

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-39643

(P2020-39643A)

(43) 公開日 令和2年3月19日(2020.3.19)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 319 頁)

(21) 出願番号	特願2018-169952 (P2018-169952)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成30年9月11日 (2018.9.11)		サミー株式会社
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
		(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	小野澤 幸男
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
		(72) 発明者	浅井 隆光
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

最終頁に続く

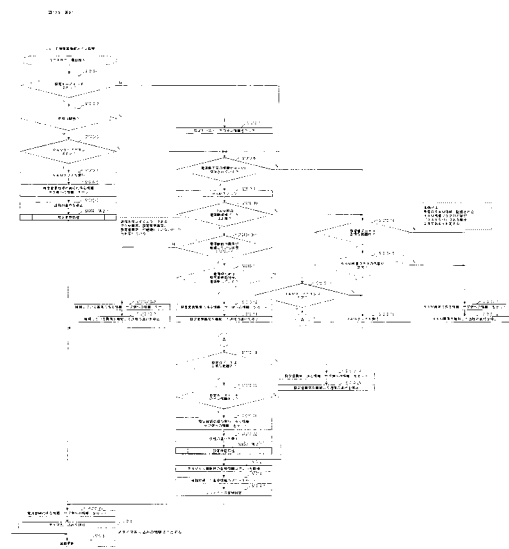
(54) 【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】電源投入時における主制御基板側から副制御基板側への情報を適切に送信可能な遊技機を提供する。

【解決手段】電源投入時にメインからサブへ遊技状態に関する情報を送信可能であり、遊技状態に関する情報は複数種類存在しており、且つ、送信優先度が設けられているぱちんこ遊技機であって、RAMクリアボタンの操作と設定キースwitchの操作とをメイン側で検出可能であり、前枠を閉鎖している状態で電源を投入する際に、RAMクリアボタンの操作の検出に基づいた処理は実行可能であるが、設定キースwitchの操作の検出に基づいた処理は実行しないよう構成する。

【選択図】図179



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

開閉可能な前枠と、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
設定キースイッチと、
R A Mクリアボタンと、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
遊技の進行に合わせて所定の演出を表示する演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
10
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するま
で当該取得された乱数を一時記憶して保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、
ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留
を消化して、当該ある保留に係る乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて
識別情報を変動表示させた後に識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別
情報表示制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
20
情報送信手段と、
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち、いずれかの設定値を定める設定
値制御手段と
を有し、
設定キースイッチがオンであり且つR A Mクリアボタンがオンである状態で新たに電源
を投入すると、設定値を変更可能な設定変更モードに移行可能であり、
設定キースイッチがオンであり且つR A Mクリアボタンがオフである状態で新たに電源
を投入すると、設定値を確認可能な設定確認モードに移行可能であり、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段
30
を有し、
遊技情報送信手段は、遊技機への電源投入後の所定のタイミングにて、遊技状態に関す
る情報である状態情報を副遊技部側に送信し得るよう構成されており、
前記状態情報を複数種類有しており、前記状態情報には優先度が設けられており、
副遊技部側へ送信する条件を満たしている前記状態情報が複数存在する場合には、前記
所定のタイミングにて、当該複数の前記状態情報のうち最も優先度の高い状態情報のみを
副遊技部側に送信するよう構成されており、
主遊技部は、
R A Mクリアボタンに関連する入力情報である第 1 入力情報と、設定キースイッチに関
連する入力情報である第 2 入力情報と、を少なくとも検出可能に構成されており、
40
新たに電源が投入され、前記前枠の開放を検出した場合においては、前記第 1 入力情報
に基づいた処理を実行可能であり、前記第 2 入力情報に基づいた処理を実行可能であり、
新たに電源が投入され、前記前枠の閉鎖を検出した場合においては、前記第 1 入力情報
に基づいた処理を実行可能である一方、前記第 2 入力情報に基づいた処理を実行しないよ
う構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。また、遊技盤面の構成を工夫したり、演出内容を工夫することで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-35782

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、電源投入時における主制御基板側から副制御基板側への情報を適切に送信可能な遊技機の開発が望まれているという課題が存在する。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
開閉可能な前枠と、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
設定キースイッチと、
RAMクリアボタンと、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
遊技の進行に合わせて所定の演出を表示する演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

30

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された乱数を一時記憶して保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留を消化して、当該ある保留に係る乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

40

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうち、いずれかの設定値を定める設定値制御手段と

を有し、

設定キースイッチがオンであり且つRAMクリアボタンがオンである状態で新たに電源を投入すると、設定値を変更可能な設定変更モードに移行可能であり、

設定キースイッチがオンであり且つRAMクリアボタンがオフである状態で新たに電源を投入すると、設定値を確認可能な設定確認モードに移行可能であり、

50

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段
を有し、

遊技情報送信手段は、遊技機への電源投入後の所定のタイミングにて、遊技状態に関する情報である状態情報を副遊技部側に送信し得るよう構成されており、

前記状態情報を複数種類有しており、前記状態情報には優先度が設けられており、

副遊技部側へ送信する条件を満たしている前記状態情報が複数存在する場合には、前記所定のタイミングにて、当該複数の前記状態情報のうち最も優先度の高い状態情報のみを副遊技部側に送信するよう構成されており、

主遊技部は、

R A Mクリアボタンに関連する入力情報である第1入力情報と、設定キースイッチに関連する入力情報である第2入力情報と、を少なくとも検出可能に構成されており、

新たに電源が投入され、前記前枠の開放を検出した場合においては、前記第1入力情報に基づいた処理を実行可能であり、前記第2入力情報に基づいた処理を実行可能であり、

新たに電源が投入され、前記前枠の閉鎖を検出した場合においては、前記第1入力情報に基づいた処理を実行可能である一方、前記第2入力情報に基づいた処理を実行しないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

【発明の効果】

【0006】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、電源投入時における主制御基板側から副制御基板側への情報を適切に送信可能な遊技機を創出することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】図1は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット斜視図である。

【図4】図4は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。

【図5】図5は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図6】図6は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図7】図7は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側でのN M I割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。

【図9】図9は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。

【図10】図10は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。

【図11】図11は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。

【図12】図12は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図13】図13は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 6】図 1 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 7】図 1 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 大入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 8】図 1 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 1 9】図 1 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。

【図 2 0】図 2 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 2 4】図 2 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 2 5】図 2 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 2 6】図 2 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 2 7】図 2 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 2 8】図 2 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 2 9】図 2 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 3 1】図 3 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。

【図 3 2】図 3 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 4】図 3 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、外部端子送信内容決定テーブルの一例である。

【図 3 6】図 3 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図 4 0】図 4 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図４１】図４１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図４２】図４２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。

【図４３】図４３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。

【図４４】図４４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。

【図４５】図４５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。

【図４６】図４６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。

【図４７】図４７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。

【図４８】図４８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図４９】図４９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での指示画像表示制御処理のフローチャートである。

【図５０】図５０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図５１】図５１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図５２】図５２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図５３】図５３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図５４】図５４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。

【図５５】図５５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。

【図５６】図５６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【図５７】図５７は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図５８】図５８は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、第１（第２）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【図５９】図５９は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図６０】図６０は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図６１】図６１は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図６２】図６２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる限定頻度テーブル構成図である。

【図６３】図６３は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図６４】図６４は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図６５】図６５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図６６】図６６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側

10

20

30

40

50

でのメインフローチャートである。

【図 6 7】図 6 7 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での滞在ステージ決定処理のフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 6 9】図 6 9 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

【図 7 0】図 7 0 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定処理のフローチャートである。

【図 7 2】図 7 2 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブル構成図である。

【図 7 3】図 7 3 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 5】図 7 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 6】図 7 6 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用図である。

【図 7 7】図 7 7 は、第 2 実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 7 8】図 7 8 は、第 2 実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 7 9】図 7 9 は、第 2 実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 8 0】図 8 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 8 1】図 8 1 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 8 2】図 8 2 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 8 3】図 8 3 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 8 5】図 8 5 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出内容決定テーブルである。

【図 8 6】図 8 6 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 8 7】図 8 7 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 8 8】図 8 8 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。

【図 8 9】図 8 9 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 9 0】図 9 0 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 9 1】図 9 1 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での終了デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 9 2】図 9 2 は、第 3 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制

10

20

30

40

50

御基板側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 9 3】図 9 3 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 9 4】図 9 4 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 9 5】図 9 5 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での大入賞口の開放パターンを例示する図である。

【図 9 6】図 9 6 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ時間制御処理のフローチャートである。

【図 9 7】図 9 7 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 9 8】図 9 8 は、第 3 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での開始デモ演出実行処理のフローチャートである。

【図 9 9】図 9 9 は、第 4 実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 1 0 0】図 1 0 0 は、第 4 実施形態に係る第 2 大入賞口 C 2 0 に係る作用図である。

【図 1 0 1】図 1 0 1 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 1 0 2】図 1 0 2 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 0 3】図 1 0 3 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられるテーブル構成図である。

【図 1 0 4】図 1 0 4 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 0 5】図 1 0 5 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での小当り遊技制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 6】図 1 0 6 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での上遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 7】図 1 0 7 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での下遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。

【図 1 0 8】図 1 0 8 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での V 入賞口入球判定処理のフローチャートである。

【図 1 0 9】図 1 0 9 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 1 1 0】図 1 1 0 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での V 入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 1】図 1 1 1 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 1 2】図 1 1 2 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、V 入賞口への入賞に係る作用図である。

【図 1 1 3】図 1 1 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 1 1 4】図 1 1 4 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 1 1 5】図 1 1 5 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の ECO ユニット及び賞球払出制御基板間の処理イメージ図 1 である。

【図 1 1 6】図 1 1 6 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機のぱちんこ遊技機の ECO ユニット及び賞球払出制御基板間の処理イメージ図 2 である。

【図 1 1 7】図 1 1 7 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機の遊技球循環イメージ図である。

【図 1 1 8】図 1 1 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側でのメインフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 1 9】図 1 1 9 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断復帰時初期処理のフローチャートである。

【図 1 2 0】図 1 2 0 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球数管理処理のフローチャートである。

【図 1 2 1】図 1 2 1 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での持ち球数管理処理のフローチャートである。

【図 1 2 2】図 1 2 2 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での遊技球発射制御処理のフローチャートである。

【図 1 2 3】図 1 2 3 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御部側での電断時処理のフローチャートである。

【図 1 2 4 a】図 1 2 4 a は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図 1 2 4 b】図 1 2 4 b は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板がケースに收容された状態及び設定操作部周辺の断面を示す図である。

【図 1 2 5】図 1 2 5 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定変更処理のフローチャートである。

【図 1 2 6】図 1 2 6 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 1 2 7】図 1 2 7 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメインフローチャートである。

【図 1 2 8】図 1 2 8 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置演算処理のフローチャートである。

【図 1 2 9】図 1 2 9 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 2 RAM 領域クリアチェック処理のフローチャートである。

【図 1 3 0】図 1 3 0 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間判定のフローチャートである。

【図 1 3 1】図 1 3 1 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間 A 時判定のフローチャートである。

【図 1 3 2】図 1 3 2 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での区間 B 以降時判定のフローチャートである。

【図 1 3 3】図 1 3 3 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での SW 集計処理のフローチャートである。

【図 1 3 4】図 1 3 4 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのカウンタ加算処理のフローチャートである。

【図 1 3 5】図 1 3 5 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での演算処理のフローチャートである。

【図 1 3 6】図 1 3 6 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球状態表示装置表示制御処理のフローチャートである。

【図 1 3 7】図 1 3 7 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での表示内容更新処理のフローチャートである。

【図 1 3 8】図 1 3 8 は、第 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、スタックエリア切り替えのイメージ図である。

【図 1 3 9】図 1 3 9 は、第 7 実施形態の変形例 1 に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 1 4 0】図 1 4 0 は、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更中、及び設定確認中における、演出表示装置での表示態様の例を示した図である。

【図 1 4 1】図 1 4 1 は、第 8 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第 1 主遊技用当否抽選テーブル（第 2 主遊技用当否抽選テーブル）の構成図である。

【図 1 4 2】図 1 4 2 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側で

10

20

30

40

50

の主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 1 4 3】図 1 4 3 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での先読み用判定処理のフローチャートである。

【図 1 4 4】図 1 4 4 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での先読み演出実行判定処理のフローチャートである。

【図 1 4 5】図 1 4 5 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板が有する第 1 主遊技用当否抽選テーブル（第 2 主遊技用当否抽選テーブル）である。

【図 1 4 6】図 1 4 6 は、第 9 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板が設定値を把握せずに設定値毎の当否抽選テーブルを得るための構成の例を示した図である。

【図 1 4 7】図 1 4 7 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図 1 4 8】図 1 4 8 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での初期設定処理のフローチャートである。

【図 1 4 9】図 1 4 9 は、第 10 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、初期設定処理で設定される当選抽選乱数の乱数上限値を示すテーブルである。

【図 1 5 0】図 1 5 0 は、第 11 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 1 5 1】図 1 5 1 は、第 11 実施形態からの変形例に係るぱちんこ遊技機における、設定値用のパラメータの例を示した図である。

【図 1 5 2】図 1 5 2 は、第 12 実施形態における、第 1 主遊技用当否抽選テーブル（第 2 主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。

【図 1 5 3】図 1 5 3 は、第 13 実施形態における、機能構成図の一例である。

【図 1 5 4】図 1 5 4 は、第 14 実施形態における、メモリマップの一例である。

【図 1 5 5】図 1 5 5 は、第 15 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 5 6】図 1 5 6 は、第 15 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 5 7】図 1 5 7 は、第 15 実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、テーブル構成図である。

【図 1 5 8】図 1 5 8 は、第 15 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 5 9】図 1 5 9 は、第 15 実施形態からの変更例 3 に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 6 0】図 1 6 0 は、第 15 実施形態からの変更例 4 に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 6 1】図 1 6 1 は、第 16 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、テーブル構成図である。

【図 1 6 2】図 1 6 2 は、第 16 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 1 6 3】図 1 6 3 は、第 17 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図 1 6 4】図 1 6 4 は、第 17 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、振分部材ユニットの作用図である。

【図 1 6 5】図 1 6 5 は、第 17 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 6 6】図 1 6 6 は、第 17 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 6 7】図 1 6 7 は、第 17 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 1 6 8】図 1 6 8 は、第 17 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側

10

20

30

40

50

での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図169】図169は、第17実施形態に係るぱちんこ遊技機における、小当りによる変動態様決定用抽選テーブルの遷移図である。

【図170】図170は、第17実施形態の変更例に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図171】図171は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機における、正面図である。

【図172】図172は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図173】図173は、第18実施形態に係るぱちんこ遊技機における、遊技フロー図である。

【図174】図174は、第19実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図175】図175は、第19実施形態の変更例に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図176】図176は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に係るイメージ図である。

【図177】図177は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定変更方法に係るイメージ図である。

【図178】図178は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定確認方法に係るイメージ図である。

【図179】図179は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図180】図180は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、電源投入時のサブ側へのコマンドに係る図表である。

【図181】図181は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定変更処理のフローチャートである。

【図182】図182は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定確認処理のフローチャートである。

【図183】図183は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図184】図184は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第1(第2)主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図185】図185は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技開始時制御処理のフローチャートである。

