンタにセットされた開放時間の経過、若しくは、第1大入賞口18又は第2大入賞口55への終了個数（10個）の遊技球の入球のいずれかの条件を満たしたか否かを判定する。そして、いずれの条件も満たしていないと判定した場合、ラウンド遊技制御処理を終了する。一方、いずれかの条件を満たしたと判定した場合、次のステップ1263に進む。

【0305】

ステップ1263において、メインCPU101は、終了フラグをオンにする。そして、次のステップ1264に進む。

ステップ1264において、メインCPU101は、ラウンド遊技の終了を示すラウンド終了コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、次のステップ1265に進む。

【0306】

ステップ1265において、メインCPU101は、第1大入賞口18又は第2大入賞口55の開閉制御（第1大入賞口ソレノイド18c又は第2大入賞口ソレノイド55cの通電制御）を終了する。そして、次のステップ1266に進む。

ステップ1266において、メインCPU101は、上述のステップ1257又はステップ1258で取得された特別電動役物作動テーブル116を参照して、各ラウンド遊技の終了後に設定されるインターバル時間をインターバルタイマカウンタにセットする。具体的には、いずれのラウンド遊技の終了後も、2.0秒のインターバル時間がセットされる。なお、ここでインターバルタイマカウンタにセットされたインターバル時間は、上述のステップ200のタイマ更新処理で減算されるようになっている。そして、ラウンド遊技制御処理を終了する。

【0307】

また、上述のステップ1261で終了フラグがオンであると判定した場合に進むステップ1267において、メインCPU101は、上述のステップ1266でセットされたイ

10

20

30

40

50

ンターバル時間が経過したか否かを判定する。そして、インターバル時間が経過していないと判定した場合、ラウンド遊技制御処理を終了する。一方、インターバル時間が経過したと判定した場合、次のステップ1268に進む。

ステップ1268において、メインCPU101は、終了フラグをオフにする。そして、次のステップ1269に進む。

ステップ1269において、メインCPU101は、開始フラグをオンにする。そして、ラウンド遊技制御処理を終了する。

【0308】

次に、上述したステップ705の特別遊技終了処理について、図47のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1300において、メインCPU101は、実行フェーズデータが特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」であるか否かを判定する。そして、実行フェーズデータが「04」でないと判定した場合、特別遊技終了処理を終了する。一方、実行フェーズデータが「04」であると判定した場合、次のステップ1301に進む。

ステップ1301において、メインCPU101は、進入フラグがオンであるか否かを判定する。そして、進入フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、ステップ1307に進む。一方、進入フラグがオンであると判定した場合、次のステップ1302に進む。

【0309】

ステップ1302において、メインCPU101は、高確遊技フラグをオンにする。これにより、特別遊技の終了後の遊技状態が高確率遊技状態に設定される。そして、次のステップ1303に進む。

ステップ1303において、メインCPU101は、高確回数として10000をセットする。そして、次のステップ1304に進む。

【0310】

ステップ1304において、メインCPU101は、時短遊技フラグをオンにする。これにより、特別遊技の終了後の遊技状態が時短遊技状態に設定される。そして、次のステップ1305に進む。

ステップ1305において、メインCPU101は、時短回数として10000をセットする。そして、次のステップ1306に進む。

【0311】

ステップ1306において、メインCPU101は、進入フラグをオフにする。そして、ステップ1309に進む。

また、上述のステップ1301で進入フラグがオンでないと判定した場合に進むステップ1307において、メインCPU101は、高確遊技フラグをオフにする。これにより、特別遊技の終了後の遊技状態が低確率遊技状態に設定される。そして、次のステップ1308に進む。

【0312】

ステップ1308において、メインCPU101は、時短遊技フラグをオフにする。これにより、特別遊技の終了後の遊技状態が非時短遊技状態に設定される。そして、次のステップ1309に進む。

ステップ1309において、メインCPU101は、上述のステップ1302、ステップ1304、ステップ1307、ステップ1308で設定された遊技状態に応じて、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この遊技状態指定コマンドには、ステップ1302又はステップ1307で設定された高確遊技フラグのオン又はオフの情報、ステップ1304又はステップ1308で設定された時短遊技フラグのオンの情報、高確回数の情報、時短回数の情報が含まれている。そして、次のステップ1310に進む。

【0313】

ステップ1310において、メインCPU101は、特図関連制御処理において特別図

10

20

30

40

50

柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、特別遊技終了処理を終了する。

【0314】

次に、上述したステップ204の普図関連制御処理について、図48のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1400において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータの値をロードする。この普図実行フェーズデータは、当該普図関連制御処理を構成する複数の機能モジュール（サブルーチン）のうちいずれを実行するかを示すものである。具体的には、この普図実行フェーズデータは、後述する普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」と、後述する普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」と、後述する普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」と、後述する可動片制御処理の実行を示すデータ「13」と、を有している。10

そして、メインCPU101は、上述のステップ1400でロードした普図実行フェーズデータの値に基づき、普通図柄変動開始処理（ステップ1401）、普通図柄変動停止処理（ステップ1402）、普通図柄停止後処理（ステップ1403）又は可動片制御処理（ステップ1404）のいずれかを実行する。そして、普図関連制御処理を終了する。

【0315】

次に、上述したステップ1401の普通図柄変動開始処理について、図49のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1500において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが普通図柄変動開始処理の実行を示す「10」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「10」でないと判定した場合、普通図柄変動開始処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「10」と判定した場合、次のステップ1501に進む。20

ステップ1501において、メインCPU101は、普図保留記憶領域に当たり決定乱数が記憶されているか否か、すなわち、普図保留数カウンタが「1」以上であるか否かを判定する。そして、普図保留数カウンタが「1」以上でない（すなわち、「0」）と判定した場合、普通図柄変動開始処理を終了する。一方、普図保留数カウンタが「1」以上であると判定した場合、次のステップ1502に進む。

【0316】

ステップ1502において、メインCPU101は、普図保留数カウンタの値を「1」デクリメントする。そして、次のステップ1503に進む。30

ステップ1503において、メインCPU101は、普図保留記憶領域のシフト処理を実行する。具体的には、第1記憶部に記憶されている当たり決定乱数を、メインRAM103に設けられている所定の処理領域に記憶するとともに、第2記憶部～第4記憶部に記憶されている当たり決定乱数を、1つ番号の小さい記憶部にシフトさせる。これにより、普図保留記憶領域に記憶された当たり決定乱数は、いわゆる先入れ先出し（FIFO）で、後述の当選判定処理に用いられるようになっている。そして、次のステップ1504に進む。

【0317】

ステップ1504において、メインCPU101は、現時点の遊技状態に対応する当たり決定乱数判定テーブル118（非時短判定テーブル118a又は時短判定テーブル118bのいずれか）を選択し、当該選択したテーブルと、上述のステップ1503で所定の処理領域に記憶された当たり決定乱数とに基づいて、普通図柄の抽選の結果を導出する当選判定処理を実行する。具体的には、メインCPU101は、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、非時短判定テーブル118aを参照して、所定の処理領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。これに対して、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、時短判定テーブル118bを参照して、所定の処理領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。そして、次のステップ1505に進む。40

ステップ1505において、メインCPU101は、上述のステップ1504における当選判定処理の結果が当たりであるか否かを判定する。そして、当たりでない（すなわち

10

20

40

50

、ハズレ)と判定した場合、ステップ1507に進む。一方、当たりであると判定した場合、次のステップ1506に進む。

【0318】

ステップ1506において、メインCPU101は、当たり図柄データをメインRAM103の所定の普図記憶領域に記憶する。そして、ステップ1508に進む。

また、上述のステップ1505で当選判定処理の結果が当たりでないと判定した場合に進むステップ1507において、メインCPU101は、ハズレ図柄データをメインRAM103の所定の普図記憶領域に記憶する。そして、次のステップ1508に進む。

【0319】

ステップ1508において、メインCPU101は、現時点の遊技状態が、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれに設定されているかを確認するとともに、普通図柄変動パターン決定テーブル119を参照して、現時点の遊技状態に応じた普通図柄の変動時間を普図変動時間タイマカウンタにセットする。具体的には、メインCPU101は、現時点の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、普図変動時間カウンタに「3秒」をセットし、時短遊技状態である場合には、普図変動時間カウンタに「0.6秒」をセットする。そして、次のステップ1509に進む。

ステップ1509において、メインCPU101は、普通図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、普通図柄表示装置32が点滅表示を開始する。また、本形態に係るパチンコ機Pでは、当たり決定乱数が普図保留記憶領域に記憶されている場合には、普図保留数を認識できる様で普通図柄保留表示装置33が表示されるようになっている。そして、普通図柄の変動表示が行われる場合には、当該変動表示の開始と同時に、普図保留数が1つ減ることを示すように、普通図柄保留表示装置33が表示制御される。そして、次のステップ1510に進む。

【0320】

ステップ1510において、メインCPU101は、現時点の遊技状態を変動開始時の遊技状態として遊技状態バッファに記憶する。そして、次のステップ1511に進む。

ステップ1511において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄変動停止処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「11」をセットする。そして、普通図柄変動開始処理を終了する。

【0321】

次に、上述したステップ1402の普通図柄変動停止処理について、図50のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1600において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「11」でないと判定した場合、普通図柄変動停止処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「11」であると判定した場合、次のステップ1601に進む。

ステップ1601において、メインCPU101は、上述のステップ1508で普図変動時間タイマカウンタにセットされた普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。そして、当該変動時間が経過していないと判定した場合、普通図柄変動停止処理を終了する。一方、当該変動時間が経過したと判定した場合、次のステップ1602に進む。

【0322】

ステップ1602において、メインCPU101は、普通図柄を普通図柄表示装置32に停止表示するための停止表示データをセットし、普通図柄の停止表示を実行する。そして、次のステップ1603に進む。

ステップ1603において、メインCPU101は、普通図柄を停止表示する普図停止表示時間を普図停止表示時間タイマカウンタにセットする。そして、次のステップ1604に進む。

【0323】

ステップ1604において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図

10

20

30

40

50

柄停止後処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「12」をセットする。そして、普通図柄変動停止処理を終了する。

【0324】

次に、上述したステップ1403の普通図柄停止後処理について、図51のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1700において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「12」でないと判定した場合、普通図柄停止後処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「12」であると判定した場合、次のステップ1701に進む。

ステップ1701において、メインCPU101は、上述のステップ1603で普図停止表示時間タイマカウンタにセットされた普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。そして、当該普図停止表示時間が経過していないと判定した場合、普通図柄停止後処理を終了する。一方、当該普図停止表示時間が経過したと判定した場合、次のステップ1702に進む。

【0325】

ステップ1702において、メインCPU101は、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であるか否かを判定する。そして、停止表示されている普通図柄が当たり図柄でない（すなわち、ハズレ図柄である）と判定した場合、ステップ1704に進む。一方、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であると判定した場合、次のステップ1703に進む。

ステップ1703において、メインCPU101は、普図関連制御処理において可動片制御処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「13」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0326】

また、上述のステップ1702で停止表示されている普通図柄が当たり図柄でないと判定した場合に進むステップ1704において、メインCPU101は、普図関連制御処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0327】

次に、上述したステップ1404の可動片制御処理について、図52のフローチャートを参照して説明する。

ステップ1800において、メインCPU101は、普図実行フェーズデータが可動片制御処理の実行を示すデータ「13」であるか否かを判定する。そして、普図実行フェーズデータが「13」でないと判定した場合、可動片制御処理を終了する。一方、普図実行フェーズデータが「13」であると判定した場合、次のステップ1801に進む。

ステップ1801において、メインCPU101は、可動片16bが作動制御中であるか否か、すなわち、始動入賞口ソレノイド16cが通電されているか否かを判定する。そして、可動片16bが作動制御中であると判定した場合、ステップ1804に進む。一方、可動片16bが作動制御中でないと判定した場合、次のステップ1802に進む。

【0328】

ステップ1802において、メインCPU101は、普通図柄の変動開始時の遊技状態が、非時短遊技状態又は時短遊技状態のいずれであったかを確認する。そして、次のステップ1803に進む。

ステップ1803において、メインCPU101は、第2始動入賞口開放制御テーブル120を参照し、上述のステップ1802で確認した遊技状態に応じて、始動入賞口ソレノイド16cの通電制御データ（開放データ）として、通電回数（開放回数）及び通電時間（開放時間）をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

【0329】

また、上述のステップ1801で可動片16bが作動制御中であると判定した場合に進むステップ1804において、メインCPU101は、上述のステップ1803でセット

10

20

30

40

50

された通電時間（開放時間）を経過したか否かを判定する。そして、通電時間（開放時間）を経過していないと判定した場合、可動片制御処理を終了する。一方、通電時間（開放時間）を経過したと判定した場合、次のステップ 1805 に進む。

ステップ 1805において、メイン C P U 101 は、可動片 16b の作動の停止、すなわち、始動入賞口ソレノイド 16c の通電の停止を実行する。そして、次のステップ 1806 に進む。

【0330】

ステップ 1806において、メイン C P U 101 は、普図関連制御処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

10

【0331】

次に、上述したステップ 2005 の特定状態制御処理について、図 53 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 1900において、メイン C P U 101 は、特定状態の発生を制御する発生制御処理を実行する。そして、次のステップ 1901 に進む。