【図186】図186は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、大入賞口の開放態様に係る図表である。

【図187】図187は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図188】図188は、第21実施形態に係るぱちんこ遊技機における、ラウンド表示灯テーブルに係る図表である。

【図189】図189は、第22実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図190】図190は、第22実施形態に係るぱちんこ遊技機における、先読みコマンドに係る図表である。

【図191】図191は、第23実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図192】図192は、第23実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 9 3】図 1 9 3 は、第 2 3 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での設定制御処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【0 0 0 8】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。

「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技

図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」

は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御

基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、LED、フセグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下

、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ペロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、ぱちんこ遊技機の場合、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞

に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「遊技領域」とは、遊技球が転動可能な領域であり、遊技盤 D 3 5 の手前（遊技者から見て）のみに限られず、例えば、遊技盤 D 3 5 の奥側（遊技者から見て）と遊技盤 D 3 5 の手前側（遊技者から見て）との双方を含む遊技球が転動可能な領域であってもよい。「左打ち」とは、後述する、遊技領域 D 3 0 の左側（左打ちルート M L 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。「右打ち」とは、後述する、遊技領域 D 3 0 の右側（右打ちルート M R 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すことである。また、「左打ち領域

10

20

30

40

50

」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域 D 3 0 の左側の領域のことである。「右打ち領域」とは、遊技領域中央を基準とした場合に遊技領域 D 3 0 の右側の領域のことである。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5 分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率抽選状態・低確率抽選状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の又は複数の組合せによって実現されるものである。「識別情報の変動表示期間の平均値」とは、識別情報の変動表示毎に変動表示期間を実測し、当該実測値に基づく平均値を採るという意味に限定されるものではない。より具体的には、識別情報の変動表示毎に、その変動表示期間を決定するよう構成されている場合であって、決定（選択）されるべき変動表示期間の候補が複数種類ある場合には、当該複数種類の変動表示期間に基づく期待値（「選択確率×変動表示期間」の総和）となるが、当該選択されるべき変動表示期間の候補が一種類である場合には、その一種類の変動表示期間そのものとなる（即ち、双方の概念を含むものである）。更には、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念又は当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値のみに限定した概念、或いは、最も選択確率の高い変動表示期間のみに限定した概念としてもよく、即ち、この文言の趣旨は、遊技者が体感できる遊技の進行スピードを指し示す指標として用いることにあることを補足しておく（よって、「識別情報の変動表示期間の平均値」を異ならせる実現方法としては、変動表示期間の候補及び／又は選択確率を異ならせる、或いは、変動表示期間の候補及び／又は選択確率が同一であっても更なる変動表示期間を付加する際の期間値を異ならせる、等の様々な手法はあるが、いずれかの手法に限定されるものではない）。「識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、」とは、当該二つの状態のみならず、三つ以上の状態を有していてもよい（或いは、三つ以上の状態を有する場合におけるいずれか二つの状態を対象とする）という意味であり、例えば、識別情報の変動表示回数に応じて、「第一変動期間状態」「第二変動期間状態」「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得るものも含む。この場合においては、夫々の状態における識別情報の変動表示期間の平均値が、「第一変動期間状態」＜「第二変動期間状態」＜「第三変動期間状態」となるよう構成した場合、高速な遊技進行状態 中速な遊技進行状態 低速な遊技進行状態、との状態遷移を構築することができる（勿論、この逆となる状態遷移（遊技進行状態）を構築してもよく、その場合、次回の大当たりまで継続する確率変動遊技状態＋電チュー特定遊技状態と併用する際において好適となる（次回の大当たり発生が確定的である状況にも拘わらず、次回の大当たりが得られない状況が続くほど、遊技の進行スピードが向上するため、いわゆるハマリ時における倦怠感を払拭できる）場合がある）。更には、各状態の特徴として、「第一変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さい、「第三変動期間状態」においては、ハズレ時における識別情報の変動表示期間の平均値と当たり時における識別情報の変動表示期間の平均値との差が、「第二変動期間状態」におけるその差よりも小さいことに加え、「第一変動期間状態」と比べて、特にハズレ時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、当たりやリーチを示唆する変動又はリーチ変動となり易い）、「第二変動期間状態」においては、他の状態と比べて、特に当たり時における識別情報の変動表示期間が相対的に長時間となり易い（即ち、ハズレが確定的となる短変動ハズレの変動表示期間や当たりを示唆する中変動ハズレの変動表示期間が選択されない（又は選択され難い）が、リーチ変動（長変動当たり）の変

10

20

30

40

50

動表示期間のみ選択される（又は選択され易い）}、といった特徴を有することを例示することができる。「特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間」とは、当該特別遊技の実行終了直後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよいし、当該特別遊技の実行終了後における一又は複数回の図柄変動がなされた後から所定回数分の図柄変動がなされるまでの期間であってもよい（即ち、特別遊技の実行終了後にて高確率抽選状態が維持されている範囲内であれば、その範囲内における任意の期間であることを意味するが故、前述の「第一変動期間状態」「第二変動期間状態」「第三変動期間状態」との状態遷移を採り得る場合には、当該特定期間が「第一変動期間状態」及び／又は「第二変動期間状態」の滞在期間を意味するものとなり得る）。「保留に関する情報において所定条件を充足した際」とは、例えば、その保留消化時において特別遊技（いわゆる大当り遊技）が生起する可能性が高いことを意味するが、特別遊技が生起する可能性の判断基準には特に限定されない。より具体的には、「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等の乱数値を判断基準としてもよいし、これら乱数値から導き出される事象内容（当否判定結果、変動時間の長さ、停止図柄の種類、特定遊技への移行可否等）を判断基準としてもよい。「保留の存在を示唆又は報知する」とは、示唆する場合には、例えば、当該保留に到るまでの保留消化時における演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができ、報知する場合には、例えば、当該保留生起時において保留表示灯（液晶表示装置上の画像であってもよい）の表示態様を変化させる（その場合には、表示色を変化させる、表示形状を変化させる、等）、当該保留生起時において保留発声音やBGM等の音響を変化させる、当該保留生起時において演出用のランプ（棒ランプ等）の点灯態様を変化させる、或いは、当該保留生起時において実行されている他の演出（装飾図柄の図柄変動態様や、それと連動して行われている背景演出等）の実行態様を変化させる、等を挙げることができる。

【0009】

尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。

【0010】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択

候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側＝第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側<第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側>第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当たりが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当たりが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

10

【0011】

（本実施形態）

20

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0012】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0013】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤D35で構成される。以下、これらを順に説明する。

30

【0014】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤D35を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技盤D35の右上方と左上方とはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

40

【0015】

遊技盤D35と遊技機の前面の透明板D16（例えば、ガラス板）とは、13mmを超え25mmを超えない距離（本例では、19mm）の距離を保ち並行になるように遊技機枠に取り付けられている。ここで、遊技盤D35は、容易に動揺しないように固定機構によってしっかりと固定されている。

50

【 0 0 1 6 】

また、透明板 D 1 6（例えば、ガラス板）は、遊技盤の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤上の遊技球の位置を確認できるように遊技領域全体が無色透明で凹凸がないように形成されている。

【 0 0 1 7 】

球皿（例えば、上球皿 D 2 0、下球皿 D 2 2）は、球皿上の遊技球が遊技者にとって可視的（遊技球の数を概ね確認可能）であり、遊技者が受け皿に受けた遊技球の取り出しを阻害しないような形状（遊技球を自由に取り出せるような形状）になっている。

【 0 0 1 8 】

次に、遊技盤 D 3 5 は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されており、透明板 D 1 6 を介して遊技盤 D 3 5 上（遊技領域 D 3 0 上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域 D 3 0 は、左打ち領域 D L 1 0 と右打ち領域 D R 1 0 とに大別される。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、左打ちルート M L 1 0、右打ちルート M R 1 0、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0、演出表示装置 S G、補助遊技図柄表示装置 H 2 0、センター飾り D 3 8、可動体役物 Y K、右一般入賞口用ランプ L P 1 0、左一般入賞口 P 1 0、右一般入賞口 P 2 0、サブ入力ボタン S B、十字ボタン S B - 2 及びアウト口 D 3 6 が設置されている。尚、本実施形態においては、左打ちルート M L 1 0 を第 1 流下ルートと称することがあり、右打ちルート M R 1 0 を第 2 流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

10

20

【 0 0 1 9 】

次に、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を備える。ここで、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。

【 0 0 2 0 】

次に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。ここで、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

30

【 0 0 2 1 】

ここで、本実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが設けられており、遊技領域 D 3 0 の左側（左打ち領域 D L 1 0）を流下する遊技球とが第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、遊技領域 D 3 0 の右側（右打ち領域 D R 1 0）を流下する遊技球は第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域 D 3 0 の左側を流下する遊技球と遊技領域 D 3 0 の右側を流下する遊技球とのいずれも第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され得るよう構成されている。

40

【 0 0 2 2 】

尚、本実施形態では、第 2 主遊技始動口 B 1 0 側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが重なるように配置されているが、これにも限定されず、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とを離隔して配置してもよい。

【 0 0 2 3 】

50

次に、補助遊技始動口 H 1 0 は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s は、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口 H 1 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 2 4 】

ここで、本実施形態においては、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易く、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域 D 3 0 の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され得るよう構成されていてもよい。

10

【 0 0 2 5 】

次に、左一般入賞口 P 1 0 は、左一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s を備える。左一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s は、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球によって、所定数（例えば、3 球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口 P 1 0 に入球し易く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口 P 1 0 に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域 D 3 0 の左側である左打ち領域 D L 1 0（左打ちルート M L 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口 P 1 0 に入球し易いよう構成されている。

20

【 0 0 2 6 】

次に、右一般入賞口 P 2 0 は、右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s を備える。右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s は、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口 P 2 0 は、右打ち領域 D R 1 0 に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。つまり、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に取り付けられた第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によって、所定数（例えば、2 球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によって、右一般入賞口 P 2 0 から賞球として払い出される遊技球（例えば、2 球）は、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球によって、左一般入賞口 P 1 0 から賞球として払い出される遊技球（例えば、3 球）よりも少なくなるよう構成されている。尚、本実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口 P 2 0 に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち（遊技領域 D 3 0 の右側である右打ち領域 D R 1 0（右打ちルート M R 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に右一般入賞口 P 2 0 に入球し易いよう構成されている。

30

40

【 0 0 2 7 】

ここで、本実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口 H 1 0 右一般入賞口 P 2 0 第 2 大入賞口 C 2 0 第 1 大入賞口 C 1 0 第 2 主遊技始動口 B 1 0 アウト口 D 3 6」の順となっている。また、補助遊技始動口 H 1 0 はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口 H 1 0 を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般入賞口 P 2 0 等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口 P 2 0 に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第 1 大入賞口 C 1 0 や第 2 大入賞口 C 2 0 に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口 P 2 0 に入球しなかった遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球し得ることとなる）。

50

【 0 0 2 8 】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し難いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し難く、主遊技側の始動口として主に第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し易いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し易く、主遊技側の始動口として主に第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 又は第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口 P 1 0 に入球した際の賞球数（本例では、3 球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口 P 2 0 に入球した際の賞球数（本例では、2 球）よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値（特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球 1 0 0 球に対する、払い出される賞球払出数の期待値）の差分が大きくなりすぎること防止することができる。

10

20

【 0 0 2 9 】

また、右一般入賞口用ランプ L P 1 0 は、例えば、液晶、LED 等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、詳細は後述することとなるが、右一般入賞口用ランプ L P 1 0 の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。尚、右一般入賞口用ランプ L P 1 0 は、遊技領域 D 3 0 上の、左打ち領域 D L 1 0 に設けても良いし右打ち領域 D R 1 0 に設けても良い。また、遊技領域 D 3 0 以外の領域に設けてもよい。尚、本例においては、非確率変動遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、低確率、低確率状態、低確率遊技状態、低確率時、非確変、低確率抽選状態等と称することがある。また、確率変動遊技状態を、高確率、高確率状態、高確率遊技状態、高確率時、確変、高確率抽選状態等と称することがある。また、時間短縮遊技状態を、時短状態、時短中、時短、等と称することがある。また、非時間短縮遊技状態を、非時短状態、非時短中、非時短等と称することがある。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、等と称することがある。

30

【 0 0 3 0 】

また、右打ちルート M R 1 0 を流下した遊技球は、右打ちルート流出口 D 5 0 を通過して右一般入賞口 P 2 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0 等の近傍に流下していくこととなる。

40

【 0 0 3 1 】

次に、アウト口 D 3 6 の右上方には、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 とが設けられており、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口 D 3 6 に到達する前に、第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【 0 0 3 2 】

次に、第 1 大入賞口 C 1 0 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右

50

上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d{及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13}と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物C11dは、第1大入賞口C10に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口C10を可変させる(第1大入賞口電動役物ソレノイドC13を励磁して可変させる)。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ペロ型アタッカー)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

【0033】

次に、第2大入賞口C20は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口C20は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置C21sと、第2大入賞口電動役物C21d{及び第2大入賞口電動役物ソレノイドC23}と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様(いわゆる、ペロ型アタッカー)や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様(いわゆる、スライド式アタッカー)としてもよく、大入賞口への入球数を所定数(例えば、10個)とすることを担保したい場合において好適である。

【0034】

次に、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技(第2主遊技)に対応する第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)は、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)と、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部A21h(第2主遊技図柄保留表示部B21h)は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技(第2主遊技)に係る乱数の保留数(実行されていない主遊技図柄の変動数)に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄(第2主遊技図柄)は、「0」~「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される(但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成(例えば、1個のランプか

ら構成されており、保留数 1：点灯、保留数 2：低速点滅、保留数 3：中速点滅、保留数 4：高速点滅、するよう構成）されていればよい}。

【0035】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 S G のような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【0036】

次に、演出表示装置 S G は、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置 S G は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域 S G 1 0 を備える。ここで、表示領域 S G 1 0 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域 S G 1 1 と、主遊技保留情報を表示する第 1 保留表示部 S G 1 2 及び第 2 保留表示部 S G 1 3 と、を有している。尚、演出表示装置 S G は、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第 1 保留表示部 S G 1 2 及び第 2 保留表示部 S G 1 3 は夫々 4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【0037】

次に、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。本実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口 H 1 0 と右一般入賞口 P 2 0 との 2 つの入球口を有しており、当該 2 つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に表示されることとなる。

【0038】

次に、センター飾り D 3 8 は、演出表示装置 S G の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 S G の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ D 2 6 は、遊技領域 D 3 0 及び / 又は遊技領域 D 3 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0039】

次に、可動体役物 Y K は、演出表示装置 S G の近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当たり期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

【0040】

次に、サブ入力ボタン S B は、副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタン S B の操作態様として、単発押し（短時間の 1 回のみサブ入力ボタン S B を押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタン S B を押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタン S B を押し続ける操作態様）と、を有するよう構成してもよい。また、副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタン S B のみには限定されず、上、下、左、右の 4 つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択可能に構成される十字キー、手前に引くことにより演出（可動体役物が作動する、等）が実行されるレバー、等を有するよう構成してもよい。

【0041】

次に、アウト口 D 3 6 は、遊技領域 D 3 0 の下方に設けられた入球口であり、遊技領域 D 3 0 に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口 D 3 6 に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。なお、本実施例では、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口 D 3 6 が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「OUT」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

【0042】

尚、不図示であるが、遊技盤 D 3 5（遊技領域 D 3 0）の大きさは、一辺が 500 mm である正方形の枠を超えず、かつ、直径が 300 mm である円を含む範囲が設定されている。

【0043】

また、本実施形態においては、役物が作動しない場合（大入賞口 C 1 0 等の可変入賞口が閉鎖状態となっている場合）における入賞口（遊技球を入賞させることが可能なもの、換言すると発射された遊技球について物理的に可能な軌跡をもってしても入賞が不可能でないものであり、例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）の数（入賞口の入口の数）は、5 個（第 1 主遊技始動口 A 1 0 が 1 個、左一般入賞口 P 1 0 が 3 個、右一般入賞口 P 2 0 が 1 個）となっている。尚、入賞口の数 は適宜設定可能であるが、入賞割合と遊技の複雑化抑止の観点から 5 個～15 個の範囲が望ましい。ここで、入賞口の入口とは、入賞口及び当該入賞口に連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、入賞口から最も離れた位置にある部分を指す。尚、役物が作動しない場合における入賞口の入口の大きさ（入賞口の入口のうち、遊技盤 D 3 5 と平行な距離の最大値であり、遊技釘により設定されている場合には釘と釘の内法）は、13 mm を超えないように構成することが望ましく、大入賞口以外の可変入賞装置（電動役物や非電動役物）の入賞口の入口の大きさ（前述の通り）は、55 mm を超えないことが望ましい。また、大入賞口の入口の大きさ（遊技盤と平行な距離の最大値）は、他の役物と区別するために、55 mm を超え、135 mm を超えないようにすることが望ましい。

【0044】

更に、普通図柄表示装置が作動する契機となっているゲート（例えば、補助遊技始動口 H 1 0）の大きさ（ゲート及び当該ゲートに連なる遊技釘等（その間を遊技球が通過できない形で連続配置されている遊技釘等）で構成される遊技球の通過面のうち、ゲートから最も離れた位置で遊技盤 D 3 5 と平行な距離の最大値、即ち実質的なゲートの入口）は、13 mm を超えないようにすることが望ましい。

【0045】

尚、本実施形態においては、大入賞口を 2 つ（第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 との 2 つ）設けているが、射幸性の観点から 2 個を超えないように構成することが望ましい。また、本実施形態のように、2 個の大入賞口が開放等している否かにかかわらず物理的に明確に分離されていることが明らかな構造が望ましい。更に、本実施形態のように、2 個の大入賞口が水平方向に隣接することなく、2 つの大入賞口の間に遊技球が通過可能となっていることが望ましい。また、本実施形態では始動口として、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 2 0 との 2 つが設けているが、一般入賞口の数（本実施形態においては一般入賞口が 4 個設けられている）とのバランスを考慮し、3 個を超えないように構成することが望ましい。

【0046】

なお、始動口内に可動物を設け、既に始動口に入賞した遊技球の動きを当該可動物で変化させてもよい。この場合には、可動物は、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返すものを含む。）させ、動作の調整が不可能な構成とすることが望ましい。

【0047】

更に、前述の通り、遊技領域 D 3 0 には、多数の遊技釘等が配置されているが、この配置は、遊技球の落下を一定の範囲で不規則にさせるものの、極端に不規則にしないことが望ましい。具体的には、電氣的又はその他の動力（風車、その他の遊技球の落下の方向に変化を与えるための装置に遊技球が衝突したことにより、遊技球が落下の方向とは異なった方向に変化することを除く。）により遊技球を上昇させる装置（上昇させる程度がわずかであって、遊技球の落下の方向を著しく不規則にしないことが明らかなものを除く。）等は、発射した遊技球の順序と入賞口又はアウト口に入球する順序とが大きく相違する可能性があるため、このような装置は設けないことが望ましい。なお、遊技釘及び風車は、遊技板におおむね垂直（±5 度程度）に打ち込まれている。また、いうまでもないが、遊技釘等その他遊技盤上に設ける構造物は遊技球の衝突により形状等が変化しない程度の耐久性（例えば、本例の遊技釘では、ビッカース硬度が 1 5 0 H v ~ 2 3 0 H v の真鍮製を用いている。）が確保されている。

10

【0048】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 主遊技始動口 A 1 0（第 2 主遊技始動口 B 1 0）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板 M と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 S G 上での各種演出に係る表示制御等を行うサブメイン制御部 S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、所定のエラー発生時に点灯してエラー発生を報知するエラーランプ S S 3 と、賞球タンク K T、賞球レール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T から供給される遊技球を上球皿 D 2 0 へ払い出す払出ユニット K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤）K E と、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチ K H 3 a と、賞球払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、払出に係るエラーの発生状況を表示（例えば、7 セグ表示）するエラー表示器 K H 3 と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H と、上球皿 D 2 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 D 3 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 D 4 2 と、発射装置 D 4 2 の発射動作を制御する発射制御基板 D 4 0 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源供給ユニット E と、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチ E a 等が、前枠 D 1 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

20

【0049】

また、主制御基板 M 上には、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、左一般入賞口 P 1 0、右一般入賞口 P 2 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、等の入賞口への遊技球の入球状況を表示し得る入球状態表示装置 J 1 0 が設けられており、4 桁の 8 セグメント表示器が横一列に整列されて取り付けられている。尚、同図における入球状態表示装置 J 1 0 は、主制御基板 M の遊技機の裏側方向の面に設けられており、遊技場側が所持している鍵で扉ユニット D 1 8 を解錠して扉ユニット D 1 8 を開放し、扉ユニット D 1 8（遊技盤）の裏面に取り付けられた基板類を確認する必要があるため、遊技者は確認することができないよう構成されている。尚、入球状態表示装置 J 1 0 に表示する前記入球状況の一例としては、総アウト個数による区間情報やベース比率（『（低確払出個数 ÷ 低確アウト個数）× 1 0 0』で算出される値）等が挙げられる。尚、ステップ 1 5 5 0 1 0 の処理を実行する R O M ・ R A M 領域と、ステップ 1 0 0 0 1 ~ ステップ 3 5 0 0 の処理を実行する R O M ・ R A M 領域とを異なる（互いにアドレスが重複していない）領域となるよう構成してもよい。

30

40

【0050】

次に、図 3 及び図 4 を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニット K E 1 0 の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図 3 上段に示されるように、賞球払出ユニット K E 1 0 は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある）K E 1 0 m を有している。そして、図 3 下段に示されるように、賞球払出ユニット K E 1 0 は、ステッピングモータ K E 1 0 m と連結したスプロケット K E 1 0 p を有している。このような構造の賞球払出ユニット K E 1 0 は

50

、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板Mに送られ主制御基板Mは払出個数を決定し、賞球払出制御基板KHへ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニットR等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板KHへ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板KHは賞球払出ユニットKE10を作動させ、賞球払出ユニットKE10内のステッピングモータKE10mが遊技球の払出を実行する。図4に示されるように、ステッピングモータKE10mが回転することにより、スプロケットKE10p(第1スプロケットKE10p1、第2スプロケットKE10p2及び回転確認用部材KE10p3が一体となっている部材)が回転し、遊技球が1球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニットKE10の下流に連続して設けられた払出カウントセンサKE10sにより検知される。尚、断面C-Cについては、図示されるように、遊技球の流路に沿った(流路が見えやすい)断面を図示していることを補足しておく。

10

【0051】

また、図3下段は、ロータ位置確認センサ(払出モータ位置センサ)KE10msと回転体(スプロケット)KE10pとを模式的に示した図である(一例)。ロータ位置確認センサKE10msは、一对の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一对の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材KE10p3を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材KE10p3は、円周に沿って6個の凹部が形成されており、回転確認用部材KE10p3がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材KE10p3がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン(図3下段の状態)となる。

20

【0052】

次に、図5のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報(信号、コマンド等)に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S(本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている)と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ(遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等)を一時的に記憶するRAM、電断時に情報を保持するためのバックアップ領域(及びバックアップ用電源)が搭載されている。

30

40

【0053】

以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs{前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞口入球検出装置P11s}、図示略する駆動ソレノイド(前述した、第1大入賞口ソレノイドC13、第2大入賞口ソレノイドC23等)、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置である遊技周辺機器(図中の、第1主遊技周辺機器A、第2主遊技周辺機器B、第1・第2主遊技共用周辺機器C、補助遊技周辺機器H)と電氣的に接続さ

50

れ、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板 M は、賞球払出制御基板 K H と、副制御基板 S (サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S) とともに電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報 (コマンド) を賞球払出制御基板 K H に、演出・遊技の進行状態等に関する情報 (コマンド) を副制御基板 S にそれぞれ送信可能に構成されている。

【0054】

また、本実施形態では、図 5 の矢印表記の通り、主制御基板 M と賞球払出制御基板 K H とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 M とサブメイン制御部 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M への一方向通信が可能となるよう構成されている (通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい)。尚、制御基板間 (制御装置間) の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。また、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H は、外部中継端子板 G を介して、遊技関連情報や払出関連情報を、外部出力情報としてホールコンピュータ H C に出力 (ホールコンピュータ H C 側に出力する一方向通信) 可能に構成されている。

【0055】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板 K H に伝達する遊技球貸出装置 R (カードユニット R と称することがある) とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板 K H 内に、発射装置の制御回路部 (発射制御基板 D 4 0) が併設されており、賞球払出制御基板 K H と発射装置 D 4 2 (発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等) とともに接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置 R を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【0056】

ここで、発射装置 D 4 2 は、遊技者が発射ハンドル D 4 4 を直接操作したことが検出 (タッチ検出) された場合に発射ハンドルの操作量に基づいて発射強度 (発射位置) を決定し、遊技領域 D 3 0 の任意の位置に向けて遊技球を 1 球ずつ発射できるように構成されており、連続して遊技球を発射する場合でも遊技球が 1 分間に 100 個を超えて発射できないようにカウンタやタイマ等により一定間隔 (例えば 599.9ms/1 個) で遊技球が発射されるように構成されている。換言すると、確率変動遊技状態等の遊技状態や特別遊技の実行有無等の遊技の状態に関係することなく、常時一定間隔で遊技球の発射が行われる (発射速度が相違しない) ように構成されており、これにより、遊技の状態にかかわらず遊技者の発射技量が適切に反映されるようになっている。詳述すると、遊技者が右打ちを所望する場合には、右打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドル D 4 4 を操作することにより右打ちを実行可能であり、遊技者が左打ちを所望する場合には、左打ちを実行可能な発射強度に対応する位置に発射ハンドル D 4 4 を操作することにより左打ちを実行可能となっており、特別遊技の実行中であるか否かなど遊技の状態に拘わらず、常時発射ハンドル D 4 4 の操作に基づく発射強度にて遊技球を発射可能に構成されているのである。

【0057】

なお、発射ハンドル D 4 4 には、発射停止スイッチ (不図示) が設けられており、遊技者が任意のタイミングで遊技球の発射を停止することができる (1 球単位で発射できる) ように構成されている。具体的には、遊技者が発射ハンドル D 4 4 を操作している (発射ハンドル D 4 4 を直接操作したことが検出 (タッチ検出) されている) 場合においても、発射停止スイッチを操作することにより遊技球の発射を停止することが可能となっている。ここで、「直接操作」とは、遊技者の身体の一部を使用し、遊技機に接触して遊技を行うことを意味する。また、本例においては射幸性の観点から、発射装置 D 4 2 の性能が所定期間に亘って、或いは外来ノイズ等で変化しないよう、また耐久性が担保されるように発射モータ、発射ハンドル (強度調整機能)、発射装置の制御回路が夫々設計されている

。また、発射ハンドル D 4 4 には、遊技者による発射位置の調整を阻害することがないように、発射ハンドル D 4 4 が振動する機能等を搭載しないことが望ましい。

【 0 0 5 8 】

また、遊技球の発射に係る装置総体である発射装置 D 4 2 における遊技球に運動エネルギーを与える部分は、1 の発射モータにより構成されている。また、発射ハンドル D 4 4 は、遊技者が直接操作していないときにその発射強度が 0 に戻るよう（ばね等により基準位置方向に付勢され発射ハンドル D 4 4 から手を離すと基準位置に戻るよう）になっており、遊技者の強度調整技能が遊技結果に反映可能となっている。

【 0 0 5 9 】

尚、本例において、使用する遊技球は、直径 1 1 mm、質量が 5 . 4 g 以上 5 . 7 g 以下の玉が用いられる。

【 0 0 6 0 】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、その他演出用の駆動装置（不図示であるが、いわゆる演出用の可動体役物のモータ・ソレノイド等）と接続されている。また、所定の操作（長押しや押下）を実行することにより、ベース値の計測の開始又は終了、所定の演出の実行、又は、メンテナンスモードの表示開始、等が実行可能となるサブ入力ボタン S B も副制御基板 S を接続されている。また、サブ入力ボタン検出装置 S B s が検出することにより、サブ入力ボタン S B が操作されたと判定し得る。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置 S G 上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置 S G 上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

【 0 0 6 1 】

次に、同図下段の、遊技球の流路イメージ図を参照し、遊技に供される遊技球の流路について説明する。本実施形態における遊技機においては、遊技領域 D 3 0 内に発射された遊技球は、各入球口 { 第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、一般入賞口 P 1 0、アウト口 C 8 0 } のいずれかに入球し、各入球口に対応する入球センサを通過して遊技機内（遊技機枠 D 内）に誘導される。ここで、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球した遊技球については、不正検出の為に設けられた第 1 主遊技始動口確認センサ A 1 1 s 2 を通過する。その後、遊技機内に誘導されたすべての遊技球は、総排出確認センサ C 9 0 s を通過して遊技機外に排出されることとなるのである。尚、本例では特に図示していないが、入球確認用のスイッチ { 各入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、一般入賞口）に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ } を有しているものとする。

【 0 0 6 2 】

次に、図 6 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（a）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M は、R A M クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（R A M クリアボ

10

20

30

40

50

タン)が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にRAMの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のRAM内容を全てクリアする。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すRAMクリア情報(コマンド)をサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1015の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1007で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源断が行われたことを示す情報がRAMに保存されていないか否かを判定する。ステップ1007でYesの場合、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする(例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う)。次に、ステップ1010で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か(正確に電断時の情報がRAMにバックアップされていないか否か)を判定する。ステップ1010でYes、即ちRAMにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ1004の処理(前述したRAMクリア処理)に移行する。他方、ステップ1007でNo、即ちRAMに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ1010でNo、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1014 1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定{第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)及び後述する可動片(例えば、図100の上遮蔽部材C24、下遮蔽部材C25等)の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、(電源断前に第2主遊技始動口/大入賞口/可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために)ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する}を行い、ステップ1015の処理に移行する。ステップ1015で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源が投入されたことを示す情報をRAMに保存し、ステップ1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図(b)によって示される主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、同図(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【0063】

次に、図7は、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ1000 1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ1000 2で、主制御基板MのCPUMCは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000 3で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000 4で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ1000 5で、主制御基板MのCP