ステップ 1901において、メイン C P U 101 は、特定状態の解除を制御する解除制御処理を実行する。そして、特定状態制御処理を終了する。

【0332】

次に、上述したステップ 1900 の発生制御処理について、図 54 のフローチャートを参照して説明する。

20

ステップ 2000において、メイン C P U 101 は、いずれかの特定状態に対応する発生条件が成立しているか否かを判定する。そして、いずれの特定状態に対応する発生条件も成立していないと判定した場合、発生制御処理を終了する。一方、いずれかの特定状態に対応する発生条件が成立していると判定した場合、次のステップ 2001 に進む。

ステップ 2001において、メイン C P U 101 は、上述の特定状態に対応する発生条件が成立した旨を示す特定状態発生コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、当該特定状態の発生が副制御基板 300 に伝達されることとなる。そして、次のステップ 2002 に進む。

ステップ 2002において、メイン C P U 101 は、上述の特定状態に対して所定の外部情報を送信する旨が定められていた場合に、当該外部情報を外部情報端子基板 500 に送信する外部情報送信処理を実行する。なお、上述の特定状態に対して外部情報を送信する旨が定められていなかった場合には、メイン C P U 101 はここでは何も行わない。そして、発生制御処理を終了する。

30

【0333】

次に、上述したステップ 1901 の解除制御処理について、図 55 のフローチャートを参照して説明する。

ステップ 2100において、メイン C P U 101 は、いずれかの特定状態が解除されるための解除条件（たとえば、主制御基板異常エラーであれば、設定変更状態が設定され、かつ R A M 異常の発生及び設定異常の発生が無かったこと等）が成立しているか否かを判定する。そして、いずれの特定状態に対応する解除条件も成立していないと判定した場合、解除制御処理を終了する。一方、いずれかの特定状態に対応する解除条件が成立していると判定した場合、次のステップ 2101 に進む。

40

ステップ 2101において、メイン C P U 101 は、上述の特定状態に対応する解除条件が成立した旨を示す特定状態解除コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、当該特定状態の解除が副制御基板 300 に伝達されることとなる。そして、解除制御処理を終了する。

【0334】

（パチンコ機 P における演出の概要）

上述の如く、主制御基板 100 において各種処理が実行されることにより、特図遊技及び普図遊技、並びに、特別遊技が進行する。そして、これら遊技の進行中には、主制御基

50

板 100 から種々のコマンドを副制御基板 300 に送信し、このコマンドを副制御基板 300 が受信することにより、当該副制御基板 300 において、遊技の進行に伴う演出の制御が行われる。

また、上述の如く、所定の発生条件の成立により特定状態が生じた場合には、生じた特定状態の種類を報知する特定状態報知が行われるようになっている。以下、特定状態報知について具体的に説明する。

(特定状態報知の概要)

本形態における特定状態報知は、予め定められた特定状態報知開始条件が成立することで開始され、予め定められた特定状態報知終了条件が成立することで終了するようになっている。そして、この特定状態報知では、状態報知ランプ E L や前扉演出ランプ D L 等が所定の態様で点灯し、液晶表示装置 21 において所定の態様での表示が行われ、音声出力装置 10 により所定の音声出力が行われることで、生じた特定状態が報知されるようになっている。

10

なお、詳細については後述するが、本形態に係るパチンコ機 P では、各特定状態について定められている特定状態報知開始条件は、当該特定状態の発生条件と同一となっている。すなわち、特定状態が生じることが特定状態報知開始条件として定められている。したがって、主制御基板 100 における発生条件の成立による特定状態については、主制御基板 100 から特定状態発生コマンドを受信することで、特定状態報知が開始されることとなる。

20

【 0335 】

図 56 に示すように、本形態におけるサブ ROM 302 には、特定状態ごとに、状態報知ランプ E L の点灯の態様、前扉演出ランプ D L の点灯の態様、盤面演出ランプ G L の点灯の態様、音声出力装置 10 による音声出力の態様、演出表示装置 21 における表示の態様、特定状態報知開始条件、特定状態報知終了条件、及び、後述する優先順位等の制御データを定めた特定状態報知設定テーブル 121 が設けられている。サブ CPU 301 は、この特定状態報知設定テーブル 121 を参照して、特定状態報知の実行を制御する。

以下、図 56 を参照して、各特定状態に対応する特定状態報知の制御データの内容を具体的に説明する。

【 0336 】

(1) 主制御基板異常エラー

30

主制御基板異常エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、RAM 異常の発生及び設定値異常の発生の少なくともいずれか一方が成立したこと（すなわち、主制御基板異常エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブ CPU 301 が主制御基板異常エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、設定変更状態が設定され、かつ RAM 異常の発生及び設定異常の発生が無かったこと（すなわち、主制御基板異常エラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブ CPU 301 が主制御基板異常エラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 10 により警告の強弱が相対的に弱い警告音（以下、警告音弱という）が出力されるとともに、「主制御基板異常エラーです」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 21 において、「主制御基板異常エラーです 係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

40

また、主制御基板異常エラーの優先順位は「1番」（最も高い優先順位）となっている。

【 0337 】

(2) バックアップ異常エラー

バックアップ異常エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、バックアップ異常の発生（すなわち、バックアップ異常エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブ CPU 301 がバックアップ異常工

50

ラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、設定変更状態が設定され、かつRAM異常の発生及び設定異常の発生が無かったこと（すなわち、バックアップ異常エラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブCPU301がバックアップ異常エラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが赤色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、音声出力装置10により警告音弱が出力されるとともに、「バックアップ異常エラーです」という音声が出力される。さらに、演出表示装置21において、「バックアップ異常エラーです 係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。10

また、バックアップ異常エラーの優先順位は「2番」（2番目の優先順位）となっている。

【0338】

（3）設定変更状態

設定変更状態に基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、設定変更状態の設定（すなわち、設定変更状態の発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301が設定変更状態に対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、設定変更状態が終了したこと（すなわち、設定変更状態の解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブCPU301が設定変更状態に対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。20

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが赤色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、操作ボタン9bに専用のランプが設けられている場合には、当該ランプは消灯する。また、音声出力装置10により警告音弱が出力されるとともに、「設定変更中です」という音声が出力される。さらに、演出表示装置21において、「設定変更中です」という文字の表示が行われる。

また、設定変更状態の優先順位は「3番」（3番目の優先順位）となっている。

【0339】

（4）RAMクリア実行状態

RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、初期化処理の実行（すなわち、RAMクリア実行状態の発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301がRAMクリア実行状態に対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間（本形態では、31秒）が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが赤色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、操作ボタン9bに専用のランプが設けられている場合には、当該ランプは緑色で点灯する。また、音声出力装置10により「メモリをクリアしました」という音声が出力される。なお、この音声については、パチンコ機Pの機種ごとに様々な種類の音声を採用することができる。さらに、演出表示装置21においては、予め定められたデフォルト画面（本形態では、所定の背景画像に重ねて、演出図柄50が所定の組み合わせ（たとえば、「1」「2」「3」等）で停止表示された初期画面）が表示される。40

また、RAMクリア実行状態の優先順位は「4番」（4番目の優先順位）となっている。

【0340】

なお、上述の如く、本形態に係るパチンコ機Pでは、電断復帰時にRAMクリアスイッチ109がオンになっていることを条件として設定変更状態が設定された場合には、当該設定変更状態が終了した際に初期化処理も実行される。50

【 0 3 4 1 】

ここで、設定変更状態中はメインRAM103に記憶されている設定値を変更することができる。設定値は遊技の有利度に大きな影響を及ぼす情報であることから、特定状態として設定変更状態が生じた場合には、この旨を確実に把握可能とするために、設定変更状態が生じた後にもある程度の期間に亘り何かしらの報知が行われるようにすることが望ましい。また、設定変更状態が終了した際に実行される初期化処理も、メインRAM103に記憶されているデータをクリアする重要な処理であるものの、設定変更状態の特定状態報知と重ねて報知を行うと、設定変更状態である旨にのみ着目されるおそれがあり、初期化処理の実行を十分に認識させることができないおそれがある。

そこで、本形態に係るパチンコ機Pでは、設定変更状態が生じた場合には、設定変更状態に基づく特定状態報知が終了した時点からRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知を所定時間（31秒）実行するようになっている。また、この設定変更状態に基づく特定状態報知が終了した後に実行されるRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知は、設定変更状態が設定されることなくRAMクリア実行状態が発生した場合に実行される特定状態報知と同様の実行内容（上述の内容）となっている。

この設定変更状態が生じた場合における特定状態報知については、後程、詳述する。

【 0 3 4 2 】

なお、電断復帰時に遊技可能状態が設定されるとともに、初期化処理が実行された場合には、上述の通り、初期化処理の実行を契機としてRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が行われる。

【 0 3 4 3 】**(5) 設定確認状態**

設定確認状態に基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、設定確認状態の設定（すなわち、設定確認状態の発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301が設定変更状態に対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、設定確認状態が終了したこと（すなわち、設定確認状態の解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間（本形態では、31秒）以上経過したことが定められている。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが赤色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、音声出力装置10により警告音弱が出力されるとともに、「設定確認中です」という音声が出力される。さらに、演出表示装置21において、「設定確認中です」という文字の表示が行われる。

また、設定確認状態の優先順位は「5番」（5番目の優先順位）となっている。

【 0 3 4 4 】

ここで、上述の如く、本形態に係るパチンコ機Pでは、電断復帰時に、設定スイッチ108がオン、RAMクリアスイッチ109がオフ、本体枠開放検出センサ2aがオン、バックアップ異常の発生無し、RAM異常の発生無しであったことを条件として、設定確認状態が設定され（すなわち、設定確認状態が発生し）、設定確認状態に基づく特定状態報知が実行される。併せて、電断復帰により電断復帰状態が生じ、電断復帰状態に基づく特定状態報知も実行される。後述するが、本形態に係るパチンコ機Pでは、特定状態が重複して生じる場合には、高い優先順位が設定された特定状態に基づく特定状態報知が優先的に実行されるようになっている。

そして、設定確認状態が終了し遊技可能状態が設定された場合には、設定確認状態に基づく特定状態報知における一部の報知（前扉演出ランプDLの点灯、演出表示装置21の表示）のみ終了し、その後、この報知については、電断復帰状態に基づく特定状態報知の態様により実行されることとなる。また、設定確認状態が終了し遊技可能状態が設定され、かつ特定状態報知が開始されてから所定時間以上経過した場合に、設定確認状態に基づく特定状態報知における他の報知（状態報知ランプELの点灯、盤面演出ランプGLの消

10

20

30

40

50

灯、音声の出力)が終了し、その後、この報知については、電断復帰状態に基づく特定状態報知の様により実行されることとなる。

【0345】

(6) 不正入賞エラー

不正入賞エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、特別遊技の実行中以外に遊技球が大入賞口(第1大入賞口18又は第2大入賞口55)へ所定個数(5個)以上入球したこと、又は、第2始動入賞口16の開放中以外に遊技球が第2始動入賞口16へ所定個数(5個)以上入球したこと(すなわち、不正入賞エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブCPU301が不正入賞エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間(60秒)が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが赤色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、音声出力装置10により警告の強弱が相対的に強い警告音(以下、警告音通常という)が出力されるとともに、「不正入賞を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置21において、「不正入賞を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、不正入賞エラーの優先順位は「6番」(6番目の優先順位)となっている。

【0346】

(7) 入賞頻度異常エラー

入賞頻度異常エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、予め定められた規定時間(60秒)内に、遊技球が一般入賞口14(第1一般入賞口14a、第2一般入賞口14b)又は始動入賞口(第1始動入賞口15、第2始動入賞口16)へ所定個数(15個)以上入球したこと(すなわち、入賞頻度異常エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブCPU301が入賞頻度異常エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間(60秒)が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが赤色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、音声出力装置10により警告音通常が出力されるとともに、「入賞頻度異常を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置21において、「入賞頻度異常を検出しました」という文字の表示、異常が検出された箇所(第1一般入賞口14a、第2一般入賞口14b、第1始動入賞口15、第2始動入賞口16)の表示、及び、「係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

また、入賞頻度異常エラーの優先順位は「7番」(7番目の優先順位)となっている。

【0347】

(8) 大入賞口過剰入賞エラー

大入賞口過剰入賞エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、1回の特別遊技における2以上のラウンド遊技において、遊技球が大入賞口(第1大入賞口18、第2大入賞口55)へ「終了個数(10個)+追加上限個数(5個)」以上入球したこと(すなわち、大入賞口過剰入賞エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブCPU301が大入賞口過剰入賞エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間(60秒)の経過が定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDL

10

20

30

40

50

が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 1 0 により警告音通常が出力されるとともに、「過剰入賞を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 2 1 において、「過剰入賞を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、大入賞口過剰入賞エラーの優先順位は「8番」(8番目の優先順位)となっている。