UMCは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ1000 6で、主制御基板MのCPUMCは、後述の始動口2有効期間設定処理（第2主遊技始動口B10の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ1000 7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ3000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第1主遊技始動口A10が4球、第2主遊技始動口B10が1球、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が13球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）P10が3球、右一般入賞口P20が2球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第1主遊技始動口A10に入球した場合と、第2主遊技始動口B10に入球した場合との賞球払出数が異なるように構成してもよいし、第1大入賞口C10に入球した場合と、第2大入賞口C20に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口P10に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、3球）が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、2球）が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、1の入賞（入球）に対して15個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないうに構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

10

20

【0064】

なお、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Mではなく賞球払出制御基板KHで行われるため、主制御基板Mでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、1個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能（例えば、第1主遊技始動口A10に遊技球が入賞して、1球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの3球の遊技球の払出を実行する機能）を有している。無論、賞球払出制御基板KHにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

30

【0065】

次に、ステップ2000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUMCは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのCPUMCは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1601で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1550 1で、主制御基板MのCPUMCは、異常検知処理を実行する。次に、ステップ1550 2で、主制御基板MのCPUMCは、入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ1550 3で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ1550 4で、主制御基板MのCPUMCは、ハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ1550 5で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口監視処理を実行する。次に、ステップ1550 6で、主制御基板MのCPUMCは、LED出力処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御基板MのCPUMCは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次

40

50

に、ステップ1950で、主制御基板MのCPUMCは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ1550 7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550 8で、主制御基板MのCPUMCは、試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550 9で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPUMCは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550 10で、主制御基板MのCPUMCは、入球状態制御処理を実行する。次に、ステップ1550 11で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込みの発生を許可するように設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

10

【0066】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Mに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置等）、アウトロッド36への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠D14、扉D18等）、磁気検知信号1（磁気検出センサ1による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号2（磁気検出センサ2による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、RAMクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

20

【0067】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【0068】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

30

【0069】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

40

【0070】

また、タイマ減算処理とは、2バイトタイマ（例えば、第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-B、特別遊技用タイマMP34t、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【0071】

また、始動口2有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第2主遊技始動口B10）の有効期間を設定する処理である。

【0072】

50

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【 0 0 7 3 】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第 3 実施形態のように、大入賞口内に特定領域 C 2 2 を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域 C 2 2 の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【 0 0 7 4 】

また、異常検知処理とは、磁気 of 監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤 D 3 5 の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【 0 0 7 5 】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

【 0 0 7 6 】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 又は第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【 0 0 7 7 】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドル D 4 4）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【 0 0 7 8 】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口 D 3 6）の監視を行う処理である。

【 0 0 7 9 】

また、LED 出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 における第 1 主遊技図柄の表示、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 における第 2 主遊技図柄の表示、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 における第 1 主遊技側の作動保留球数の表示、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 における第 2 主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置 H 2 0 における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 における補助遊技側の作動保留球数の表示）、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する）及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示（大当りにおけるラウンド数の表示）を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板 M 側にて制御する LED 出力の制御を順次行う処理である。

【 0 0 8 0 】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。

【 0 0 8 1 】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

【 0 0 8 2 】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d）ソレノイド及び大入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。尚、後述する第 4 実施形態のように大

10

20

30

40

50

入賞口内に遮蔽部材（上遮蔽部材 C 2 4、下遮蔽部材 C 2 5）を有するよう構成した場合には、ソレノイド出力処理にて可動片ソレノイドの出力データの出力を実行する。

【 0 0 8 3 】

また、入球状態制御処理では、入球状態表示装置 J 1 0 に表示するためのベース値の演算、当該演算結果の記憶、演算結果の表示制御等を実行する。このとき、後述する設定変更手段を設けた場合においては、設定値ごとに通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶し、入球状態表示装置にて表示するよう構成することも可能である。より具体的には、電源投入時に、現在の設定に対応する遊技機の性能（例えば、大当り当選確率や各入賞口の賞球数）を読み出し、さらに、現在の設定に対応する記憶領域（例えば、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値、直前区間の最終ベース値等を記憶する記憶領域）をセットする。そして、それぞれの記憶領域に記憶された値をもとに入球状態情報の生成及び表示を行う。このように構成することで、設定毎の入球状態情報（例えば、ベース値）を適切に生成及び表示することが可能となる。また、入球状態表示装置に表示する入球状態情報について、専用の入球状態表示切替ボタンを操作することにより、又は、設定変更ボタンを操作することにより表示内容が切り替わるよう構成する（例えば、現在の設定が 1 の場合、入球状態表示切替ボタンが 1 回操作されると、設定 2 の入球状態情報が表示され、さらにもう 1 回操作されると、設定 3 の入球状態情報が表示される）ことで、設定毎の最新情報を確認可能としてもよい。ここで、設定変更ボタンを用いる場合、設定変更ボタンを操作することで設定が変更されてしまうことがないように、上述した設定キーを用いる構成（例えば、電源オン且つ設定キースイッチを左に回している状態で、設定変更ボタンを操作することで、表示内容が切り替わる構成）が好ましい。尚、入球状態表示切替ボタンや設定変更ボタンにより、入球状態情報の表示を切り替えた場合、所定時間経過すると現在の設定の表示に戻すよう構成してもよい。

【 0 0 8 4 】

次に、図 8 は、主制御基板 M が行う N M I 割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板 M の C P U M C は、リセット I C からの電断信号が C P U の N M I 端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（c）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、N M I 割り込み時）において、ステップ 1 0 1 9 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ 1 0 1 9 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 9 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源投入されたことを示す情報が R A M に保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ 1 0 1 9 1 で N o の場合、再度ステップ 1 0 1 9 1 の処理を行う。ステップ 1 0 1 9 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 9 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、異常な電源断であることを示す情報を R A M に保存し、次のステップ 1 0 2 2 に移行する。他方、ステップ 1 0 1 9 2 で N o の場合、ステップ 1 0 1 9 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常な電源断であることを示す情報を R A M に保存し、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号が C P U の N M I 端子に入力されることで電断処理（図 8）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図 6）やタイマ割り込み時処理（図 7）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

次に、図 9 は、図 7 におけるステップ 3 0 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 1 0 0 で、主制御基板 M は、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ 3 2 0 0 で、主制御基

板 M は、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ 3 5 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 8 6 】

次に、図 1 0 は、図 7 のステップ 3 1 0 0 のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ 3 1 0 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、し、払出信号が O F F であるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ 3 1 0 5 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板 K H 側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ 3 1 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ 3 1 1 5 で Y e s の場合、ステップ 3 1 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図 1 2 参照）をセットする。そして、ステップ 3 1 2 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ 3 1 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板 K H 側に送信し、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ 3 1 0 5、ステップ 3 1 1 0 及びステップ 3 1 1 5 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の処理）に移行する。

10

20

【 0 0 8 7 】

《主制御基板 / 払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図 1 1 を参照しながら、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H 間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、本実施形態に係る主制御基板 M から賞球払出制御基板 K H へのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定期間及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット 7 ~ 4 は、1 0 0 1 固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット 3 ~ 0 は、賞球個数に関するものであり、例えば、0 (0 0 0 0 B) は賞球 0 個であることを意味し、1 5 (1 1 1 1 A) は賞球 1 5 個であることを意味する。

30

【 0 0 8 8 】

次に、賞球払出制御基板 K H から主制御基板 M 側に送信される払出関連情報を説明することとする。ここで、一例として、払出関連情報（賞球払出関連情報又は払出異常関連情報）は、固定値（スタートビット）、払出モータ動作エラー情報、過剰払出エラー情報、球経路エラー情報、払出モータエラー情報、賞球装置エラー情報、受け皿満タンエラー及び賞球払出完了情報からなる。ここで、夫々のエラー内容の詳細については後述するが、夫々のエラーに対応したビットは、「 0 」であれば当該エラーが発生していないことを意味し、「 1 」であれば当該エラーが発生していることを意味する。尚、ビット 0 は、賞球払出完了に関するものであり、「 0 」は賞球払出完了であることを意味し、「 1 」は賞球払出未完了であることを意味する。

40

【 0 0 8 9 】

次に、図 1 2 は、図 7 のステップ 3 2 0 0 のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ 3 2 0 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ここで、ステップ 3 2 0 5 で Y e s の場合、ステップ 3 2 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ 3 2 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 2 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板 K H 側でのエラー情報を主制御基板 M 側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ 3 2 1 0 で N o の場合、ステップ 3 2 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、賞球払出制御基板 K H 側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ 3 2

50

25で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ3225でYesの場合、ステップ3230で、主制御基板MのCPUMCは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。尚、ステップ3205及びステップ3225でNoの場合にも、次の処理（ステップ3500の処理）に移行する。

【0090】

次に、図13は、図7におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。他方、ステップ1102でNoの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球したか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。尚、ステップ1106でNoの場合にも、ステップ1110の処理に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUMCは、保留球が上限（例えば、4個）でないか否かを判定する。ステップ1110でYesの場合、ステップ1112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1114で、主制御基板MのCPUMCは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板MのRAM領域にセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1104及びステップ1110でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口H10又は右一般入賞口P20に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口H10はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口H10に入球（補助遊技始動口H10を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口H10よりも下流の入球口（右一般入賞口P20等）に入球し得る一方、右一般入賞口P20に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（補助遊技始動口H10を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【0091】

次に、図14は、図7におけるステップ2000のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2150で、主制御基板MのCPUMCは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2200で、主制御基板MのCPUMCは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2350で、入球判定手段は、後述する第1（第2）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2400で、主制御基板MのCPUMCは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2500で、主制御基板MのCPUMCは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ2600で、主制御基板MのCPUMCは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ2700で、主制御基板MのCPUMCは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行す

る。

【0092】

次に、図15は、図14におけるステップ2100のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、ステップ2104で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知すると補助遊技始動口H10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2104でYesの場合、ステップ2106で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2108で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

10

【0093】

他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口入球検出装置H11sからの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置H11sが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置H11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2110でYesの場合、ステップ2112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。尚、ステップ2104又はステップ2110でNoの場合にも、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

20

【0094】

次に、図16は、図14におけるステップ2200のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11sからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知すると第1主遊技始動口A10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2204でYesの場合、ステップ2206で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2208で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2210で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2211で、主制御基板MのCPUMCは、始動口入球数カウンタのカウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2216に移行する。

30

【0095】

他方、ステップ2202でNoの場合、ステップ2212で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタからの入力が入球検出時間（当該時間以上、第1主遊技始動口入球検出装置A11sが入力を検知していない場合、遊技球が第1主遊技始動口入球検出装置A11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2212でYesの場合、ステップ2214で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2215で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2216に移行する。尚、ステップ2204、ステップ2212でNoの場合にも、ステップ2216に移行する。

40

【0096】

次に、ステップ2216で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口確認センサが遊技球を検出したか否かを判定する。ステップ2216でYesの場合、ステップ2218で主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口確認カウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2222に移行する。尚、ステップ2216でNoの場合にも、ステップ2222に移行する。

50

【 0 0 9 7 】

次に、ステップ 2 2 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 2 2 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 2 4 で、第 2 主遊技始動口入球判定手段は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s からの入力は入球検出時間（当該時間以上、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s が入力を検知すると第 2 主遊技始動口 B 1 0 に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 2 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 2 2 5 で Y e s の場合、ステップ 2 2 2 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 2 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口検出継続フラグをオンにし、ステップ 2 2 4 0 に移行する。

10

【 0 0 9 8 】

他方、ステップ 2 2 2 5 で N o の場合（第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ 2 2 3 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に不正な入球があったと判定し、第 2 主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板 S 側へのコマンド）をセットし、ステップ 2 2 4 0 に移行する。尚、ステップ 2 2 2 4 で N o の場合にも、ステップ 2 2 4 0 に移行する。

20

【 0 0 9 9 】

他方、ステップ 2 2 2 2 で N o の場合、ステップ 2 2 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s からの入力が検出時間（当該時間以上、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s が入力を検知していない場合、遊技球が第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s を通過完了したとみなす時間）以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 2 3 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 2 3 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ 2 2 4 0 に移行する。尚、ステップ 2 2 3 2 で N o の場合にも、ステップ 2 2 4 0 に移行する。

30

【 0 1 0 0 】

次に、ステップ 2 2 4 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s（第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上 O N となっているか否かを判定する。ステップ 2 2 4 0 で Y e s の場合、ステップ 2 2 4 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 2 4 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 3 0 0 の処理）に移行する。

40

【 0 1 0 1 】

次に、図 1 7 は、図 1 4 におけるステップ 2 3 0 0 のサブルーチンに係る、第 1（第 2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s（第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 3 0 5 で Y e s の場合、ステップ 2 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ 2 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタ値に 1 を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は

50

、第 1 (第 2) 大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ 2 3 2 0 に移行する。

【 0 1 0 2 】

他方、ステップ 2 3 0 5 で No の場合 (大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合)、ステップ 2 3 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第 1 (第 2) 大入賞口不正入球コマンド (副制御基板 S 側へのコマンド) をセットし、ステップ 2 3 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 3 0 4 で No の場合にも、ステップ 2 3 2 0 に移行する。

【 0 1 0 3 】

他方、ステップ 2 3 0 2 で No の場合、ステップ 2 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) からの 10
入力が検出時間 { 当該時間以上、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) が入力を検知していない場合、遊技球が第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) を通過完了したとみなす時間 } 以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 3 1 2 で Yes の場合、ステップ 2 3 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 (第 2) 大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 3 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 (第 2) 大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ 2 3 2 0 に移行する。

【 0 1 0 4 】

次に、ステップ 2 3 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) からの入力が不正検出時間 { 当該時間以上、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s (第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s) が入力を 20
検知した場合、第 1 大入賞口 C 1 0 (第 2 大入賞口 C 2 0) への不正な入球が検知されたとみなす時間 } 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 3 2 0 で Yes の場合、ステップ 2 3 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 (第 2) 大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 2 3 2 0 で No の場合にも、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。

【 0 1 0 5 】

次に、図 1 8 は、図 1 4 におけるステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口 (左一般入賞口 P 1 0 と右一般入賞口 P 2 0 とを総称して一般入賞口と称することがある) は、遊技球が入球することで、 30
賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない (遊技の進行に影響する抽選を実行しない) 入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s (本実施形態においては、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s と右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s との 2 つの一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s を有している) を備えている。

【 0 1 0 6 】

まず、ステップ 2 4 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 2 で Yes の場合、ステップ 2 4 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間 (当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間) 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 4 で Yes の場合、ステップ 2 4 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ 2 4 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタ値に 1 を加算 (インクリメント) する。次に、ステップ 2 4 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ 2 4 2 0 に移行する。他方、ステップ 2 4 0 2 で No の場合、ステップ 2 4 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間 (当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間) 以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 4 1 2 で Yes の場合、ステップ 2 4 1 4 で、主 40
50

制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 4 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ 2 4 2 0 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 4、ステップ 2 4 1 2 で N o の場合にも、ステップ 2 4 2 0 に移行する。

【 0 1 0 7 】

次に、ステップ 2 4 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口入球検出装置からの入力不正検出時間 { 当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間 } 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 2 5 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 4 2 0 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 5 0 0 の処理) に移行する。

【 0 1 0 8 】

次に、図 1 9 は、図 1 4 におけるステップ 2 5 0 0 のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサ C 9 0 s からの入力が入球検出時間 (当該時間以上、総排出確認センサ C 9 0 s が入力を検知すると総排出確認センサ C 9 0 s に入球があったとみなす時間) 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 5 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ 2 5 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認数カウンタに 1 を加算 (インクリメント) し、次の処理 (ステップ 2 5 2 0 の処理) に移行する。