【0348】

(9) 電波エラー

電波エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、いずれかの電波検出センサ 7 1 a , 7 1 b , 7 1 c により電波が検出されたこと、又は、いずれかの電波検出センサ 7 1 a , 7 1 b , 7 1 c が断線や破損することにより異常が発生したこと(すなわち、電波エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブ C P U 3 0 1 が電波エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、電波が検出されなくなってから又は異常が解消してから(すなわち、電波エラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されてから)予め定められた所定時間(60秒)が経過したことが定められており、サブ C P U 3 0 1 が電波エラーに対応する特定状態解除コマンドを受信してから上述の所定時間が経過することにより終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 1 0 により警告音通常が出力されるとともに、「電波を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 2 1 において、「電波を検出しました」という文字の表示、電波や異常が検出された箇所(電波検出センサ 7 1 a , 7 1 b , 7 1 c)の表示、及び、「係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

また、電波エラーの優先順位は「9番」(9番目の優先順位)となっている。

【0349】

(10) 磁気エラー

磁気エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、いずれかの磁気検出センサ 7 0 a , 7 0 b , 7 0 c , 7 0 d により磁気が検出されたこと、又は、いずれかの磁気検出センサ 7 0 a , 7 0 b , 7 0 c , 7 0 d が断線や破損することにより異常が発生したこと(すなわち、磁気エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブ C P U 3 0 1 が磁気エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、電源がオフになることが定められている。すなわち、特定状態報知が開始された後に電源がオフになると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 1 0 により警告音通常が出力されるとともに、「磁石を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 2 1 において、「磁石を検出しました」という文字の表示、磁気や異常が検出された箇所(磁気検出センサ 7 0 a , 7 0 b , 7 0 c , 7 0 d)の表示、及び、「係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

また、磁気エラーの優先順位は「10番」(10番目の優先順位)となっている。

【0350】

(11) 特定領域異常通過エラー

特定領域異常通過エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、特別図柄 X 2 の決定に基づく特別遊技の特定のラウンド遊技(4ラウンド、5ラウンド)において、遊技球が第2大入賞口 5 5 に設けられた特定領域 5 7 へ進入したこと(すなわち、特定領域異常通過エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブ C P U 3 0 1 が特定領域異常通過エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

10

20

30

40

50

また、特定状態報知終了条件として、電源がオフになることが定められている。すなわち、特定状態報知が開始された後に電源がオフになると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力に関しては、特定状態報知が開始される前に出力されていた音声が変化することなく、そのまま音声出力装置 10 により出力され続ける。さらに、演出表示装置 21 において、「特定領域異常通過を検出しました 係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

また、特定領域異常通過エラーの優先順位は「11番」(11番目の優先順位)となっている。

【0351】

(12) 大入賞口入出球不一致エラー

大入賞口入出球不一致エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、特別遊技の終了時において、当該特別遊技が開始されてから終了するまでの間ににおける、第2大入賞口 55 へ入球した遊技球の数及び第2大入賞口 55 から排出された遊技球の数が一致しなかったこと(すなわち、大入賞口入出球不一致エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブCPU301が大入賞口入出球不一致エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間(60秒)が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 10 により警告音通常が出力されるとともに、「入出球不一致を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 21 において、「大入賞口入出球不一致を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、大入賞口入出球不一致エラーの優先順位は「12番」(12番目の優先順位)となっている。

【0352】

(13) 大入賞口異常排出エラー

大入賞口異常排出エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、特別遊技の実行中において、第2大入賞口 55 への遊技球の入球が検出されていないにもかかわらず、第2大入賞口 55 からの遊技球の排出が検出されたこと(すなわち、大入賞口異常排出エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブCPU301が大入賞口異常排出エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間(60秒)が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 10 により警告音通常が出力されるとともに、「異常排出を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 21 において、「大入賞口異常排出を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、大入賞口異常排出エラーの優先順位は「13番」(13番目の優先順位)となっている。

【0353】

(14) 振動エラー

振動エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、振動検出センサ 72 によりパチンコ機 P が振動していることが検出されたこと(すなわち、振動エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと)が定められており、サブCPU3

10

20

30

40

50

0 1 が振動エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間（60秒）が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 1 0 により警告音通常が出力されるとともに、「振動を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 2 1 において、「振動を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、振動エラーの優先順位は「14番」（14番目の優先順位）となっている。

【0354】

(15) 始動入賞口異常入賞エラー

始動入賞口異常入賞エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、予め定められた規定時間（5秒）以内に、遊技球が同一の始動入賞口（第1始動入賞口 1 5、第2始動入賞口 1 6）へ所定個数（15個）以上入球したこと（すなわち、始動入賞口異常入賞エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブ C P U 3 0 1 が始動入賞口異常入賞エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間（60秒）が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 1 0 により「始動口異常入賞を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 2 1 において、「始動口異常入賞を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、始動入賞口異常入賞エラーの優先順位は「15番」（15番目の優先順位）となっている。

【0355】

(16) 扉開放エラー

扉開放エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、前扉 3 の開放が検出されたこと（すなわち、扉開放エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブ C P U 3 0 1 が扉開放エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、前扉 3 の開放が検出されなくなったこと（すなわち、扉開放エラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブ C P U 3 0 1 が扉開放エラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E L が青色で点灯、前扉演出ランプ D L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G L が消灯する。また、音声出力装置 1 0 により警告音通常が出力されるとともに、「扉が開いています」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 2 1 において、「扉が開いています」という文字の表示が行われる。

また、扉開放エラーの優先順位は「16番」（16番目の優先順位）となっている。

【0356】

(17) 盤面センサエラー

盤面センサエラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、遊技盤 1 1 に取り付けられた所定のセンサ（第1始動入賞口検出センサ 1 5 a、第2始動入賞口検出センサ 1 6 a、第1大入賞口検出センサ 1 8 a、第2大入賞口検出センサ 5 5 a、特定領域検出センサ 5 7 a、一般領域検出センサ 5 8 a、ゲート検出センサ 2 0 a）が主制御基板 1 0 0 に接続されていないこと（すなわち、盤面センサエラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブ C P U 3 0 1 が盤面センサエラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

10

20

30

40

50

また、特定状態報知終了条件として、所定のセンサが主制御基板 100 に接続されたこと（すなわち、盤面センサエラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブCPU301 が盤面センサエラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E_L が青色で点灯、前扉演出ランプ D_L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G_L が消灯する。また、音声出力装置 10 により警告音通常が出力されるとともに、「盤面センサエラーです」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 21 において、「盤面センサエラー 係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

また、盤面センサエラーの優先順位は「17番」（17番目の優先順位）となっている。 10

【0357】

（18）アウトロ検出センサエラー

アウトロ検出センサエラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、アウトロ検出センサ 19a が主制御基板 100 に接続されていないこと（すなわち、アウトロ検出センサエラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301 がアウトロ検出センサエラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、アウトロ検出センサ 19a が主制御基板 100 に接続されたこと（すなわち、アウトロ検出センサエラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブCPU301 がアウトロ検出センサエラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。 20

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E_L が青色で点灯、前扉演出ランプ D_L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G_L が消灯する。また、音声出力装置 10 により警告音通常が出力されるとともに、「アウトロセンサエラーです」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 21 において、「アウトロセンサエラー 係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。

また、アウトロ検出センサエラーの優先順位は「18番」（18番目の優先順位）となっている。 30

【0358】

（19）ベース異常エラー

ベース異常エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、全入賞口（第1一般入賞口 14a、第2一般入賞口 14b、第1始動入賞口 15、第2始動入賞口 16、第1大入賞口 18、第2大入賞口 55）へ入球した遊技球の総数と、アウトロ 19 へ受け入れられた遊技球の総数との差が所定個数（50 個）以上となったこと（すなわち、ベース異常エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301 がベース異常エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、特定状態報知が開始されてから予め定められた所定時間（60秒）が経過したことが定められている。すなわち、特定状態報知が開始されてから所定時間が経過すると、上述の特定状態報知が終了する。 40

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプ E_L が青色で点灯、前扉演出ランプ D_L が赤色で点灯、盤面演出ランプ G_L が消灯する。また、音声出力装置 10 により警告音通常が出力されるとともに、「ベース異常を検出しました」という音声が出力される。さらに、演出表示装置 21 において、「ベース異常を検出しました」という文字の表示が行われる。

また、ベース異常エラーの優先順位は「19番」（19番目の優先順位）となっている。 50

【0359】

（20）可動体エラー

可動体エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、主制御基板 100 により作動が制御される可動体（可動片 16b、シャッター部 59）について

、可動されない等の異常が発生したこと（すなわち、可動体エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブC P U 3 0 1が可動体エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、異常が解消したこと（すなわち、可動体エラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブC P U 3 0 1が可動体エラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプE Lが青色で点灯、前扉演出ランプD Lが赤色で点灯、盤面演出ランプG Lが消灯する。また、音声出力装置1 0により警告音通常が出力されるとともに、「可動体エラーです」という音声が出力される。さらに、演出表示装置2 1において、「可動体エラー」という文字の表示、異常が検出された箇所（可動片1 6 b、シャッター部5 9）の表示、及び、「係員を呼んでください」という文字の表示が行われる。
10

また、可動体エラーの優先順位は「2 0番」（2 0番目の優先順位）となっている。

【0 3 6 0】

（2 1）満タンエラー

満タンエラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、受皿7が満タン状態となったこと（すなわち、満タンエラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブC P U 3 0 1が満タンエラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、受皿7が満タン状態でなくなったこと（すなわち、満タンエラーの解除条件が成立し、この特定状態が解除されたこと）が定められており、サブC P U 3 0 1が満タンエラーに対応する特定状態解除コマンドを受信することにより終了する。
20

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプE Lが青色で点灯する。また、前扉演出ランプD L及び盤面演出ランプG Lは、特定状態報知が開始される前の態様のまま点灯する。また、音声出力装置1 0により「球を抜いてください」という音声が出力される。なお、この音声については、パチンコ機Pの機種ごとに様々な種類の音声を採用することができる。さらに、演出表示装置2 1において、「球を抜いてください」という文字の表示が行われる。

また、満タンエラーの優先順位は「2 1番」（2 1番目の優先順位）となっている。

【0 3 6 1】

（2 2）特定領域未通過エラー

特定領域未通過エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、特別図柄X 1の決定に基づく特別遊技の特定のラウンド遊技（4ラウンド、5ラウンド）において、遊技球が第2大入賞口5 5に設けられた特定領域5 7へ進入しなかったこと（すなわち、特定領域未通過エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブC P U 3 0 1が特定領域未通過エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、次の大当たりに当選すること又は電源がオフになることが定められている。すなわち、特定状態報知が開始された後に大当たりに当選するか又は電源がオフになると、上述の特定状態報知が終了する。
40

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプE Lが青色で点灯、前扉演出ランプD Lが緑色で点灯する。また、盤面演出ランプG Lは、特定状態報知が開始される前の態様のまま点灯する。また、音声出力に関しては、特定状態報知が開始される前に出力されていた音声が変化することなく、そのまま音声出力装置1 0により出力され続け、演出表示装置2 1における表示に関しても、特定状態報知が開始される前に表示されていた画像等が変化することなく、そのまま表示され続ける。

また、特定領域未通過エラーの優先順位は「2 2番」（2 2番目の優先順位）となっている。

【0 3 6 2】

(23) 電断復帰状態

電断復帰状態に基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、電源がオフからオンになったこと（すなわち、電断復帰状態の発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301が電断復帰状態に対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、役物演出装置YS（第1役物演出装置YS1、第2役物演出装置YS2）を初期位置に停止させるイニシャル処理が終了することが定められている。すなわち、特定状態報知が開始された後にイニシャル処理が終了すると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、状態報知ランプELが青色で点灯、前扉演出ランプDLが青色で点灯、盤面演出ランプGLが消灯する。また、音声出力に関しては、特定状態報知が開始される前に出力されていた音声が変化することなく、そのまま音声出力装置10により出力され続ける。さらに、演出表示装置21においては、電断復帰時に初期化処理が行われた場合には上述のデフォルト画面が表示され、電断復帰時に初期化処理が行われなかつた場合には電断発生前の画面が表示される。

また、電断復帰状態の優先順位は「23番」（23番目の優先順位）となっている。

【0363】

なお、上述の如く、電断復帰時に設定確認状態が設定され（設定確認状態が生じ）、当該設定確認状態に基づく特定状態報知が実行された場合には、設定確認状態の終了により設定確認状態が終了する。これに伴って、設定確認状態に基づく特定状態報知における一部の報知が終了し、その後、当該報知については、電断復帰状態に基づく特定状態報知の態様により実行される。

【0364】

(24) 役物演出装置エラー

役物演出装置エラーに基づく特定状態報知については、特定状態報知開始条件として、副制御基板300により作動が制御される役物演出装置YSである第1役物演出装置YS1及び第2役物演出装置YS2の少なくともいずれか一方に、駆動モータが作動しない等の異常が発生した（すなわち、役物演出装置エラーの発生条件が成立し、この特定状態が生じたこと）が定められており、サブCPU301が役物演出エラーに対応する特定状態発生コマンドを受信することにより開始される。

また、特定状態報知終了条件として、電源がオフになることが定められている。すなわち、特定状態報知が開始された後に電源がオフになると、上述の特定状態報知が終了する。

また、この特定状態報知中は、第1役物演出装置YS1のみ異常が発生した場合には状態報知ランプELが青色で点灯し、第2役物演出装置YS2のみ異常が発生した場合には状態報知ランプELが緑色で点灯し、第1役物演出装置YS1及び第2役物演出装置YS2の両方に異常が発生した場合には状態報知ランプELが黄色で点灯する。また、前扉演出ランプDL及び盤面演出ランプGLは、特定状態報知が開始される前の態様のまま点灯する。また、音声出力に関しては、特定状態報知が開始される前に出力されていた音声が変化することなく、そのまま音声出力装置10により出力され続け、演出表示装置21における表示に関しても、特定状態報知が開始される前に表示されていた画像等が変化することなく、そのまま表示され続ける。

また、役物演出装置エラーの優先順位は「24番」（24番目の優先順位）となっている。

【0365】

（特定状態が重複して生じた場合における特定状態報知の制御の概要）

ここで、本形態に係るパチンコ機Pでは、各特定状態が生じる原因となる発生条件は特定状態ごとに異なる内容となっており、これらの発生条件はそれぞれ別個に成立することができる。そのため、いずれかの特定状態が生じ当該特定状態に基づく特定状態報知が行われているときに、他の特定状態が重複して生じることが起こり得る。

そこで、本形態に係るパチンコ機Pでは、複数の特定状態が重複して生じた場合には、

10

20

30

40

50

各特定状態に定められている優先順位の高いものから順に特定状態報知が行われるようになっている。

【0366】

(具体例1)

たとえば、入賞頻度異常エラーに基づく特定状態報知の実行中（すなわち、状態報知ランプE Lが青色で点灯し、前扉演出ランプD Lが赤色で点灯し、盤面演出ランプG Lが消灯し、音声出力装置10により警告音通常及び「入賞頻度異常を検出しました」との音声が出力され、演出表示装置21において「入賞頻度異常を検出しました」との文字の表示、異常が検出された箇所の表示、「係員を呼んでください」との文字の表示が行われているとき）に、不正入賞エラーが生じたものとする。

10

【0367】

この場合、特定状態報知設定テーブル121によれば、入賞頻度異常エラーの優先順位は「7番」、不正入賞エラーの優先順位は「6番」であり、不正入賞エラーの方が入賞頻度エラーよりも優先順位が高いため、実行中の入賞頻度異常エラーに基づく特定状態報知に代わり、不正入賞エラーに基づく特定状態報知が実行されることとなる。すなわち、状態報知ランプE Lの青色の点灯、前扉演出ランプD Lの赤色の点灯、盤面演出ランプG Lの消灯、警告音通常の出力はそのまま継続して行われるものとの、上述の音声の出力に代わり、「不正入賞を検出しました」との音声の出力が音声出力装置10により行われ、上述の文字の表示に代わり、「不正入賞を検出しました」との文字の表示が演出表示装置21において行われる（図56参照）。

20

【0368】

その後、不正入賞エラーの特定状態報知終了条件が成立し、当該不正入賞エラーに基づく特定状態報知が終了すると、この時点では既に入賞頻度異常エラーの特定状態報知終了条件が成立しており当該入賞頻度異常エラーに基づく特定状態報知は終了しているため、当該入賞頻度異常エラーに基づく特定状態報知は再開されない。

【0369】

(具体例2)

また、たとえば、大入賞口異常排出エラーに基づく特定状態報知の実行中（すなわち、状態報知ランプE Lが青色で点灯し、前扉演出ランプD Lが赤色で点灯し、盤面演出ランプG Lが消灯し、音声出力装置10により警告音通常及び「異常排出を検出しました」との音声が出力され、演出表示装置21において「大入賞口異常排出を検出しました」との文字の表示が行われているとき）に、特定領域異常通過エラーが生じたものとする。

30

【0370】

この場合、特定状態報知設定テーブル121によれば、大入賞口異常排出エラーの優先順位は「13番」、特定領域異常通過エラーの優先順位は「11番」であり、特定領域異常通過エラーの方が大入賞口異常排出エラーよりも優先順位が高いため、実行中の大入賞口異常排出エラーに基づく特定状態報知に代わり、特定領域異常通過エラーに基づく特定状態報知が実行されることとなる。

すなわち、状態報知ランプE Lの青色の点灯、前扉演出ランプD Lの赤色の点灯、盤面演出ランプG Lの消灯はそのまま継続して行われる。また、特定領域異常通過エラーに基づく特定状態報知では、音声出力に関しては、当該特定状態報知が開始される前に出力されていた音声が変化することなく、そのまま音声出力装置10により出力され続けるため、大入賞口異常排出エラーに基づく特定状態報知で出力されていた警告音通常及び「異常排出を検出しました」との音声の出力が継続して行われる。また、上述の文字の表示に代わり、「特定領域異常通過を検出しました 係員をよんでください」との文字の表示が演出表示装置21において行われる（図56参照）。

40

【0371】

その後、特定領域異常通過エラーの特定状態報知終了条件が成立し、当該特定領域異常通過エラーに基づく特定状態報知が終了した場合において、大入賞口異常排出エラーの特定状態報知終了条件が成立していなかったときには、当該大入賞口異常排出エラーに基づ

50

く特定状態報知が再開されることとなる。これに対して、上述の場合において、大入賞口異常排出エラーの特定状態報知終了条件が成立していたときには、当該大入賞口異常排出エラーに基づく特定状態報知は終了しているため、当該不正入賞エラーに基づく特定状態報知は再開されない。

【0372】

(具体例3)

また、たとえば、電波エラーに基づく特定状態報知の実行中（すなわち、状態報知ランプE Lが青色で点灯し、前扉演出ランプD Lが赤色で点灯し、盤面演出ランプG Lが消灯し、音声出力装置10により警告音通常及び「電波を検出しました」との音声が出力され、演出表示装置21において「電波を検出しました」との文字の表示、電波の検出箇所の表示及び「係員を読んでください」との文字の表示が行われているとき）に、振動エラーが生じたものとする。

【0373】

この場合、特定状態報知設定テーブル121によれば、電波エラーの優先順位は「9番」、振動エラーの優先順位は「14番」であり、電波エラーの方が振動エラーよりも優先順位が高いため、実行中の電波エラーに基づく特定状態報知が継続して行われることとなる。

その後、電波エラーの特定状態報知終了条件が成立し、当該電波エラーに基づく特定状態報知が終了した場合において、振動エラーの特定状態報知終了条件が成立していないなかつたときには、当該振動エラーに基づく特定状態報知が行われることとなる。これに対して、上述の場合において、振動エラーの特定状態報知終了条件が成立していたときには、当該振動エラーに基づく特定状態報知は終了しているため、当該振動エラーに基づく特定状態報知は行われない。

【0374】

以上のように、本形態に係るパチンコ機Pでは、複数の特定状態が重複して生じた場合には、各特定状態に定められている優先順位の高いものから順に特定状態報知が行われるようになっている。また、この優先順位は、不正行為や装置の異常により生じ得る特定状態（大入賞口入出球不一致エラー、電波エラー、可動体エラー等）、設定値に関する所定の制御が行われる特定状態（設定変更状態、設定確認状態）、主制御基板100の記憶領域（サブRAM103等）に関する異常の発生により生じ得る特定状態の順に次第に高くなるように設定されている。

したがって、本形態に係るパチンコ機Pによれば、公平かつ適切な遊技の進行を妨げる可能性が高い、より重要な特定状態を迅速に発見することができる。

【0375】

(設定変更状態が生じた場合における特定状態報知)

本形態に係るパチンコ機Pでは、電断復帰時に初期化処理が実行された場合には、この初期化処理の実行によりRAMクリア実行状態が生じ、当該RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が実行される。また、電断復帰時に設定変更状態が設定された場合には、当該設定変更状態に基づく特定状態報知が実行され、当該設定変更状態が終了すると初期化処理の実行によりRAMクリア実行状態が生じ、当該RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が実行される。すなわち、設定変更状態に基づく特定状態報知が終了した時点からRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が所定時間（31秒）実行されるようになっている。

具体的には、電断復帰時に設定変更状態が設定されると、まず設定変更状態に基づく特定状態報知が実行される。すなわち、状態報知ランプE Lが青色で点灯し、前扉演出ランプD Lが赤色で点灯し、盤面演出ランプG Lが消灯する。操作ボタン9bに専用のランプが設けられていた場合には、当該ランプは消灯する。また、音声出力装置10により警告音弱及び「設定変更中です」という音声が出力される。さらに、演出表示装置21において、「設定変更中です」という文字の表示が行われる。

【0376】

10

20

30

40

50

その後、設定変更状態が終了すると初期化処理が実行され、上述の如く、RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が所定時間（31秒）実行される。具体的には、設定変更状態に基づく特定状態報知に引き続き、状態報知ランプELが青色で点灯し、前扉演出ランプDLが赤色で点灯し、盤面演出ランプGLが消灯する。操作ボタン9bに専用のランプが設けられていた場合には、当該ランプが緑色で点灯する。また、音声出力装置10により「メモリをクリアしました」という音声が出力され、演出表示装置21において、デフォルト画面が表示される。

【0377】

そして、上述の所定時間が経過すると、RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が終了する。このときに他の特定状態が生じていた場合には、優先順位に従って当該特定状態に基づく特定状態報知が実行される。10

【0378】

なお、電断復帰時に設定変更状態が設定された場合には、この電断復帰により電断復帰状態も生じ、当該電断復帰状態に基づく特定状態報知を実行されることとなるが、設定変更状態及びRAMクリア実行状態は電断復帰状態よりも優先順位が高いため、当該電断復帰状態に基づく特定状態報知の代わりに、設定変更状態に基づく特定状態報知及びRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が実行される。

また、電断復帰状態に基づく特定状態報知は、上述の如く、イニシャル処理が終了することで終了するが、電断復帰時に設定変更状態が設定された場合には、当該イニシャル処理は電断復帰時から25秒で終了するため、設定変更状態に基づく特定状態報知及びRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が終了した時点（設定変更状態に基づく特定状態報知が終了してから所定時間（31秒）が経過した時点）では、電断復帰状態に基づく特定状態報知は終了しているため、当該電断復帰状態に基づく特定状態報知は行われない。20

なお、電断復帰後すぐに設定変更状態が終了し、設定変更状態に基づく特定状態報知が終了した場合であっても、RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知は所定時間（31秒）実行されるため、設定変更状態が生じた場合には、設定変更状態に基づく特定状態報知及びRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が併せて所定時間（31秒）以上実行されることとなる。

【0379】

以上のように設定したことにより、本形態に係るパチンコ機Pにおいては、遊技の有利度に大きな影響を及ぼす設定値を変更可能な設定変更状態が設定された場合には、設定変更状態に基づく特定状態報知、及びRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知により、必ず所定時間以上の報知が行われる。したがって、設定変更状態が生じた旨、設定変更状態の終了により初期化処理が実行された旨を確実に把握可能とすることができます。30

【0380】

次に、上述のような各種処理を実行するための副制御基板300における制御処理について説明する。

まず、副制御基板300のメイン処理について、図57に示すフローチャートを参照して説明する。

ステップ3000において、電源投入に応じて、サブROM302からメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM303に記憶されるフラグなどの初期化、設定処理を実行する。そして、次のステップ3001に進む。40

ステップ3001において、サブCPU301は、各種演出の態様を決定する際に用いられる演出乱数を更新する処理を行うとともに、以後は、割込処理が行われるまでステップ2001の処理を繰り返し実行する。ここでは、それぞれの演出乱数が非同期的に更新されている。

【0381】

次に、副制御基板300のタイマ割込処理について、図58に示すフローチャートを参照して説明する。

副制御基板300には、所定の周期（4ミリ秒）でクロックパルスを発生するリセット

10

20

30

40

50

用クロックパルス発生回路（特に図示しておらず）が設けられている。そして、このリセット用クロックパルス発生回路によるクロックパルスの発生により、サブCPU301はタイマ割込処理プログラムを読み込んで、図58に示すタイマ割込処理を開始する。

【0382】

ステップ3100において、サブCPU301は、副制御基板300で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を実行する。そして、次のステップ3101に進む。

なお、本形態に係るパチンコ機Pでは、減算タイマを採用しており、副制御基板300のタイマ割込処理が実行されるたびにタイマカウンタが1ずつ減算され、0になると減算を停止するようになっている。

ステップ3101において、サブCPU301は、サブRAM303の受信バッファに格納されているコマンドを解析するとともに、受信したコマンドに応じた種々の処理を実行する。具体的には、副制御基板300においては、主制御基板100からコマンドが送信されると、コマンド受信割込処理が行われ、主制御基板100から送信されたコマンドが受信バッファに格納される。そして、サブCPU301は、コマンド受信割込処理によって受信バッファに格納されたコマンドを解析する。そして、次のステップ3102に進む。

10

【0383】

ステップ3102において、サブCPU301は、特定状態報知を制御する特定状態報知制御処理を実行する。そして、次のステップ3103に進む。

ステップ3103において、サブCPU301は、実行中の変動演出等の進行状況に応じて、演出操作装置9の操作の受け付け可否を判定するとともに、回転操作検出センサ9c及び押下操作検出センサ9dからの操作信号が入力されたか否かを判定する。そして、回転操作検出センサ9c又は押下操作検出センサ9dから操作信号が入力されたときに、演出操作装置9の操作受け付け中であった場合には、演出操作装置9が操作されたことを画像制御基板、音声制御基板、電飾制御基板、作動制御基板等の各種制御基板に送信すべく、送信バッファにコマンドを格納する。そして、次のステップ3104に進む。