【 0 1 0 9 】

他方、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合、ステップ 2 5 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサ C 9 0 s からの入力検出終了時間 (当該時間以上、総排出確認センサ C 9 0 s が入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサ C 9 0 s を通過完了したとみなす時間) 以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 5 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認長時間検出フラグをオフにし、次の処理 (ステップ 2 5 2 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 2 5 0 4 又はステップ 2 5 1 0 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 5 2 0 の処理) に移行する。

【 0 1 1 0 】

次に、ステップ 2 5 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサ C 9 0 s からの入力不正検出時間以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 5 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 5 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、排出確認長時間検出フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 2 6 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 2 5 2 0 で N o の場合にも次の処理 (ステップ 2 6 0 0 の処理) に移行する。

【 0 1 1 1 】

次に、図 2 0 は、図 1 4 におけるステップ 2 6 0 0 のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 6 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口入球検出装置 C 8 0 s からの入力が入球検出時間 (当該時間以上、アウト口入球検出装置 C 8 0 s が入力を検知するとアウト口 C 8 0 に入球があったとみなす時間) 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 6 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 6 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ 2 6 2 0 の処理に移行する。

【 0 1 1 2 】

他方、ステップ 2 6 0 2 で N o の場合、ステップ 2 6 1 0 で、主制御基板 M の C P U M

Cは、アウト口入球検出装置C80sからの入力検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置C80sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2612で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2615で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2604又はステップ2610でNoの場合にも、ステップ2620に移行する。

【0113】

次に、ステップ2620で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知している場合に、アウト口C80への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。他方、ステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

10

【0114】

次に、図21は、図14におけるステップ2700のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第1主遊技始動口A10に係る賞球払出数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2708で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2712に移行する。他方、ステップ2702でNoの場合もステップ2712に移行する。

20

【0115】

次に、ステップ2712で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2712でYesの場合、ステップ2714で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第2主遊技始動口B10に係る賞球払出数（本例では、3）を加算する。次に、ステップ2718で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2722に移行する。他方、ステップ2712でNoの場合もステップ2722に移行する。

30

【0116】

次に、ステップ2722で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2722でYesの場合、ステップ2723で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2724で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球払出数（本例では、13）を加算する。次に、ステップ2728で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2732に移行する。他方、ステップ2722でNoの場合もステップ2732に移行する。

40

【0117】

次に、ステップ2732で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732でYesの場合、ステップ2733で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2734で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、10）を加算する。次に、ステップ2738で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステ

50

ップ 2 7 3 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 1 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 1 8 】

次に、図 2 2 は、図 7 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブル M N 4 1 t a - H を参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板 M の C P U M C の R A M 領域に一時記憶する。

10

【 0 1 1 9 】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D 0、D 1、D 2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D 1、D 2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D 1」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D 2」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放 0.8 秒間閉鎖 2.0 秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D 1」である場合、開放態様は（1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D 2」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放 0.8 秒間閉鎖 4.0 秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D 0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D 1」となり易いよう構成されている。

20

【 0 1 2 0 】

次に、ステップ 1 2 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H に補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には 1 秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には 1 0 秒）をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄に関する当該保留球を 1 減算した上で主制御基板 M の C P U M C の R A M 領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H をスタートした後、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

30

【 0 1 2 1 】

次に、ステップ 1 2 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - H を参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D 1・D 2）であるか否かを判定する。ステップ 1 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D 1」の場合には、1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 1 秒間閉鎖 1 秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D 2」の場合には、0.2 秒間開放、0.8 秒間閉鎖、5 秒間開放となる開放態様、）を決定し、第 2 主遊技始動口電動

40

50

役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し、ステップ1242に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にも、ステップ1242に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【0122】

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

10

【0123】

尚、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0124】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

20

【0125】

尚、不図示であるが、第2主遊技始動口電動役物B11dの1回の開放動作（1回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第2主遊技始動口B10に遊技球が所定数（例えば、10球）入球した場合にも、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「D2」に基づく第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（最長開放）が実行された場合には、「0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4秒間開放 閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間中に前記所定数（例えば、10球）の遊技球が第2主遊技始動口B10に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「D2」に基づく第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（最長開放）が実行された場合には、「0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 2.0秒間開放 閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間中に前記所定数（例えば、10球）の遊技球が第2主遊技始動口B10に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は4.2秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は2.2秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて6秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね10個を超えないように

30

40

50

遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【0126】

また、本例では、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い500ms以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）の閉鎖動作中（開放閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）が短時間で未作動中の状態に戻るよう駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまっ

10

【0127】

次に、図23は、図7におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1303で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に入球した旨に関するコマンドである第1主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1304の処理に移行する。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第1主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）内であるか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。

20

30

【0128】

尚、当否抽選乱数は、1つの乱数により構成されるものでもよいし、2つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。2つ以上の乱数により生成される乱数として、CPUのクロックや外部クロックに基づいて更新されるCPU内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄（主遊技図柄）当りソフト乱数とを備え、双方を演算（例えば加算）した結果を用いる等していてもよい。

40

【0129】

次に、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技（特に第2主遊技側）に関する保留球が上限（例えば4個）内であるか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技側の各乱数の取得範囲と第2主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当

50

否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数をRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【0130】

次に、図24は、図7におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理{ステップ1400(1)、(2)の処理}に移行する。

【0131】

このように、本実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも)、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない(入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい)。

【0132】

次に、図25は、図24におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0133】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、主制御基板MのRAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル1を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0134】

ここで、図26(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【0135】

次に、ステップ 1 4 1 0 - 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル（第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを R A M 領域に一時記憶する。

【 0 1 3 6 】

ここで、図 2 6（主遊技テーブル 2）は、第 1 主遊技図柄決定用抽選テーブル（第 2 主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「4 A・5 A・7 A」及び「4 B・5 B・7 B」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4 A、4 B、5 A、5 B が 8 R、7 A、7 B が 1 0 R となっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない（例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい）。

10

【 0 1 3 7 】

次に、ステップ 1 4 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、各遊技状態に対応する第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶して、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

20

【 0 1 3 8 】

ここで、図 2 6 に示す主遊技テーブル 3 は、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第 1 主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい（第 2 主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第 1 主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第 2 主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第 1 主遊技側の始動口と第 2 主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する）。

30

【 0 1 3 9 】

次に、ステップ 1 4 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C が、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t - C にセットする。次に、ステップ 1 4 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）上で、主制御基板 M の R A M 領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 1 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグをオンにし、ステップ 1 4 2 0 に移行する。

40

【 0 1 4 0 】

50

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0141】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

【0142】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

【0143】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0144】

次に、図27は、図25におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいか否かを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。尚、ステップ1506、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Sに送信するよう構成されている。

【0145】

次に、図28は、図7におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側

10

20

30

40

50

に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

【0146】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0147】

次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

【0148】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0149】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値に1を加算する。次に、ステップ1634で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウント値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理

10

20

30

40

50

にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される)する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(ステップ 1 9 9 7 の処理)に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にも、次の処理(ステップ 1 9 9 7 の処理)に移行する。

【 0 1 5 0 】

尚、本例では、1 の単位遊技(1 回のラウンドの実行)においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、1 0 個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口(例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0)を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ(大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する)等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下(閉鎖後の所定期間内)に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

10

【 0 1 5 1 】

より具体的には、大当りにおける第 1 ラウンドで第 1 大入賞口 C 1 0 が開放する場合、第 1 ラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 に所定個数(例えば、1 0 球)の入賞があった場合に第 1 ラウンドが終了することとなるが、第 1 ラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 に 9 球の遊技球が入球した状況にて、第 1 大入賞口 C 1 0 への 1 0 球目の入球と 1 1 球目の入球とが略同時に発生することによって、第 1 ラウンドが終了することとなる所定個数(例えば、1 0 球)を超過した遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構(ソレノイドや駆動伝達機構)や開閉部(扉等)は、過剰入賞(最大入賞数を超える入賞)を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

20

【 0 1 5 2 】

また、1 の単位遊技(1 回のラウンドの実行)においてプログラム上として設定された最大開放時間は、1 の単位遊技を通じて 3 0 秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ(大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する)等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下(閉鎖後の所定期間内)に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

30

【 0 1 5 3 】

より具体的には、大当りにおける 1 回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数(実行ラウンド数)に応じて「1 5 秒開放 2 秒閉鎖 1 4 . 5 秒開放 閉鎖」、「2 9 . 5 秒開放 閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が 3 0 秒以下となるよう構成され、1 回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間(2 9 . 5 秒)が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間(大入賞口の閉鎖処理終了後から 1 0 0 0 m s 程度)内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構(ソレノイドや駆動伝達機構)や開閉部(扉等)は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

40

【 0 1 5 4 】

次に、図 2 9 は、図 2 8 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 5 2 で、主制御基

50

板 M の C P U M C は、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「5 A ・ 7 A ・ 5 B ・ 7 B」）であるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ 1 6 5 6 に移行する。他方、ステップ 1 6 5 2 で N o の場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「4 A ・ 4 B」の場合）にも、ステップ 1 6 5 6 に移行する。次に、ステップ 1 6 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数（本例では、1 0 0）をセットする。次に、ステップ 1 6 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 6 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 6 0 1 の処理）に移行する。

10

【 0 1 5 5 】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サボ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、予め定められた所定回（例えば、1 0 0 回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が 1 を超えない）か、それ以下となるように電サボ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サボ遊技状態の出玉性能が、大当り遊技の出玉性能よりも高くないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

20

【 0 1 5 6 】

次に、図 3 0 は、図 7 におけるステップ 1 5 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ 1 5 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 5 6 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ 1 5 6 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ 1 5 5 0 - 1 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 5 2 で N o の場合も、次の処理（ステップ 1 5 5 0 - 1 の処理）に移行する。

30

【 0 1 5 7 】

次に、図 3 1 は、図 7 におけるステップ 1 9 0 0 のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 9 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入所定回数連続で O N であるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続で O N となっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図における処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ 1 9 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 9 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ 1 9 1 2 に移行する。他方、ステップ 1 9 0 2 で N o の場合、ステップ 1 9 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入所定回数連続で O F F であるか否かを判定する。ステップ 1 9 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 9 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、不正電波の検出が終了した

40

50

と判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ1912に移行する。尚、ステップ1906でNoの場合にも、ステップ1912に移行する。

【0158】

次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1912でYesの場合、ステップ1914で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ1922に移行する。他方、ステップ1912でNoの場合、ステップ1916で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1916でYesの場合、ステップ1918で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ1922に移行する。尚、ステップ1916でNoの場合にも、ステップ1922に移行する。

10

【0159】

次に、ステップ1922で、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1922でYesの場合、ステップ1924で、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ1932に移行する。他方、ステップ1922でNoの場合、ステップ1926で、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1926でYesの場合、ステップ1928で、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ1932に移行する。尚、ステップ1926でNoの場合にも、ステップ1932に移行する。

20

【0160】

次に、ステップ1932で、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1932でYesの場合、ステップ1934で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ1934に移行する。他方、ステップ1932でNoの場合、ステップ1936で、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1936でYesの場合、ステップ1938で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。尚、ステップ1936でNoの場合にも、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。

30

【0161】

次に、図32は、図7におけるステップ1950のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信する（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）。次に、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1550-7の処理）に移行する。尚、ステップ1952又はステップ1956でNoの場合にも次の処理（ステップ1550-7の処理）に移行する。

40

【0162】

次に、図33は、図7におけるステップ1550-7のサブルーチンに係る、発射制御

50

信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ1550 7 1で、主制御基板MのCPUMCは、払出制御基板（賞球払出制御基板KHと称することがある）と通信状態（BIT0）及び断線短絡電源異常（BIT1）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すBIT0は、「00000000B」であれば正常を示し、「000000001B」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すBIT1では、「000000000B」であれば正常を示し、「000000010B」であれば異常を示す。次に、ステップ1550 7 2で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1550 7 1で取得したエラーフラグと、判定データ（「000000011B」）の論理積を算出する。次に、ステップ1550 7 3で、主制御基板MのCPUMCは、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートのBIT5が発射許可信号を示しており、「000000000000B」であればエラー（異常）を示し、「00100000000B」であれば正常を示す。次に、ステップ1550 7 4で、主制御基板MのCPUMCは、出力ポートへ出力し、次の処理（ステップ1550 8の処理）に移行する。ここで出力ポートは、例えば、BIT0がデジット1ビットデータ、BIT1がデジット2ビットデータ、BIT2がデジット3ビットデータ、BIT3がデジット4ビットデータ、BIT4がデジット5ビットデータ、BIT5が発射許可信号ビットデータ、BIT6が演出ストロークビットデータ、BIT7がセキュリティビットのように構成されている。

10

【0163】

次に、図34は、図7におけるステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ3504で、主制御基板MのCPUMCは、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ1550 - 10の処理）に移行する。

20

【0164】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、本実施形態に係る外部中継端子板Gを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Gには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子（例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等）が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータHCと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータHCへ情報出力可能に構成されている。ここで、本実施形態においては、賞球払出制御基板KHから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Mから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当たり時に大当たりの間信号を出力する大当たり出力用端子（大当たりの種類によって複数あり）、ガラス扉D18が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクKTに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

30

40

【0165】

また、本実施形態においては、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう

50

構成されている。即ち、外部中継端子板 G から主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H へは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板 G からホールコンピュータ H C への情報送信も同様）。

【0166】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H と外部中継端子板 G との間、並びに外部中継端子板 G とホールコンピュータ H C との間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板 G は通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H とホールコンピュータ H C とは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H から外部中継端子板 G の入力端子に入力された電氣的な信号（電圧が H i レベル / L o w レベルである 2 値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン / オフである 2 値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板 G の出力端子からホールコンピュータ H C へと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板 G は、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイル G 1 及び接点部 G 2 を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイル G 1 を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部 G 2 が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータ H C が導通する。また、リレーコイル G 1 を消磁した場合には、接点部 G 2 が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータ H C が導通しなくなる。よって、ホールコンピュータ H C 側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板 G の入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H からホールコンピュータ H C への一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータ H C 側から主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H を不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータ H C への一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一対の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H に接続された発光部からの光を、ホールコンピュータ H C に接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【0167】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン / オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H からホールコンピュータ H C に対して、外部中継端子板 G における一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の 1 変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

【0168】

次に、図 35 を参照しながら、本実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【0169】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入 { 例えば、図 6 の (a) 主制御基板側メイン処理の実行開始 } 後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【0170】

次に、I N / O U T 系の信号である；遊技領域 D 3 0 上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（遊技領域 D 3 0 に打ち込まれた遊技球個数）を

出力する信号は；総排出確認センサC90sにて検出された遊技球数（例えば、総排出確認数カウンタMJ11c - C90の値であるが、入球数カウンタMJ10cの値であってもよい）が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

【0171】

次に、IN/OUT系の信号である；遊技機が払い出した遊技球個数を出力する信号は；払出カウントセンサKE10sにて検出された遊技球数が所定数（10）の倍数に達する毎に；0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（1割り込み分＝0.004秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

10

【0172】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機のガラス扉（透明板が装着された枠体であり、例えば、ガラス扉D18）が開放中であることを出力する信号は；扉ユニット開放検知センサD18sが、オフオンに変化した場合（例えば、ステップ1924で、扉開放中フラグをオンとした場合）{ 但し、オフオンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい}；当該検知センサがオンである期間中（例えば、扉開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である{ 但し、オンオフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