20

ステップ3104において、サブCPU301は、サブRAM303の送信バッファにセットされている各種コマンドを、画像制御基板、音声制御基板、電飾制御基板、作動制御基板等の各種制御基板へ送信する。そして、副制御基板300のタイマ割込処理を終了する。

30

【0384】

次に、上述したステップ3102の特定状態報知制御処理について、図59のフローチャートを参照して説明する。

ステップ3200において、サブCPU301は、いずれかの特定状態報知開始条件が成立したか否かを判定する。そして、特定状態報知開始条件が成立していないと判定した場合、ステップ3205に進む。一方、特定状態報知開始条件が成立したと判定した場合、次のステップ3201に進む。

ステップ3201において、サブCPU301は、上述の特定状態報知開始条件に対応する特定状態報知が実行されている旨を示す実行中フラグがオンであるか否かを判定する。そして、実行中フラグがオンであると判定した場合、特定状態報知制御処理を終了する。一方、実行中フラグがオンでない（すなわち、オフである）と判定した場合、次のステップ3202に進む。

40

【0385】

ステップ3202において、サブCPU301は、上述の特定状態報知開始条件に対応する特定状態報知を実行するための特定状態報知実行コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた特定状態報知実行コマンドは、上述のステップ3104において各種制御基板に送信され、これらの制御基板により、対応する特定状態報知の実行に係る制御が行われることとなる。そして、次のステップ3203に進む。

ステップ3203において、サブCPU301は、上述の特定状態報知開始条件に対応する特定状態報知について優先順位に従った報知の実行を制御するための処理が実行され

50

る。具体的には、サブC P U 3 0 1は、特定状態報知の実行が重複することとなった場合には、重複した特定状態報知のうち最も高い優先順位が定められた特定状態報知を優先的に実行させる。これにより、各種ランプ、音声出力装置10、演出表示装置21等の演出装置において最も高い優先順位が定められた特定状態報知が実行されることとなる。なお、重複した特定状態報知のうち他の特定状態報知については、バックグラウンドで進行するようになっており、最も高い優先順位が定められた特定状態報知が終了した後は、バックグラウンドで進行している特定状態報知のうち最も高い優先順位が定められた特定状態報知が実行されることとなる。そして、次のステップ3204に進む。

【0386】

ステップ3204において、サブC P U 3 0 1は、対応する実行中フラグをオンにする。
そして、特定状態報知制御処理を終了する。

10

また、上述のステップ3200で特定状態報知開始条件が成立していないと判定された場合に進むステップ3205において、サブC P U 3 0 1は、いずれかの特定状態報知終了条件が成立したか否かを判定する。そして、特定状態報知終了条件が成立していないと判定した場合、特定状態報知制御処理を終了する。一方、特定状態報知終了条件が成立したと判定した場合、次のステップ3206に進む。

【0387】

ステップ3206において、サブC P U 3 0 1は、上述の特定状態報知終了条件に対応する実行中フラグがオンであるか否かを判定する。そして、実行中フラグがオンないと判定した場合、特定状態報知制御処理を終了する。一方、実行中フラグがオンであると判定した場合、次のステップ3207に進む。

20

ステップ3207において、サブC P U 3 0 1は、上述の特定状態報知終了条件に対応する特定状態報知を終了するための特定状態報知終了コマンドを送信バッファにセットする。ここでセットされた特定状態報知終了コマンドは、上述のステップ3104において各種制御基板に送信され、これらの制御基板により、対応する特定状態報知の終了に係る制御が行われることとなる。そして、次のステップ3208に進む。

【0388】

ステップ3208において、サブC P U 3 0 1は、対応する実行中フラグをオフにする。
そして、特定状態報知制御処理を終了する。

【0389】

30

次に、上述の実施の形態の変形例について説明する。

上述の実施の形態では、電断発生直前に滞在していた制御状態、電断復帰時における設定スイッチ108のオン又はオフ、R A Mクリアスイッチ109のオン又はオフ、本体枠開放検出センサ2aのオン又はオフ、バックアップ異常の発生の有無、R A M異常の発生の有無に応じて、電断復帰時における制御状態の設定が行われるようになっていたが、制御状態の設定を行う際の判断条件はこれらに限定されるものではない。たとえば、前扉開放検出センサ3a等の他のセンサのオン又はオフを判断条件として追加してもよい。また、上述の判断条件のうちいずれかの判断条件（たとえば、本体枠開放検出センサ2aのオン又はオフ）について除外してもよい。

【0390】

40

また、上述の実施の形態では、電断復帰時のみ設定確認状態や設定変更状態が設定されるようになっていたが、これに限定されるものではない。たとえば、パチンコ機Pの電源がオンとなっているときに、所定の操作を行うことで設定確認状態や設定変更状態が設定されるようにしてもよい。

【0391】

また、上述の実施の形態では、R A Mクリアスイッチ109がオンとなった状態で電断復帰し設定変更状態が設定された場合には、当該設定変更状態が終了した際に初期化処理が行われるようになっていたが、初期化処理の実行タイミングはこれに限定されるものではない。

たとえば、上述の場合には、設定変更状態が終了した際ではなく、電断復帰時に（設定

50

変更状態が設定された際に)初期化処理を実行するようにしてもよい。そして、電断復帰時に初期化処理を実行するようにした場合にも、上述の実施の形態と同様に、当該初期化処理が実行された時点からRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知を実行するのではなく、設定変更状態に基づく特定状態報知が終了した時点(設定変更状態が終了した時点)からRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知を実行するのが望ましい。

【0392】

また、上述の実施の形態では、設定変更状態が終了した際に初期化処理が実行されるようになっていたが、初期化処理以外の特定処理(たとえば、各種構成部品の作動確認処理等)を実行するようにしてもよい。そして、設定変更状態に基づく特定状態報知が終了した時点から当該特定処理の実行に基づく特定状態報知を実行するようにしてもよい。また、同時に初期化処理が実行される場合には、RAMクリア実行状態に基づく特定状態報知が終了した時点から上述の特定処理の実行に基づく特定状態報知を実行するようにしてもよい。

10

【0393】

また、上述の実施の形態では、所定の発生条件の成立により生じる特定状態として24種類が設けられていたが、これらすべてを必ず設ける必要はなく、パチンコ機の機種仕様に応じた特定状態のみを設けることができる。たとえば、特定領域57を備えた大入賞口を有していないパチンコ機においては、特定領域57に関連する特定領域異常通過エラー、大入賞口入出球不一致エラー、大入賞口異常排出エラー、特定領域未通過エラーは設けなくてもよい。

20

【0394】

また、上述の実施の形態では、設定値ごとに大当たりの当選確率が異なるように設定されていたが、これに限定されるものでなく、設定値ごとに特別図柄の種別の決定確率や変動パターンの決定確率等が異なるように設定してもよい。

なお、上述の変形例は、可能な範囲で互いに組み合わせて構成することもできる。

【0395】

また、上述の実施の形態における設定変更状態制御処理を実行するメインCPU101は、本発明の設定手段に相当する。また、上述の実施の形態におけるステップ3202の処理を実行するサブCPU301は、本発明の報知手段に相当する。また、上述の実施の形態における初期化処理は、本発明の所定の処理に相当する。また、上述の実施の形態における設定変更状態に基づく特定状態報知は、本発明の設定変更状態に関する報知に相当する。また、上述の実施の形態における31秒は、本発明の所定期間に相当する。また、上述の実施の形態におけるRAMクリア実行状態に基づく特定状態報知は、本発明の所定の処理に関する特定報知に相当する。また、上述の実施の形態におけるパチンコ機Pは、本発明の遊技機に相当する。また、上述の実施の形態におけるメインRAM103は、本発明の所定の記憶部に相当する。また、上述の実施の形態におけるRAMクリアスイッチがオンとなった状態で電断から復帰した時点は、本発明の設定変更状態の終了以外の特定時に相当する。

30

【符号の説明】

【0396】

P パチンコ機

40

21 演出表示装置

100 主制御基板

101 メインCPU

102 メインROM

103 メインRAM

300 副制御基板

301 サブCPU

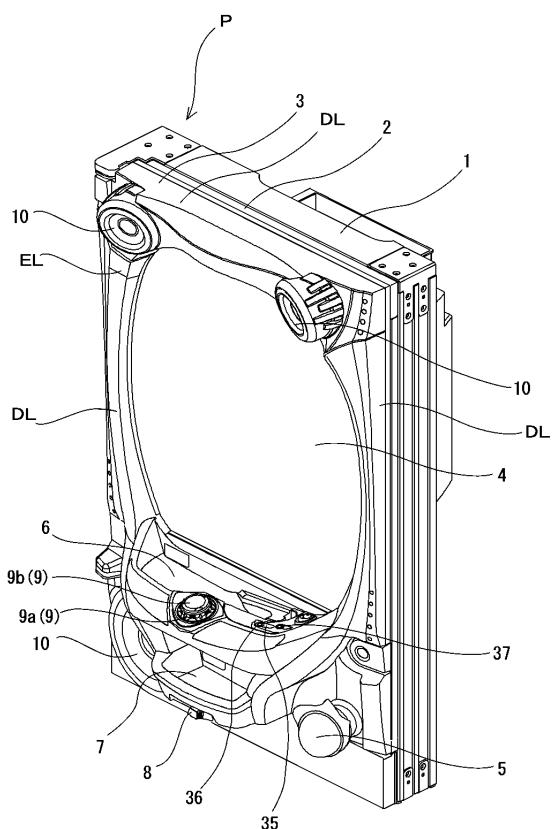
302 サブROM

303 サブRAM

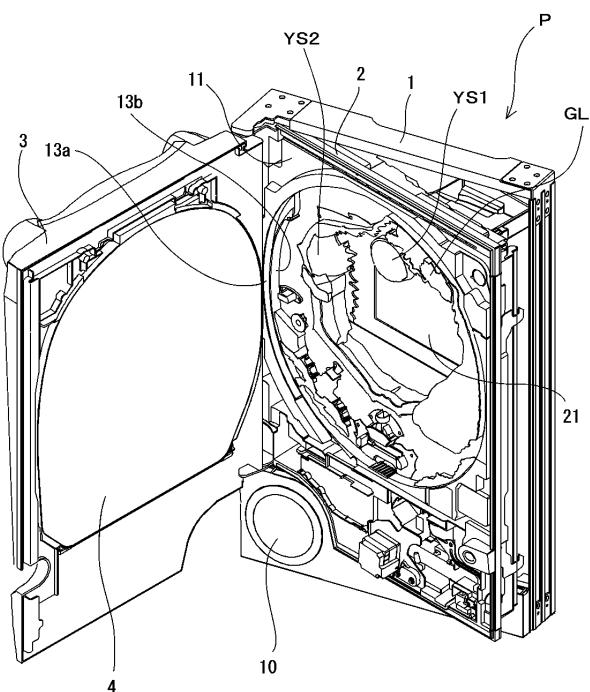
50

【四面】

【 図 1 】



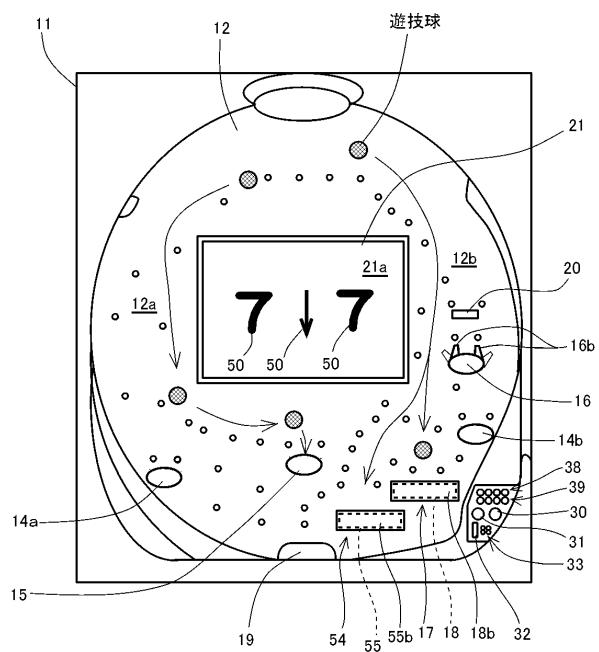
【 叉 2 】



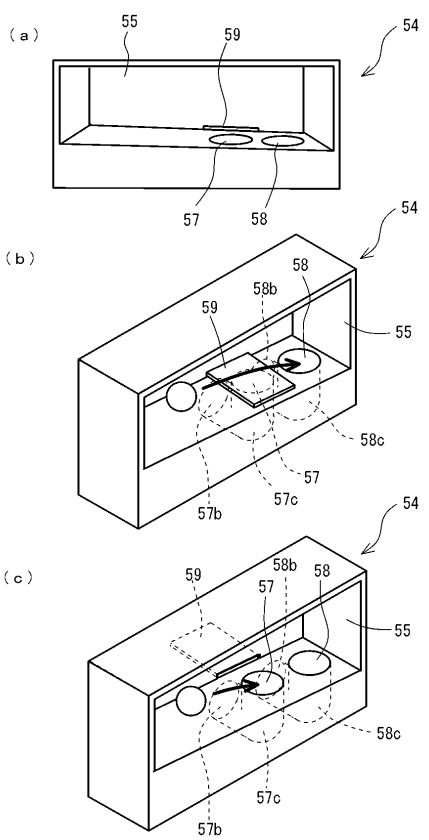
10

20

【 义 3 】



(4)



30

40

50

【図9】

当たり図柄乱数判定テーブル111

(a) 第1始動入賞口判定テーブル111a

当たり図柄乱数 (0~199)	図柄種別	選択確率
0~99	X1	50%
100~199	X2	50%

(b) 第2始動入賞口判定テーブル111b

当たり図柄乱数 (0~199)	図柄種別	選択確率
0~159	X1	80%
160~199	X2	20%

【図10】

リーチグループ決定乱数判定テーブル112

(a) 第1判定テーブル112a (非時短遊技状態、第1始動入賞口、第1特図保留数0又は1)

リーチグループ決定乱数 (0~10006)	グループ種別
0~3999	第1グループ
4000~8999	第2グループ
9000~9899	第3グループ
9900~10006	第4グループ

(b) 第2判定テーブル112b (非時短遊技状態、第1始動入賞口、第1特図保留数2以上)

リーチグループ決定乱数 (0~10006)	グループ種別
0~5999	第1グループ
6000~8999	第2グループ
9000~9899	第3グループ
9900~10006	第4グループ

(c) 第3判定テーブル112c (非時短遊技状態、第2始動入賞口、第2特図保留数0~3)

リーチグループ決定乱数 (0~10006)	グループ種別
0~7999	第1グループ
8000~10006	第2グループ

10

20

【図11】

ハズレ用判定テーブル(リーチモード決定乱数判定テーブル113)

(a) 第1グループ用判定テーブル113a

リーチモード決定乱数 (0~2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0~2038	00H	第1変動テーブル114a

(b) 第2グループ用判定テーブル113b

リーチモード決定乱数 (0~2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0~1999	00H	第2変動テーブル114b
2000~2038	01H	第2変動テーブル114b

(c) 第3グループ用判定テーブル113c

リーチモード決定乱数 (0~2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0~2038	02H	第3変動テーブル114c

(d) 第4グループ用判定テーブル113d

リーチモード決定乱数 (0~2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0~1899	03H	第3変動テーブル114c
1900~2038	04H	第4変動テーブル114d

【図12】

大当たり用判定テーブル(リーチモード決定乱数判定テーブル113)

(a) 第1大当たり用判定テーブル113e (非時短遊技状態、特別図柄X1)

リーチモード決定乱数 (0~2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0~199	32H	第30変動テーブル114e
200~1299	33H	第31変動テーブル114f
1300~2038	34H	第31変動テーブル114f

30

(b) 第2大当たり用判定テーブル113f (非時短遊技状態、特別図柄X2)

リーチモード決定乱数 (0~2038)	変動モード番号	変動パターン抽選テーブル114
0~1399	33H	第32変動テーブル114g
1400~2038	34H	第32変動テーブル114g

40

50

【図13】

変動パターン抽選テーブル114

(a) 第1変動テーブル114a

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~124	00H
125~249	01H

(b) 第2変動テーブル114b

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~99	00H
100~249	01H

(c) 第3変動テーブル114c

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~249	02H

(d) 第4変動テーブル114d

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~119	03H
120~249	04H

(e) 第30変動テーブル114e

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~124	30H
125~249	31H

(f) 第31変動テーブル114f

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~109	32H
110~249	33H

(g) 第32変動テーブル114g

変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~199	33H
200~249	34H

【図14】

変動時間決定テーブル115

(a) 第1変動時間決定テーブル115a

変動モード番号	変動時間
00H	7秒
01H	13秒
02H	13秒
03H	13秒
04H	30秒
32H	13秒
33H	13秒
34H	30秒

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

10

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

20

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

30

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

50

【図17】

当たり決定乱数判定テーブル118

(a) 非時短判定テーブル118a

当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	普通図柄の種別
0	ハズレ	ハズレ図柄
1	当たり	当たり図柄
2~65535	ハズレ	ハズレ図柄

(=1/65536)

(b) 時短判定テーブル118b

判定結果	普通図柄の種別
ハズレ	ハズレ図柄
当たり	当たり図柄
ハズレ	ハズレ図柄

(\approx 99/100)

【図19】

第2始動入賞口開放制御テーブル120

ANSWER

遊技状態	開放回数	開放時間
非時短遊技状態	1回	0.2秒
時短遊技状態	2回	1.2秒

【図18】

普通図柄変動パターン決定テーブル119

遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	3秒
時短遊技状態	0.6秒

10

【図20】

電断復帰時に設定される制御状態

20

30

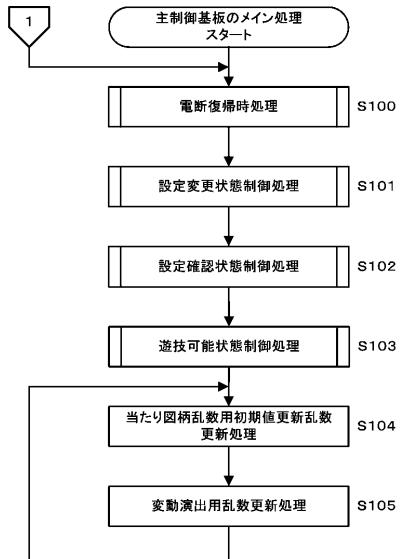
40

50

【図 2 1】

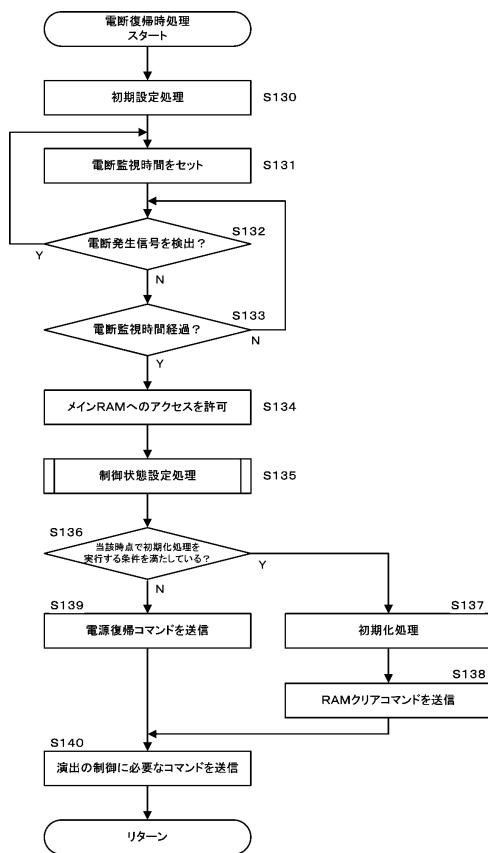
電断復帰時に設定される制御状態					
スイッチのオン・オフ、異常の発生の有無	高定 スイッチ	RAMクリア スイッチ	本体枠開放	バックアップ 送出センタ	RAM 異常
(11) オフ	オフ	オフ	無	無	右
(12) オン	オフ	オフ	無	無	右
(13) オフ	オン	オフ	無	無	右
(14) オン	オン	オフ	無	無	右
(15) オフ	オフ	オン	無	無	右
(16) オン	オフ	オン	無	無	右
(17) オフ	オン	オン	無	無	右
(18) オン	オン	オン	無	無	右
(19) 高定スイッチ、オン又はオフ RAMクリアスイッチ、オン又はオフ 本体枠開放スイッチ、オン又はオフ	高定 スイッチ	RAMクリア スイッチ	本体枠開放	バックアップ 送出センタ	RAM 異常