20

【0173】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の前枠（遊技盤が装着された枠体であり、例えば、前枠ユニットD14）が開放中であることを出力する信号は；前枠ユニット開放検知センサD14sが、オフオンに変化した場合（例えば、ステップ1934で枠開放中フラグをオンとした場合）{ 但し、オフオンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい}；当該検知センサがオンである期間中（例えば、枠開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である{ 但し、オンオフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

30

【0174】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の受け皿枠（球受け皿が装着された枠体であり球皿ユニットD17）が開放中であることを出力する信号は；球皿ユニット開放検知センサD20sが、オフオンに変化した場合{ 但し、オフオンに変化した後、所定期間（0.1秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい}；当該検知センサがオンである期間中は、常時オン信号を出力する信号である{ 但し、オンオフに変化した後、所定期間（0.1秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい}。

40

【0175】

ここで、上記3種類のユニット監視系の信号は、各ユニット間の構成に応じて、同一の出力信号としてもよい。その場合には、いずれかの開放検知センサがオンである期間中は、オン信号を出力し続けられよい。また、各ユニットの開放検知センサは、主制御基板Mに接続していてもよいし、賞球払出制御基板KH側に接続されていてもよい（主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信可能であるため）。

【0176】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第1主遊技図柄又は第2主

50

遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、ステップ 1 4 2 4 で変動中フラグをオンオフとした場合）{ 尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5 秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

【0177】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の一部（例えば、第 2 主遊技側の図柄変動）を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第 2 主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第 2 主遊技図柄表示処理における、ステップ 1 4 2 4 にて、変動中フラグをオン オフとした場合）{ 尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい}；0.5 秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第 2 主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【0178】

次に、大当たり系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ 1 6 0 6 で、役物連続作動装置作動フラグをオフ オンとした場合であるが、ステップ 1 4 3 2 で条件装置作動フラグをオフ オンとした場合でもよい）{ 尚、開始デモ期間の開始前、期間中、終了後を出力タイミングとしてもよい}；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ又は条件装置作動フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【0179】

次に、大当たり系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ 1 6 0 6 で、役物連続作動装置作動フラグをオフ オンとした場合、又はステップ 1 4 3 2 で条件装置作動フラグをオフ オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ 1 7 0 8 で主遊技時短フラグをオフ オンとした場合、及び / 又は、ステップ 1 7 1 0 で、補助遊技時短フラグをオフ オンとした場合）；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び / 又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び / 又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【0180】

次に、その他の信号である；遊技機を一意に識別するための情報を出力する{ 遊技機製造業者の識別コード（2 バイト）、遊技機型式名識別コード（64 バイト）、メイン基板 CPU の固有情報（チップコードレジスタ値 = 4 バイト）を順に出力する} 信号は；電源投入{ 例えば、図 6 の（a）主制御基板側メイン処理の実行開始} 後の任意のタイミング（例えば、電源投入後から約 10 秒後）；当該固有情報を 1 フレーム（スタートビット 1 ビット + データビット 8 ビット + パリティビット 1 ビット + ストップビット 1 ビット）毎に分割したものを、シリアル伝送方式（調歩同期、200 bps）にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式（定格電圧、定格電流）を異ならせておくことが好適である。

【0181】

次に、IN/OUT 系の信号である；遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は；賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数（例えば、賞球数カウンタ M H c

10

20

30

40

50

の値)が所定数(10)の倍数に達する毎に;0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後(1割り込み分=0.004秒)から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に(前記した所定期間が経過せずとも)出力開始するよう構成してもよい。

【0182】

次に、セキュリティ系の信号である;遊技機にてRAM初期化操作が行われたことを出力する信号は;RAM初期化操作を伴う、電源投入(例えば、ステップ1002でYesと判定した場合)後の任意のタイミング{電源投入後から所定期間(1割り込み分=0.004秒)の経過後}から;0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、IN/OUT系や入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。

10

【0183】

次に、セキュリティ系の信号である;大入賞口(アタッカー)を開放させ得る期間中(特別電動役物の作動から作動終了後における所定期間経過まで)以外の期間{例えば、第1(第2)大入賞口有効期間中フラグがオフである期間}において、大入賞口(アタッカーであり、例えば、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20)への入球を検出したことを出力する信号は;特別遊技中における各ラウンドの実行期間(排出待ち期間やラウンド間期間を含む)以外{例えば、第1(第2)大入賞口有効期間中フラグがオフである期間}において、大入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した場合(例えば、ステップ2305でNoと判定した場合);0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。

20

【0184】

次に、セキュリティ系の信号である;磁石センサエラー(磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出)があったことを出力する信号は;磁石センサからの信号がオンとなった場合(例えば、ステップ1914で不正磁気検出中フラグをオフオンとした場合){但し、当該オンとなった後から所定期間(1秒)以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない};0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

30

【0185】

次に、セキュリティ系の信号である;電波センサエラー(電波を感受するセンサが異常な電波を検出)があったことを出力する信号は;電波センサからの信号がオンとなった場合(例えば、ステップ1904で不正電波検出中フラグをオフオンとした場合){但し、当該オンとなった後から所定期間(1秒)以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない};0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

40

【0186】

次に、セキュリティ系の信号である;払出制御基板側(例えば、賞球払出制御基板KH)にて電波センサエラー(電波を感受するセンサが異常な電波を検出)があったことを出力する信号は;払出制御基板側に入力される電波センサからの信号がオンとなった場合(例えば、ステップ3215で、賞球払出制御基板KHからの電波検知エラーに係る情報を確認した場合){但し、当該オンとなった後から所定期間(1秒)以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない};0.2秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ない。また、払出制御基板(例えば、賞球払出制御基板KH)側から主制御基板(例えば、主

50

制御基板 M) 側に対して、電波センサからの信号がオンとなった旨のコマンドを送信し、当該コマンドを受信した主制御基板が信号を出力するよう構成してもよい。

【 0 1 8 7 】

次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上 ON 継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は； 1 . 各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び 2 . 各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び 3 . ある特別遊技（例えば、16 ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、160）を超えた場合、の 1 ~ 3 のいずれかを満たした場合； 0 . 2 秒間に亘ってオン信号を出力した後、0 . 2 秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している 1 信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記 3 の場合には、特別遊技の実行内容に応じて、規定数を異ならせることが好適である（例 1：最大ラウンド数が 10 ラウンドの場合には、規定数 = 100。例 2：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記 3 を適用しない）。

10

20

【 0 1 8 8 】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にて RAM 初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為（例えば、不正入賞・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（5 個）以上検出した、又は普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を所定個数（5 個）以上検出した。電波センサエラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、又は、当該センサが未接続。盤面スイッチエラー・・・遊技盤面に設けられた、近接センサによって物体の接近を検出。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、又は、当該センサが未接続、等）が行われていることを出力する信号は； 1 . RAM 初期化操作が行われた（例えば、ステップ 1002 で Yes と判定した場合）後の任意のタイミング、及び 2 . 前記不正行為（不正入賞 1、電波センサエラー）の検出時、及び 3 . 前記不正行為（盤面スイッチエラー、磁石センサエラー）の検出時、の 1 ~ 3 のいずれかを満たした場合；前記 1 の場合には、第一期間（30 秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記 2 の場合には、第二期間（30 秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記 3 の場合には、第三期間（各不正行為の検出中）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持するよう構成されている。また、前記 1 の場合と、前記 2 の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい

30

40

【 0 1 8 9 】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にて RAM 初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為（例えば、異常入賞エラー・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中（閉鎖直後の所定期間を除く）において、普通電動役物への入球を検出した、等。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、等。排出エラー・・・賞球払い出し対象となる各入球口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）にて検出された入球数との差が所定数（100）を超えた、等）が行われていることを出力する信号は； 1 . RAM 初期化操作が行われた（例えば、ス

50

テップ1002でYesと判定した場合)後の任意のタイミング、及び2.前記不正行為(異常入賞エラー、磁石センサエラー)の検出時、及び3.前記不正行為(排出エラー)の検出時;前記1、2の場合には、0.2秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.2秒間に亘ってオフ信号を出力し、前記3の場合には、次の前記1を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複(前記3以外)した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、前記1、2に係る出力期間であっても、前記3に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記3に係る出力期間中において、前記1、2に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【0190】

次に、入賞検知系の信号である;大入賞口(アタッカー)を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は;第1主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第2主遊技始動口(電動役物が搭載されているものが1つ、電動役物が搭載されていないものが一つ)への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合(例えば、ステップ2206で、第1主遊技始動フラグをオフ オンとした場合、又はステップ2226で、第2主遊技始動フラグをオフ オンとした場合);0.1秒間に亘ってオン信号を出力した後、0.1秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している1信号の出力期間が満了するまで、次の出力を待機するよう構成されている。また、第2主遊技始動口(電動役物が搭載されているもの)への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【0191】

次に、図36~図47のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板KH側での処理を詳述することとする。

【0192】

まず、図36は、賞球払出制御基板KH側で実行されるメインルーチン4000のフローチャートである。はじめに、ステップ4100で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ4200で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、主制御基板Mとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ4300で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(賞球払出開始・モータ駆動開始時)を実行する。次に、ステップ4400で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(モータ駆動終了時・賞球払出終了時)を実行する。次に、ステップ4500で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述する賞球払出制御処理(モータ駆動実行時)を実行する。そして、ステップ4600で、払出制御基板(払出制御手段)KHは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ4100に移行する。

【0193】

ここで、同図右のブロック図を参照しながら、本実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板KHは、主制御基板M側やカードユニットR側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段3100と、賞球払出制御基板KH側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段3200と、賞球払出コマンドや貸球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段3300と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【0194】

まず、送受信制御手段3100は、主制御基板MやカードユニットRからの情報(例えば、コマンドや信号)の受信制御を司る受信制御手段3110と、主制御基板MやカードユニットRへの情報の送信制御を司る送信制御手段3120と、を有している。

【0195】

ここで、受信制御手段3110は、主制御基板Mからの情報(例えば、コマンド)の受

10

20

30

40

50

信制御を司るメイン側受信制御手段 3 1 1 1 を更に有している。そして、メイン側受信制御手段 3 1 1 1 は、主制御基板 M 側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 a を更に有している。また、送信制御手段 3 1 2 0 は、主制御基板 M 側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段 3 1 2 1 を更に有している。

【0196】

次に、エラー制御手段 3 2 0 0 は、賞球払出制御基板 K H 側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段 3 2 5 0 と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 と、賞球払出ユニット K E 1 0 の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ 3 2 0 0 t と、払出カウンタセンサ K E 1 0 s の未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ 3 2 0 0 t 2 と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段 3 2 3 0 は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ 3 2 3 1 を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段 3 2 4 0 は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ 3 2 4 1 を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段 3 2 5 0 は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段 3 2 5 1 を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段 3 2 6 0 は、払出モータ K E 1 0 m の異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段 3 2 6 1 を更に有している。

【0197】

次に、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ 3 3 1 2 と、払出モータ K E 1 0 m の駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 と、払出モータ K E 1 0 m が駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 と、1 回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ 3 3 1 5 と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ 3 3 1 7 と、を更に有している。ここで、本実施形態においては、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が 0 となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【0198】

次に、図 3 7 は、図 3 6 のステップ 4 1 0 0 のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ 4 1 1 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 2 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 4 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する球経路異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 7 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ 4 1 9 0 で、エラー制御手段 3 2 0 0 は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次

の処理（ステップ4200の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【0199】

次に、図38は、図37のステップ4110のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ4111で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板KH側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウンタセンサKE10sにて遊技球の通過を検出した場合（払出モータ動作異常）にオンとなるフラグである。ステップ4111でYesの場合、ステップ4112で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4113で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、不正払出累積カウンタ3231のカウンタ値を1加算（インクリメント）する。次に、ステップ4114で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、不正払出累積カウンタ3231のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ4114でYesの場合、ステップ4115で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ステップ4116へ移行する。尚、ステップ4111又はステップ4114でNoの場合にも、ステップ4116へ移行する。

【0200】

次に、ステップ4116で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータ動作エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4116でYesの場合、ステップ4119で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段3230は、払出関連エラー情報として払出モータ動作エラーを、払出関連エラー情報ー時記憶手段3121にセットし、次の処理（ステップ4120の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4116でNoの場合にも、次の処理（ステップ4120の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【0201】

次に、図39は、図37のステップ4120のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウンタ数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ4121で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板M側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ4121でYesの場合、ステップ4122で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4123で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出処理関連情報ー時記憶手段3310に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ3241に加算する。次に、ステップ4124で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、過剰払出累積カウンタ3241のカウンタ値を参照し、当該カウンタ値が所定数（例えば、25）以上であるか否かを判定する。ステップ4124でYesの場合、ステップ4125で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、エラーフラグー時記憶手段3221内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ4126へ移行する。尚、ステップ4121又はステップ4124でNoの場合にも、ステップ4126へ移行する。尚、当該過剰

払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【0202】

次に、ステップ4126で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、過剰払出エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4126でYesの場合、ステップ4129で、払出異常検出時エラー制御手段3240は、払出関連エラー情報として過剰払出エラーを、払出関連エラー情報ー時記憶手段3121にセットし、次の処理（ステップ4140の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4126でNoの場合にも、次の処理（ステップ4140の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

10

【0203】

次に、図40は、図37のステップ4140のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（1）賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニットKE10内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（2）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ4141で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは、賞球払出制御基板KH側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ4141でYesの場合、ステップ4142で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4143で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクKT又は賞球払出ユニットKE10内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットKE10内のスプロケットKE10pの直上における球流路（本例では、2条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ4143でYesの場合、ステップ4144で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ4146で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報ー時記憶手段3121にセットし、ステップ4151へ移行する。尚、ステップ4141又はステップ4143でNoの場合にも、ステップ4151へ移行する。

20

30

40

【0204】

次に、ステップ4151で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4151でYesの場合、ステップ4152で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙

50

げることができる。ステップ4152でYesの場合、ステップ4153で、球経路異常検出時エラー制御手段3250は、エラーフラグー時記憶手段3221内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ4155で、払出間隔延長制御手段3251は、通常動作時における励磁タイミング（例えば、 $3\text{ms} \times 8\text{ステップ} = 24\text{ms}$ に1個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、 500ms ）を設定し、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ4152でNoの場合、ステップ4156で、払出間隔延長制御手段3251は、通常動作時と比較して相対的に球1個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ4151でNoの場合にも、次の処理（ステップ4170の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、 $3\text{ms} \times 8\text{ステップ} = 24\text{ms}$ に1個の速度で球1個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば5秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度 $3\text{ms} \times 8\text{ステップ} = 24\text{ms}$ に1個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、 500ms から30秒へ変更）。

10

20

30

40

50

【0205】

次に、図41は、図37のステップ4170のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニットKE10内のステッピングモータKE10m）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ4171で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球がみ等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ4171でYesの場合、ステップ4172で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ4173で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ4175で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットする。そして、ステップ4176で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ4177へ移行する。尚、ステップ4171でNoの場合にも、ステップ4177へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