【図 2 2】



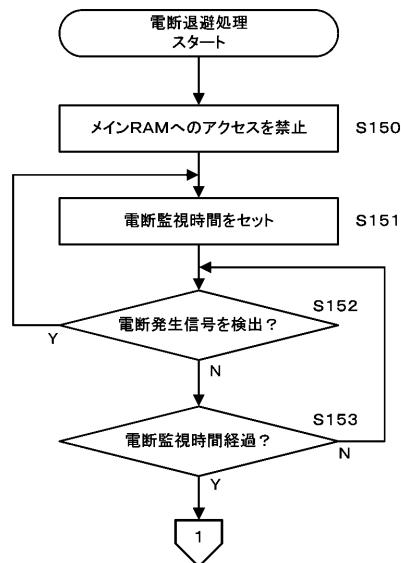
10

【図 2 3】



20

【図 2 4】

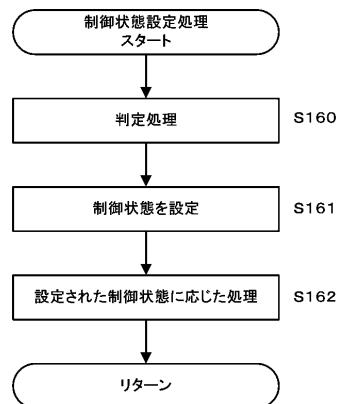


30

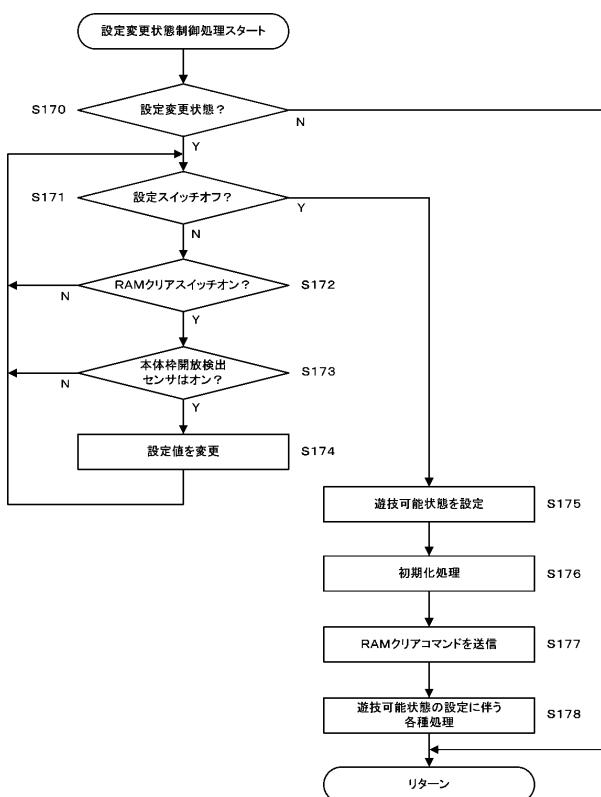
40

50

【図25】



【図26】



10

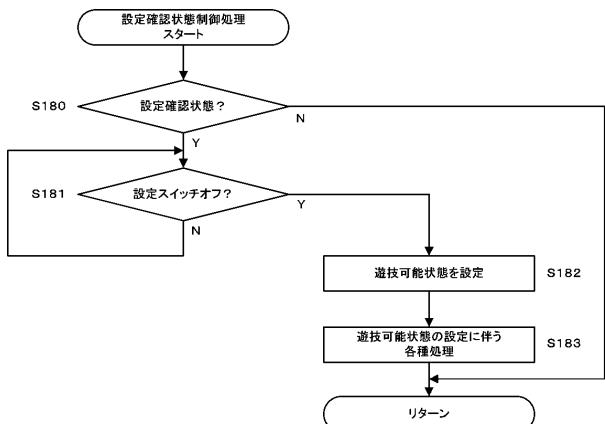
20

30

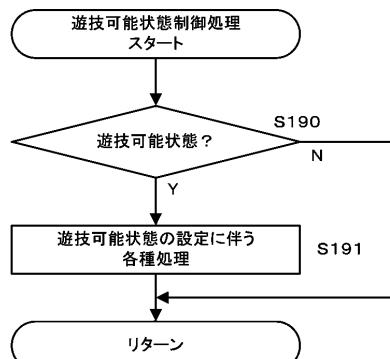
40

50

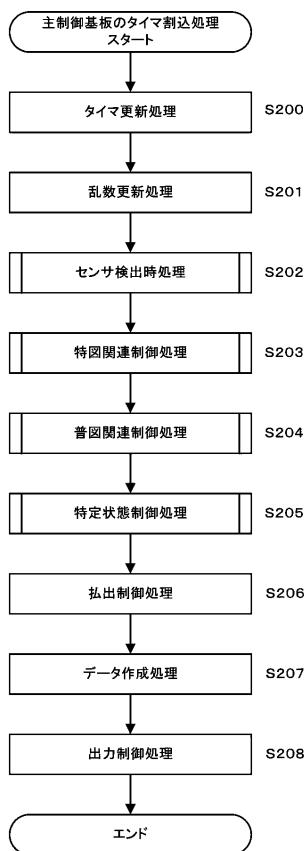
【図27】



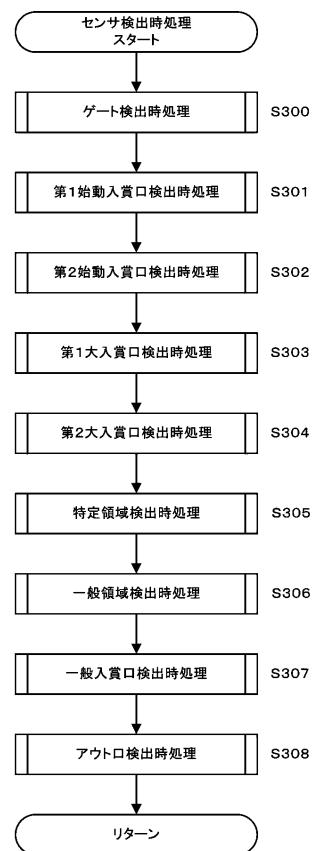
【図28】



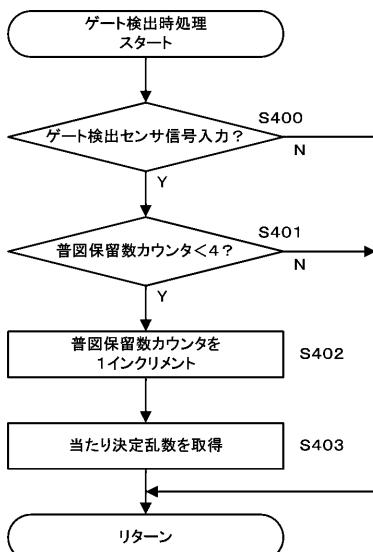
【図29】



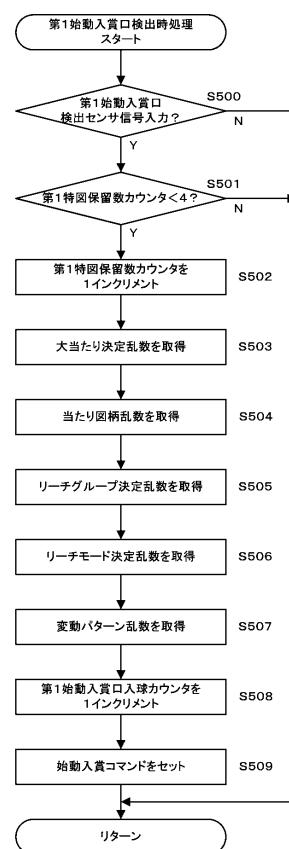
【図30】



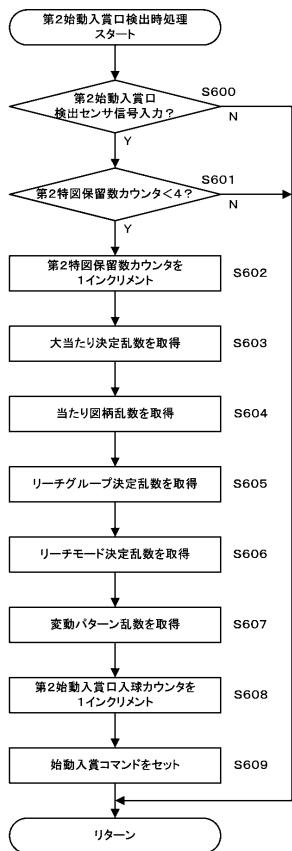
【図31】



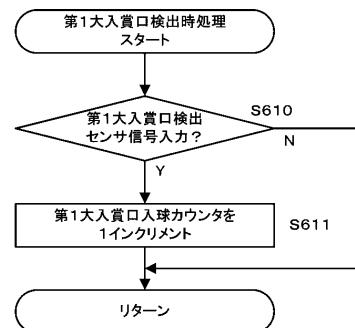
【図32】



【図 3 3】



【図 3 4】



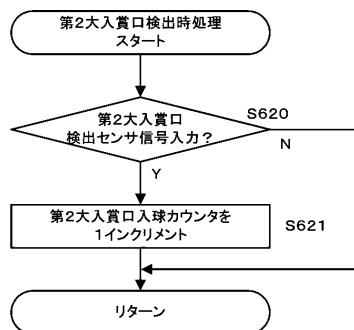
10

20

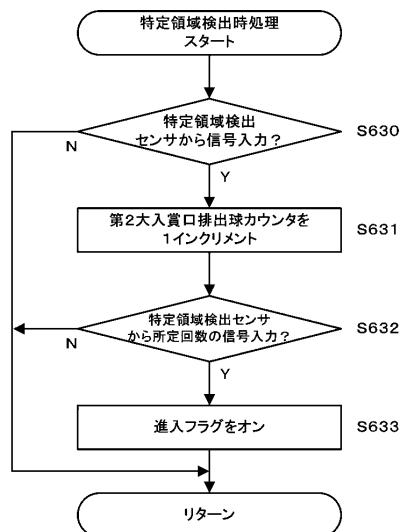
30

40

【図 3 5】

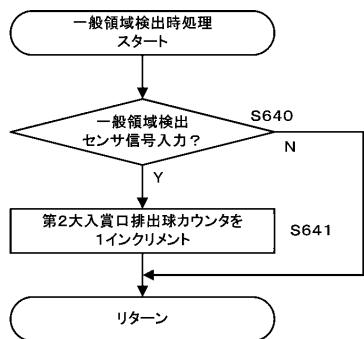


【図 3 6】

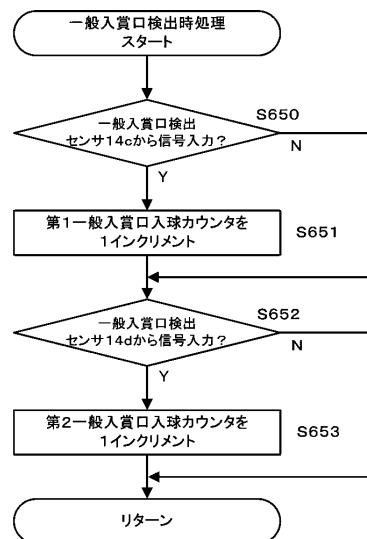


50

【図37】

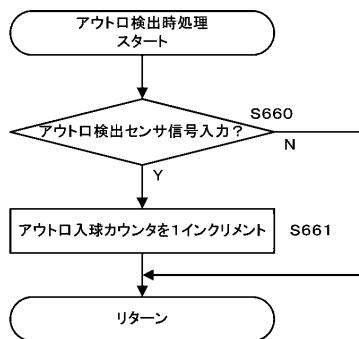


【図38】

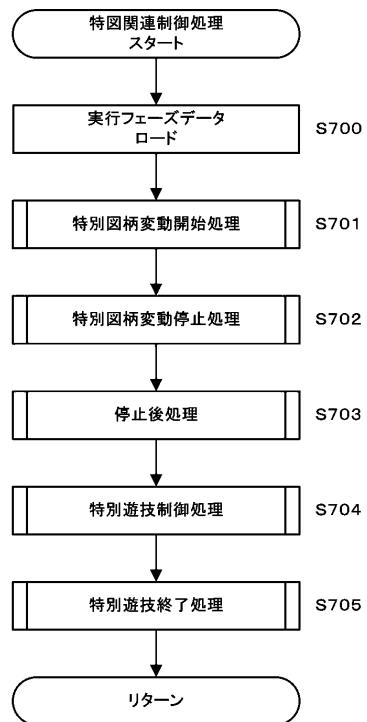


10

【図39】



【図40】



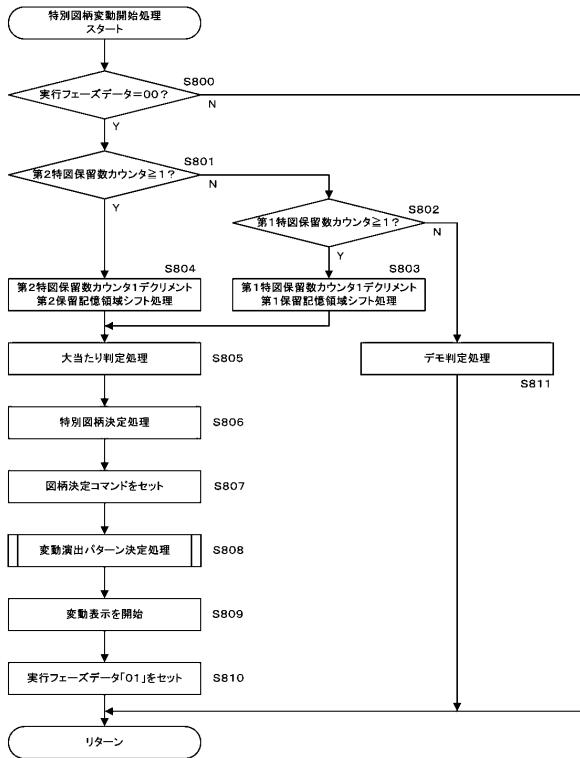
20

30

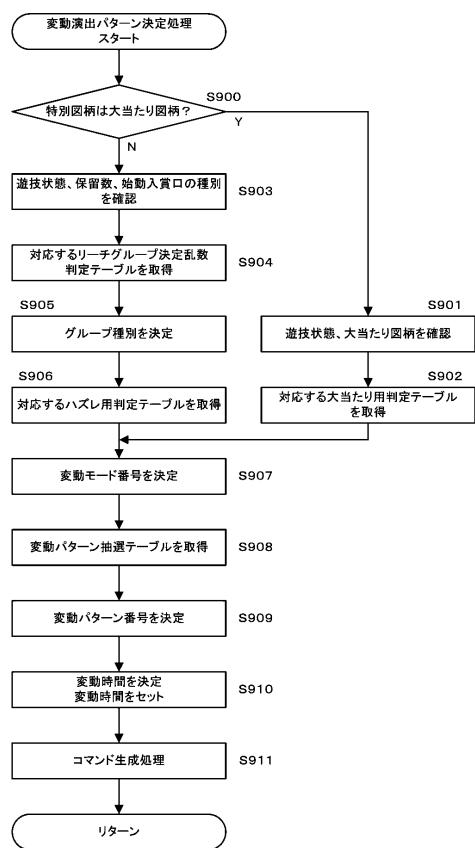
40

50

【図 4 1】



【図 4 2】



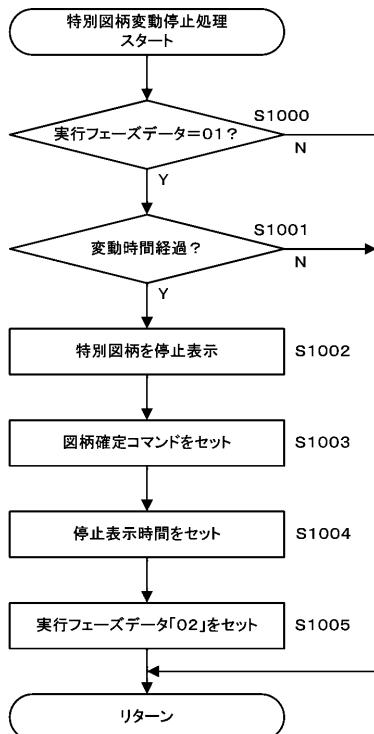
10

20

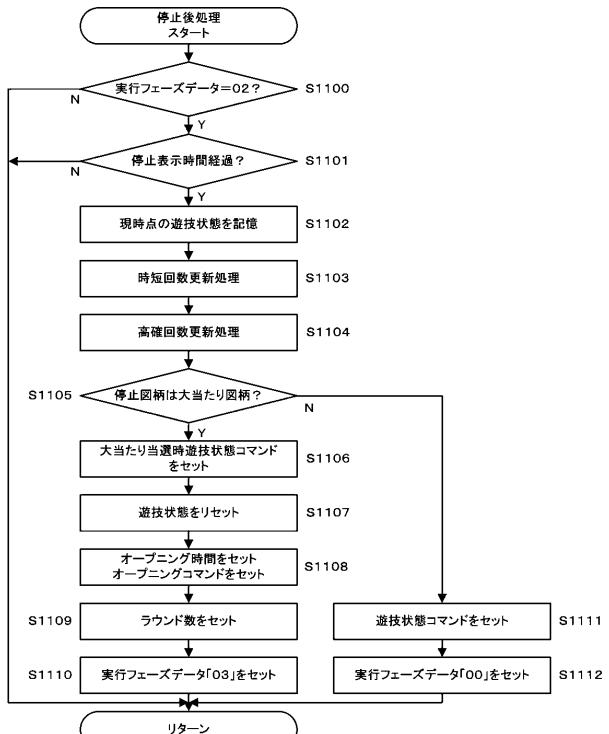
30

40

【図 4 3】

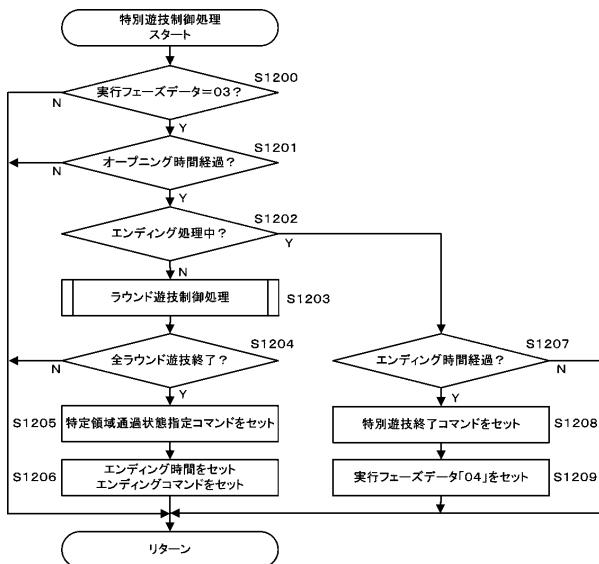


【図 4 4】

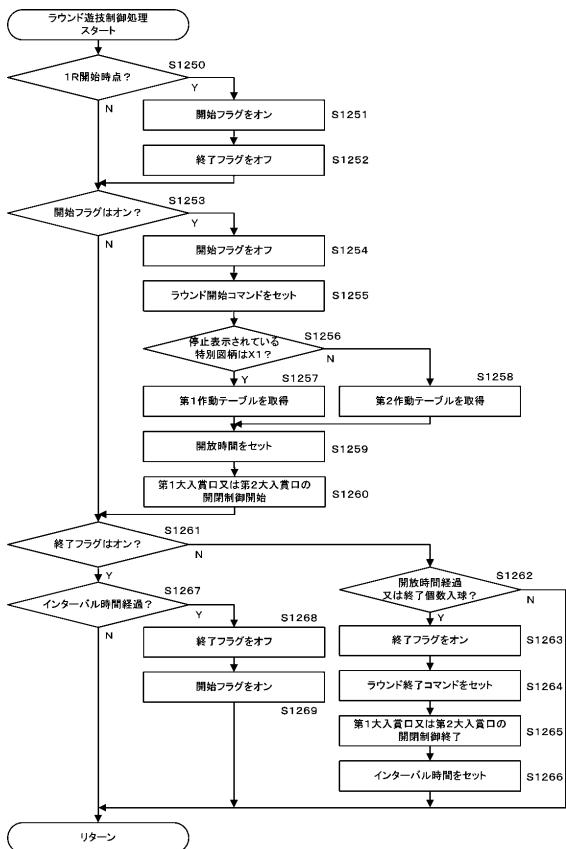


50

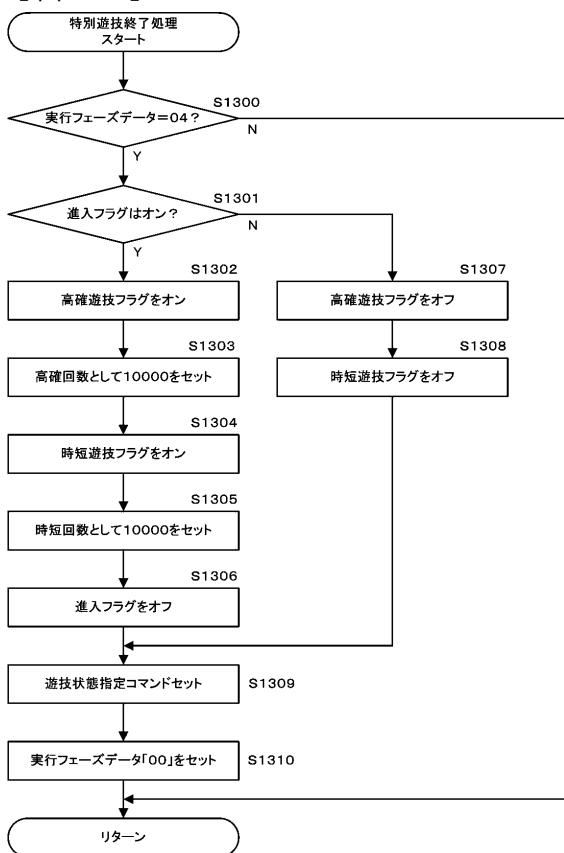
【図45】



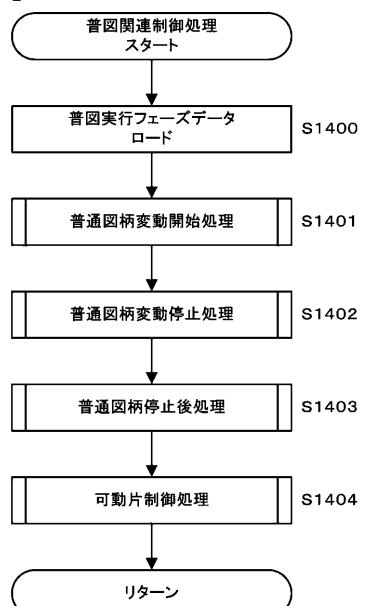
【図46】



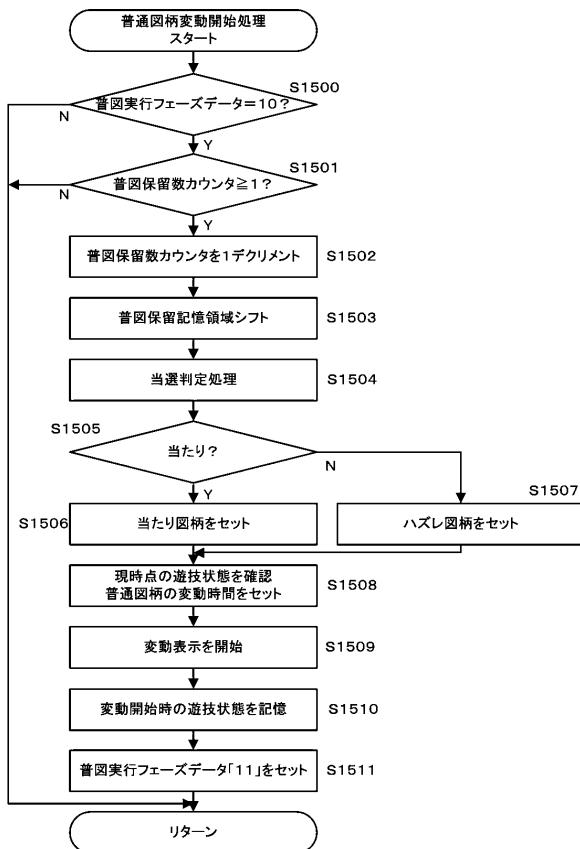
【図47】



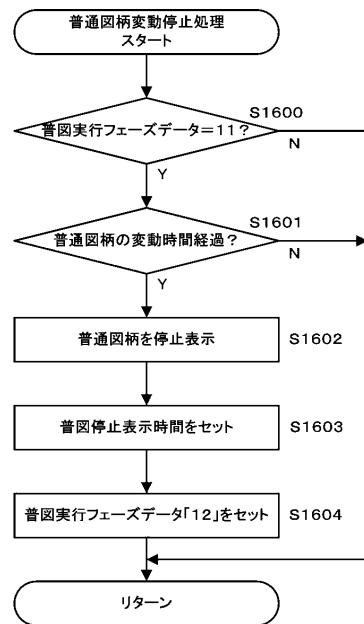
【図48】



【図 4 9】



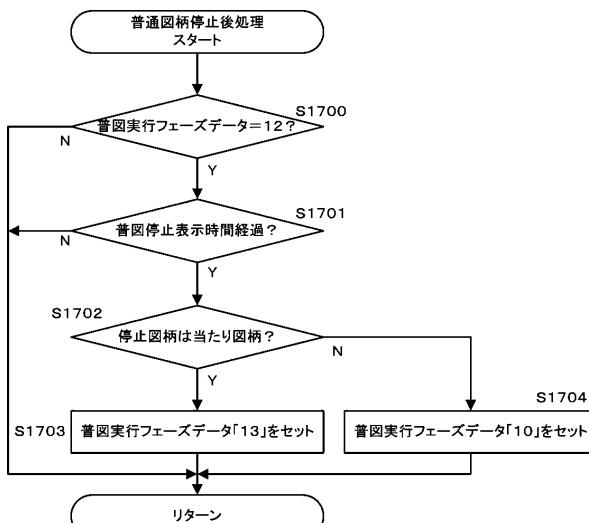
【図 5 0】



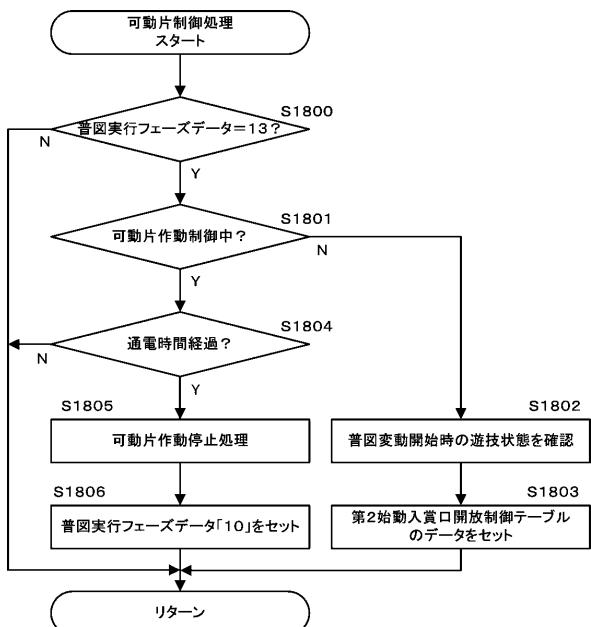
10

20

【図 5 1】



【図 5 2】

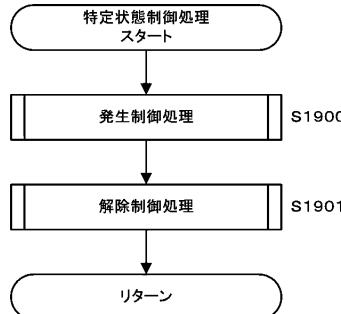


30

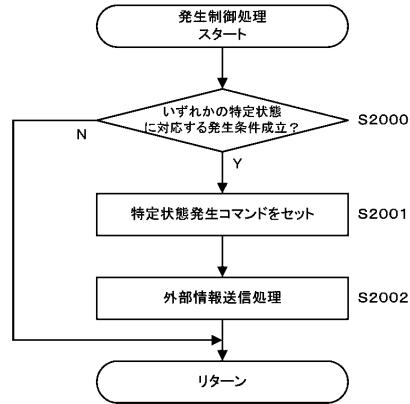
40

50

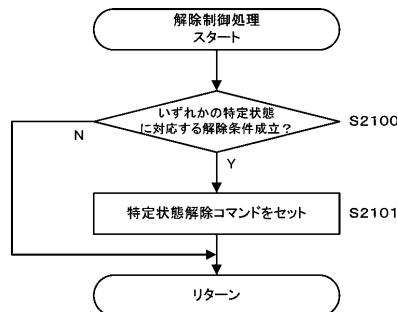
【図53】



【図54】

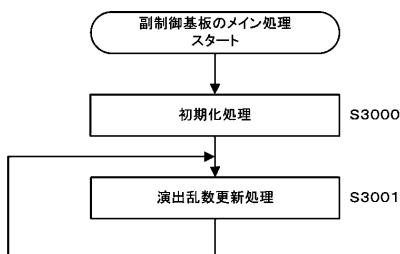


【図 5 5】

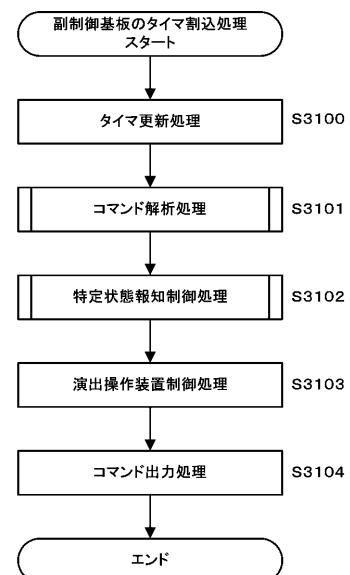


【図 5 6】

【図 5 7】



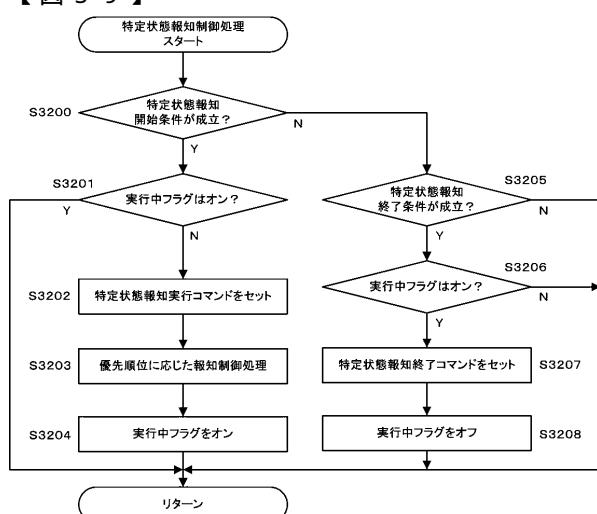
【図 5 8】



10

20

【図 5 9】



30

40

50

フロントページの続き

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内

(72)発明者 信國 卓也

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内

審査官 小泉 早苗

(56)参考文献 特開2018-027469 (JP, A)

特開2020-000571 (JP, A)

設定確認タイムチャート(案) / 設定変更タイムチャート(案) / RWM異常時遊技停止

タイムチャート(案), 日本遊技機工業組合提供資料(「確率設定」に関する技術資料)

, 日本, 日本遊技機工業組合, 2017年10月05日

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2