【0206】

次に、ステップ4177で、払出モータ異常検出時エラー制御手段3260は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4177でYesの場合、ステップ4178で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4178でYesの場合、ステップ4179で、リトライ動作制御手段3261は、払出状態フラグー時記憶手段3311内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ4180で、リトライ動作制御手段3261は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンタ時記憶手段3313内のステップカウンタ値（ n ）としてセットする。ここで、リトライ動作時における所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサKE10mの確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ4181で、リトライ動作制御手段3261は、励磁ステータ位置特

定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 内の励磁ステータ位置特定カウンタ値 (j) として 0 をセットする。次に、ステップ 4 1 8 2 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、ステップ
10
ングモータ動作に係るリトライ動作の励磁方式 (例えば、周知の 1 2 相励磁方式) と
リトライ動作の 1 ステップの切替速度 (例えば、 6 m s) を設定する。次に、ステップ
4 1 8 3 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、ステップングモータ動作に係る球通過待
ち時間・モータ休止時間として所定値 (例えば、 5 0 0 m s) を、球通過待ちタイマ 3 3
1 5 にセットする。次に、ステップ 4 1 8 4 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出
状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、
ステップ 4 1 8 5 で、リトライ動作制御手段 3 2 6 1 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3
3 1 1 内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理 (ステップ 4 1 9 0 の要払出停止
異常検出時エラー制御処理) に移行する。尚、ステップ 4 1 7 7 又はステップ 4 1 7 8 で
N o の場合にも、次の処理 (ステップ 4 1 9 0 の要払出停止異常検出時エラー制御処理)
に移行する。

【 0 2 0 7 】

次に、図 4 2 は、図 3 7 のステップ 4 1 9 0 のサブルーチンに係る、要払出停止異常検
出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理
の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると
共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行
を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御
20
基板 M と賞球払出制御基板 K H 間の通信異常、カードユニット R と賞球払出制御基板 K H
間の通信異常、払出カウントセンサ K E 1 0 s のセンサ異常、受け皿 (上皿) 満タン異常
等が挙げられる。まず、ステップ 4 1 9 1 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段
3 2 7 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、払出モータエラーフラグがオ
フからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 4 1 9 1 1 で Y e s の場合、ス
テップ 4 1 9 1 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、玉噛みエラー
発生タイマ 3 2 0 0 t にエラー継続時間 (例えば、 1 2 0 秒) をセットしてスタートさせ
、ステップ 4 1 9 2 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 1 1 で N o の場合、ステッ
プ 4 1 9 1 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、玉噛みエラー発生
タイマ 3 2 0 0 t を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 1 9
30
1 3 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 1 4 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段
3 2 7 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 内にある、払出モータエラーフラグをオ
フにし、ステップ 4 1 9 2 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 1 3 で N o の場合にも、
ステップ 4 1 9 2 1 に移行する。

【 0 2 0 8 】

次に、ステップ 4 1 9 2 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エ
ラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフから
オンに切り替わったか否かを判定する。ステップ 4 1 9 2 1 で Y e s の場合、ステップ
4 1 9 2 2 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、未通過エラー発生タイ
マ 3 2 0 0 t 2 にエラー継続時間 (例えば、 1 2 0 秒) をセットしてスタートさせ、ス
テップ 4 1 9 3 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 2 1 で N o の場合、ステップ 4
40
1 9 2 3 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、未通過エラー発生タイ
マ 3 2 0 0 t 2 を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 1 9 2
3 で Y e s の場合、ステップ 4 1 9 2 4 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3
2 7 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 内にある、スイッチ未通過エラーフラグを
オフにし、ステップ 4 1 9 3 1 に移行する。他方、ステップ 4 1 9 2 3 で N o の場合
にも、ステップ 4 1 9 3 1 に移行する。

【 0 2 0 9 】

次に、ステップ 4 1 9 3 1 で、要払出停止異常検出時エラー制御手段 3 2 7 0 は、エ
ラー解除スイッチ K H 3 a が押下されたか否かを判定する。ステップ 4 1 9 3 1 で Y e
s の場合、ステップ 4 1 9 3 2 ~ ステップ 4 1 9 3 5 で、要払出停止異常検出時エラ
50

ー制御手段3270は、当該エラー解除スイッチKH3aの押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ4194 1に移行する。他方、ステップ4193 1でNoの場合にも、ステップ4194 1に移行する。

【0210】

次に、ステップ4194 1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、主制御基板Mと賞球払出制御基板KH間の通信異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4194 1でYesの場合、ステップ4194 2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の通信エラーフラグをオンにして、ステップ4195 1へ移行する。他方、ステップ4194 1でNoの場合、ステップ4194 3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の通信エラーフラグをオフにして、ステップ4195 1へ移行する。

10

【0211】

次に、ステップ4195 1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出カウントセンサKE10sのセンサ異常（例えば、カウントセンサからの入力がない、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ4195 1でYesの場合、ステップ4195 2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の賞球装置エラーフラグをオンにして、ステップ4196 1へ移行する。他方、ステップ4195 1でNoの場合、ステップ4195 3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ4196 1へ移行する。

20

【0212】

次に、ステップ4196 1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4196 1でYesの場合、ステップ4196 2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の受け皿満タンエラーフラグをオンにする。次に、ステップ4196 3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、副制御基板S側への、受け皿満タンコマンドを送信して、ステップ4197 1へ移行する。他方、ステップ4196 1でNoの場合、ステップ4196 4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内の受け皿満タンエラーフラグをオフにする。次に、ステップ4196 5で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、副制御基板S側への、受け皿満タン解除コマンドを送信して、ステップ4197 1へ移行する。

30

【0213】

次に、ステップ4197 1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、カードユニットRの接続異常が検出されたか否かを判定する。ステップ4197 1でYesの場合、ステップ4197 2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内のCRユニット未接続エラーフラグをオンにして、ステップ4198 1へ移行する。他方、ステップ4197 1でNoの場合、ステップ4197 3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221内のCRユニット未接続エラーフラグをオフにして、ステップ4198 1へ移行する。

40

【0214】

次に、ステップ4198 1で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出動作停止に係るエラーの一部（例えば、過剰払出エラー、賞球装置エラー、払出モータ動作エラー、払出動作未完了時遊技球検出、払出モータエラー、スイッチ未通過エラー）に関するすべてのフラグがオフであるか否

50

かを判定する。

【0215】

ステップ4198 1でYesの場合、ステップ4198 2で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、CRユニット未接続エラーフラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ4198 2でYesの場合、ステップ4198 3で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出制御手段3300における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ4198 4で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。他方、ステップ4198 1又はステップ4198 2でNoの場合、ステップ4198 4で、要払出停止異常検出時エラー制御手段3270は、払出制御手段3300における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。

10

【0216】

次に、図43は、図36のステップ4200のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Mへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Mからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ4205で、メイン側受信制御手段3111は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ4205でYesの場合、ステップ4210で、メイン側受信制御手段3111は、メイン側受信情報一時記憶手段3111aを参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ4210でYesの場合、ステップ4215で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ4220で、払出制御手段3300は、メイン側受信情報一時記憶手段3111aに一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ3312にセットし、次の処理（ステップ4225）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ4205及びステップ4210でNoの場合にも次の処理（ステップ4225）に移行する。

20

30

【0217】

次に、主制御基板Mへの情報送信処理を説明すると、まず、ステップ4225で、送信制御手段3120は、エラーフラグー時記憶手段3221を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー{払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー}が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板M側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ4225でYesの場合、ステップ4230で、エラー制御手段3200は、エラーフラグー時記憶手段3221内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ4235で、送信制御手段3120は、払出関連エラー情報一時記憶手段3121にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板M側に送信し、次の処理（ステップ4240）に移行する。尚、ステップ4225でNoの場合にも次の処理（ステップ4240）に移行する。

40

【0218】

次に、ステップ4240で、送信制御手段3120は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段3300により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ4240でYesの場合、ステップ4245で、送

50

信制御手段 3 1 2 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ 4 2 5 0 で、送信制御手段 3 1 2 0 は、主制御基板 M 側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理 { ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理 (賞球払出開始・モータ駆動開始時) } に移行する。尚、ステップ 4 2 4 0 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 4 3 0 0 の賞球払出制御処理 (賞球払出開始・モータ駆動開始時) } に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【 0 2 1 9 】

次に、図 4 4 は、図 3 6 のステップ 4 3 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理 (賞球払出開始・モータ駆動開始時) のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ 4 4 0 0 のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板 M 側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ 4 3 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、賞球払出開始許可フラグ (図 4 3 のステップ 4 2 1 5 参照) がオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 0 5 で Y e s の場合、ステップ 4 3 1 0 及びステップ 4 3 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

10

【 0 2 2 0 】

次に、ステップ 4 3 2 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタ 3 3 1 2 にセットされている賞球払出個数が所定個数 (例えば 3 個) 以上であるか否かを判定する。ステップ 4 3 2 0 で Y e s の場合、ステップ 4 3 2 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、所定個数分払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段 3 3 1 3 にカウンタ値 (n) を一時記憶し、ステップ 4 3 3 2 に移行する。ここで一時記憶されるカウンタ値 (n) は、ステップモータのステップ数である。他方、ステップ 4 3 2 0 で N o の場合、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタ 3 3 1 2 にセットされている賞球払出個数が払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段 3 3 1 3 にカウンタ値 (n) を一時記憶し、ステップ 4 3 3 2 に移行する。

20

【 0 2 2 1 】

次に、ステップ 4 3 3 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、今回の単位払出動作における払出予定個数 (即ち、ステップ 4 3 2 5 又はステップ 4 3 3 0 で予定している払出個数) を、単位払出カウンタ 3 3 1 7 にセットする。次に、ステップ 4 3 3 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値 (j) として 0 をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「 0 」が払出待機 (停止) 時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ 4 3 3 7 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステップモータ動作に係る通常動作用の励磁方式 (例えば、周知の 2 2 相励磁方式) と通常動作用の 1 ステップの切替速度 (例えば、 3 m s) を設定する。次に、ステップ 4 3 3 8 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステップモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値 (例えば、 5 0 0 m s) を、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 にセットする。次に、ステップ 4 3 3 9 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステップモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ 4 3 4 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理 { ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動終了時・賞球払出終了時) } に移行する。

30

40

【 0 2 2 2 】

他方、ステップ 4 3 0 5 で N o の場合、ステップ 4 3 4 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 3 4 5 で Y e s の場合には、既にモータが駆動されているので

50

、次の処理 { ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動終了時・賞球払出終了時) } に移行する。

【 0 2 2 3 】

他方、ステップ 4 3 4 5 で N o の場合には、ステップ 4 3 5 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ステップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合 (詳細な条件については後述する) にオンとなるフラグである。ステップ 4 3 5 0 で Y e s の場合には、次の処理 { ステップ 4 4 0 0 の賞球払出制御処理 (モータ駆動終了時・賞球払出終了時) } に移行する。

10

【 0 2 2 4 】

他方、ステップ 4 3 5 0 で N o の場合には、ステップ 4 3 5 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ 4 3 5 4 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、単位払出カウンタ 3 3 1 7 を参照し、当該カウンタ値が 0 超過であるか否か (即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か) を判定する。ステップ 4 3 5 4 で Y e s の場合、ステップ 4 3 5 6 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、球経路異常検出フラグをオンにして、ステップ 4 3 2 0 へ移行する。他方、ステップ 4 3 5 4 で N o の場合には、ステップ 4 3 5 6 を実行することなくステップ 4 3 2 0 へ移行する。即ち、賞球払出継続フラグがオンである場合には、主制御基板 M 側からの賞球払出コマンドの受信を契機とすることなく、再度モータ駆動のステップ数等をセットする処理を実行すると共に、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったと判定された場合には、球切れエラー又は球不足エラーの要因となる異常発生が検出されることとなる。

20

【 0 2 2 5 】

次に、図 4 5 は、図 3 6 のステップ 4 4 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理 (モータ駆動終了時・賞球払出終了時) のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理 (ステップ 4 3 0 0) で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ 4 4 0 2 ~ ステップ 4 4 1 9 にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ 4 4 2 0 ~ ステップ 4 4 2 5 にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ 4 4 3 0 ~ ステップ 4 4 6 2 にかけて賞球払出終了処理を実行する。

30

【 0 2 2 6 】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ 4 4 0 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 4 4 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 4 0 5 で Y e s の場合、ステップ 4 4 1 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステップカウンター時記憶手段 3 3 1 3 内のカウンタ値 (n) を参照し、カウンタ値が 0 であるか否か、即ち、図 4 4 のステップ 4 3 2 5 又はステップ 4 3 3 0 でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ 4 4 1 0 で Y e s の場合、ステップ 4 4 1 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ 4 4 1 6 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 4 1 6 で Y e s の場合、ステップ 4 4 1 7 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグー時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ 4 4 1 8 へ移行する。他方、ステップ 4 4 1 6 で N o の場合には、ステップ 4 4 1 8 へ移行する。次に、ステップ 4 4 1 8 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステッピングモータの休止状態を

40

50

維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（j）に継続励磁）する。次に、ステップ4419で、払出制御手段3300は、球通過待ちタイマ3315をスタートさせ、ステップ4420に移行する。尚、ステップ4405又はステップ4410でNoの場合にもステップ4420に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【0227】

次に、遊技球検出処理を説明すると、まず、ステップ4420で、払出制御手段3300は、払出カウンタセンサKE10sから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ4420でYesの場合、ステップ4422で、払出制御手段3300は、単位払出カウンタ3317に一時記憶されているカウンタ値を1減算する。次に、ステップ4425で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312に一時記憶されているカウンタ値を1減算し、ステップ4430に移行する。尚、ステップ4420でNoの場合にもステップ4430に移行する。ここで、本例では、払出カウンタ3312の値を、入球を検知する毎に1減算（デクリメント）するよう構成しているが、これには限定されず、複数の遊技球の入球を検出している場合には、当該入球数分の値を減算し得るよう構成してもよい。以上で、遊技球検出時処理を終了する。

【0228】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ4430で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、カウンタ値が0以下であるか否かを判定する。ステップ4430でYesの場合、ステップ4431で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4431でYesの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ4432で、払出制御手段3300は、エラーフラグー時記憶手段3221内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ4435に移行する。他方、ステップ4431でNoの場合にも、ステップ4435に移行する。

【0229】

次に、ステップ4435及びステップ4440で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、賞球払出中フラグをオフにすると共に賞球払出完了フラグをオンにする。次に、ステップ4441で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、カウンタ値が0未満であるか否かを判定する。ステップ4441でYesの場合、ステップ4442で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311内の払出異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ4443で、払出制御手段3300は、払出カウンタ3312を参照し、当該カウンタ値に基づき過剰払出数（例えば、カウンタ値が「-3」であれば、過剰払出数は「3」）を払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶し、次の処理（ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時））に移行する。尚、ステップ4441でNoの場合（即ち、払出カウンタ3312のカウンタ値が0であり、所定の払出個数分が正常に払出された場合）にも、次の処理（ステップ4500の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時））に移行する。尚、本例では、払出カウンタ3312の値が0以下となった時点で、過剰払出の検出を行っているが、これには限定されず、例えば、払出に係るモータの駆動が終了してから所定時間（例えば、当該駆動によって払い出された遊技球が払出カウンタセンサKE10sによって検出されるまでに十分な検出待機時間）が経過した時点で、過剰払出の検出（払出カウンタ3312の値が0未満であるか否かの判定）を実行し得るよう構成してもよい（即ち、過剰払出とは、払出予定である遊技球数を超過した個数分の遊技球が払出されたという不測の事態が発生したことを意味し、設計上は極めて発生し難いこの不測の事態が発生したということは、払出機構のいずれかにて不具合が生じているか、払出動作を行っている最中に不正行為が行われた可能性が高いことを意味している）。

【0230】

他方、ステップ4430でNoの場合、ステップ4445で、払出制御手段3300は

、球通過待ちタイマ 3 3 1 5 のタイマ値を参照し、当該タイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 4 4 4 5 で Y e s の場合、ステップ 4 4 4 6 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、エラーフラグ一時記憶手段 3 2 2 1 内にある、スイッチ未通過エラー検出フラグをオンにする（尚、本例では、払出動作終了後、所定時間の球通過待ち時間を経過しても、当該払出動作に係る遊技球数分の遊技球が検出されなかった場合、即座にスイッチ未通過エラーが発生したと判定しているが、これには限定されず、当該事象が複数回発生した場合に、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。

【 0 2 3 1 】

次に、ステップ 4 4 4 7 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、前述のようにモータ駆動中においてモータエラーが発生した場合にオンとなるフラグである。ステップ 4 4 4 7 で Y e s の場合、ステップ 4 4 5 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、賞球払出継続フラグをオンにし、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時） } へ移行する。他方、ステップ 4 4 4 7 で N o の場合、ステップ 4 4 6 0 及びステップ 4 4 6 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時） } へ移行する。尚、ステップ 4 4 4 5 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 2 4 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時） } へ移行する。

【 0 2 3 2 】

ここで、ステップ 4 4 0 2 で N o の場合（即ち、賞球払出処理が実行中でない場合）には、ステップ 4 4 7 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出カウンタセンサ K E 1 0 s から遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ 4 4 7 0 で Y e s の場合、ステップ 4 4 7 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 内の払出モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時） } へ移行する。尚、ステップ 4 4 7 0 で N o の場合にも、次の処理 { ステップ 4 5 0 0 の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時） } へ移行する。

【 0 2 3 3 】

次に、図 4 6 は、図 3 6 のステップ 4 5 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ 4 4 0 0 ）でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ 4 5 0 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、払出状態フラグ一時記憶手段 3 3 1 1 のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり（図 4 4 のステップ 4 3 4 0 参照）、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ 4 5 0 5 で Y e s の場合、ステップ 4 5 1 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、ステップカウンタ一時記憶手段 3 3 1 3 のステップカウンタ値（ n ）を 1 減算する。次に、ステップ 4 5 2 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ j ）を更新（1 インクリメント）する。次に、ステップ 4 5 2 5 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ j ）に対応したステータを励磁する。

【 0 2 3 4 】

次に、ステップ 4 5 3 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段 3 3 1 4 内のカウンタ値（ j ）が、ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s の確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサ K E 1 0 m s の確認とは、モータ動作に係る異常動作（球がみ等による脱調現象）が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ 4 5 3 0 で Y e s の場合、ステップ 4 5

50で、払出制御手段3300は、ロータ位置確認センサKE10msからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ4555で、エラー制御手段3200は、ステップ4550での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ4555でYesの場合、ステップ4560で、エラー制御手段3200は、払出状態フラグー時記憶手段3311におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行する。尚、ステップ4530でNoの場合にも、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行し、ステップ4555でNoの場合には、ステップ4565で、エラー制御手段3200は、エラーフラグー時記憶手段3221におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ4600のモータエラー時処理）に移行する。

10

【0235】

次に、図47は、図36のステップ4600のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ4605で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図46のステップ4560に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ4605でYesの場合、ステップ4610で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ4615で、払出制御手段3300は、払出状態フラグー時記憶手段3311を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ4620で、エラー制御手段3200は、ステップカウンタ時記憶手段3313におけるステップカウンタ値(n)をクリアして、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図45のステップ4410及びステップ4415参照）。尚、ステップ4605でNoの場合にも、次の処理（ステップ4100の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

20

【0236】

次に、図48～図54を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図48は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S側（特に、サブメイン制御部SM側）のメインフローチャートである。ここで、同図(d)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMのCPUSCは、メイン側（主制御基板M側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、RAMクリア情報を受信した場合 副制御基板S側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報を副制御基板S側のRAMに再セット）。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(f)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(f)が実行された場合、同図(f)の処理に示されるように、まず、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する指示画像表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

30

40

【0237】

50

以上のように、サブメイン制御部 S M の C P U S C は、リセット後、サブメイン側ルーチン (S 2 1 0 0 ~ S 2 9 9 9) をループ処理する形態を採用している。また、同図 (e) の処理は、サブメイン制御部 S M の割り込み時の処理であり、前述した主制御基板 M における S T B 信号線からの信号がサブメイン制御部 S M の C P U の一端子 (本例では、 N M I 端子) に接続されていた場合における処理フロー (e) である。即ち、サブメイン制御部 S M において N M I 割り込みが発生した場合 (S T B 信号線がオンとなった場合) 、ステップ 2 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側からのコマンド入力ポート (前述したデータ信号線の入力ポート) を確認する。そして、ステップ 2 0 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部 S M 側の R A M 領域に、主制御基板 M 側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

10

【 0 2 3 8 】

次に、図 4 9 は、図 4 8 におけるステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る、指示画像表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技の実行中ではないか否かを判定する。ステップ 2 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 2 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 1 0 8 の処理に移行する。他方、ステップ 2 1 0 2 又はステップ 2 1 0 4 で N o の場合、ステップ 2 1 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、左打ち指示カウンタ H S c (右打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、左打ちにて遊技を進行すべき状況にて左打ちが実行されていないと判定し、左打ち指示画像を表示することとなる) のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ 2 1 1 6 の処理に移行する。

20

【 0 2 3 9 】

次に、ステップ 2 1 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から補助遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、左打ち指示カウンタ H S c のカウンタ値に 1 を加算する。次に、ステップ 2 1 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、左打ち指示カウンタ値は所定値 (本例では、 3) に到達したか否かを判定する。ステップ 2 1 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、左打ち指示画像を所定時間 (例えば、 5 秒) 表示するコマンドをセットする。次に、ステップ 2 1 1 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、左打ち指示カウンタ H S c のカウンタ値をゼロクリアし、ステップ 2 1 1 6 の処理に移行する。他方、ステップ 2 1 0 8 又はステップ 2 1 1 2 で N o の場合にもステップ 2 1 1 6 の処理に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、最上段は、左打ち指示画像のイメージ図である。左打ち指示画像は演出表示装置 S G にて表示される左打ちの実行を遊技者に促す画像であり、左打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技が実行されていない且つ非時間短縮遊技状態にて、右打ちを実行していると判定した場合 (補助遊技始動口 H 1 0 に 3 球入球した場合) に所定時間 (5 秒) 左打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、補助遊技始動口 H 1 0 に入球した場合には左打ち指示カウンタ H S c のカウンタ値に 1 加算するが、右一般入賞口 P 2 0 に入球した場合には左打ち指示カウンタ H S c のカウンタ値は増減しないよう構成されている。

30

40

【 0 2 4 0 】

次に、ステップ 2 1 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技の実行中であるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 1 2 2 の処理に移行する。他方、ステップ 2 1 1 6 で N o の場合、ステップ 2 1 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態は非時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 8 で Y e s の場合、ステップ 2 1 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、右打ち指示カウンタ M S c (左打ちを実行した場合に入球し易い入球口への入球を計測するカウンタであり、カウンタ値が所定値に到達することにより、右打ちにて遊技を進行すべき状況にて右

50

打ちが実行されていないと判定し、右打ち指示画像を表示することとなる)のカウンタ値をゼロクリアにし、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。他方、ステップ2118でNoの場合、ステップ2122の処理に移行する。

【0241】

次に、ステップ2122で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から第1主遊技始動口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2122でYesの場合、ステップ2124で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2126で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタ値は所定値(本例では、3)に到達したか否かを判定する。ステップ2126でYesの場合、ステップ2128で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示画像を所定時間(例えば、5秒)表示するコマンドをセットする。次に、ステップ2129で、副制御基板SのCPUSCは、右打ち指示カウンタMScのカウンタ値をゼロクリアし、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。尚、ステップ2122及びステップ2126でNoの場合にも、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。ここで、同図右下は指示画像の表示イメージ図であり、2段目は、右打ち指示画像のイメージ図である。右打ち指示画像は演出表示装置SGにて表示される右打ちの実行を遊技者に促す画像であり、右打ちを実行すべき遊技の状況である、特別遊技の実行中又は時間短縮遊技状態にて、左打ちを実行していると判定した場合(第1主遊技始動口A10に3球入球した場合)に所定時間(5秒)右打ち指示画像を表示するよう構成されている。尚、最下段は、時短中右打ち画像のイメージ図であり、時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行するため、時間短縮遊技状態においては時短中右打ち画像が表示され続けることとなる(特別遊技の実行中も表示され続ける)。尚、時短中右打ち画像と右打ち指示画像との演出表示装置SG上の表示領域は、重複しないよう構成されており、表示領域の大きさは、時短中右打ち画像よりも右打ち指示画像の方が大きくなっている(左打ち指示や右打ち指示画像は、警告を目的としているため、相対的に大きい表示領域にて表示している)。

【0242】

このように、本実施形態においては、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が補助遊技始動口H10を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントすると共に、通過回数が所定値(本例では、3球)に到達すると、左打ち指示画像(例えば、「左打ち」と表示)を表示するよう構成されている。また、例えば、特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態に右打ちをしている場合、遊技球が右一般入賞口P20を通過すると、副制御基板SのCPUSCは、通過回数をカウントせず、右打ち指示画像(例えば、「右打ち」という画像)を表示しないよう構成されている。また、例えば、特別遊技中又は時間短縮遊技状態に左打ちをしている場合、遊技球が第1主遊技始動口A10に入球すると、副制御基板SのCPUSCは、入球回数をカウントし、入球回数が所定値(本例では、3球)に到達すると、右打ち指示画像(例えば、「右打ち」という画像)を表示するよう構成されている。尚、本実施形態においては、左打ち指示画像(例えば、「左打ち」という画像)又は右打ち指示画像(例えば、「右打ち」という画像)を、発射指示演出と称することがある。このように構成することにより、左打ちを実行すべき遊技の状況(特別遊技の実行中でない且つ非時間短縮遊技状態)において、遊技者が誤って右打ちを実行してしまった場合に、補助遊技始動口H10を通過した遊技球が右一般入賞口P20に入球することにより、遊技球1球の発射によって右打ち指示カウンタMScのカウンタ値が2増加してしまい、故意でない右打ちにも拘らず、左打ち指示画像が頻繁に表示されてしまうような本来意図していない頻度での注意喚起に関する表示を実行することを防止することができることとなる。尚、本例においては、左打ちカウンタ値が所定値(本例では、3)の倍数に到達する毎に左打ち指示画像を表示し得る{右打ちカウンタ値が所定値(本例では、3)の倍数に到達する毎に右打ち指示画像を表示し得る}よう構成したが、これには限定されず、左打ちカウンタ値が所定値(本例では、3)に到達した際に左打ち指示画像を表示し{右打ちカ

ウンタ値が所定値（本例では、3）に到達した際に右打ち指示画像を表示し、所定値（本例では、3）の2倍や3倍のカウンタ値となった場合には新たに左打ち指示画像（右打ち指示画像）を表示しないよう構成してもよい。また、左打ち指示画像（右打ち指示画像）は表示開始から所定時間（本例では、5秒）で消去するよう構成したが、これには限定されず、左打ち指示画像（右打ち指示画像）が表示された後、左打ち（右打ち）を実行したと判定した場合（例えば、左打ちを実行したと判定する場合は、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球した場合、等であり、右打ちを実行したと判定する場合は、補助遊技始動口H10に遊技球が入球した場合、等である）又は遊技状態が移行した場合に、左打ち指示画像（右打ち指示画像）を消去するよう構成してもよい。

【0243】

ここで、「左打ち指示画像」を表示すべき状況においては、右側領域と左側領域の双方に打球が分散発射され、偶発的に遊技球が補助遊技始動口H10を通過している場合も考えられる。このため、所定期間内に遊技領域左側に配設された第1主遊技始動口A10や左一般入賞口P10に入賞した場合、換言すると、所定期間内に左打ちにて遊技を実行していると判定可能な場合には、前記所定値を変化させ（減算し）、或いは初期化して、左打ち指示画像を報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる（例えば、音声報知は行わない、小さい表示による警告に変更する）等の処理を実行してもよい。尚、「右打ち指示画像」を表示する際についても同様の処理を実行してもよいが、「右打ち指示画像」を表示し得る遊技状態では、左打ちを行うことが著しく遊技者に不利益を与える仕様の場合もあり、このような仕様の場合には、「右打ち指示画像」を表示する場合には報知するまでの期間を延長させたり、報知方法（報知態様）を変化させる処理を行わないことが望ましい。

【0244】

次に、図50は、図48におけるステップ2400のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2402で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生に係るコマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ値（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算する。次に、ステップ2406で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留情報（乱数値等）を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶し、ステップ2418に移行する。

【0245】

他方、ステップ2402でNoの場合、ステップ2410で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2410でYesの場合、ステップ2412で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ値から「1」を減算する。次に、ステップ2414で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に関わる保留情報（乱数値等）を、副制御基板SのRAM領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ2416で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ2418に移行する。尚、ステップ2410でNoの場合にもステップ2418に移行する。

【0246】

次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、演出表示装置SG上にて、装図保留カウンタ値と同数の保留表示画像を点灯表示し、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

【0247】

次に、図51は、図48におけるステップ2700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2706で、副制御基板SのCPUSCは、一時記

憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）と、装図変動内容決定用抽選テーブルとを参照して、装飾図柄の停止図柄（例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目）及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

【0248】

次に、ステップ2712で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2800の処理）に移行する。尚、ステップ2702でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の処理）に移行する。

【0249】

次に、図52は、図48におけるステップ2800のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2809で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2810に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2810に移行する。

【0250】

次に、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2810でYesの場合、ステップ2811で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次に、ステップ2812で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上にて装飾図柄の変動を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。

【0251】

他方、ステップ2812でNoの場合、ステップ2816で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ2816でYesの場合、ステップ2818で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上にて装飾図柄の停止表示（仮停止表示）を表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。

【0252】

他方、ステップ2816でNoの場合、ステップ2824で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tと副制御基板SのRAM領域に一時記憶された変動態様とに基づき、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ2824でYesの場合、ステップ2826で、副制御基板SのCPUSCは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示を演出表示装置SGに表示するコマンドをセット（ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される）し、ステップ2832に移行する。尚、ステップ2824でNoの場合にも、ステップ2832に移行する。

【0253】

次に、ステップ2832で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する（例えば、主制御基板M側から主遊技図柄が停止表示される旨の情報を受信したか否かを判定する）。ステップ2832でYesの場合、ステップ2834で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SGにて装飾図柄の停止表示コマンド（確

10

20

30

40

50

定表示コマンド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2836で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tを停止すると共にリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ2838で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ2810又はステップ2832でNoの場合にも、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。

【0254】

次に、図53は、図48におけるステップ2900のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で大当たり開始表示を行い(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)、ステップ2920に移行する。尚、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2920に移行する。

【0255】

次に、ステップ2920で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置SG上にてラウンド数と入賞個数と賞球数を逐次表示する(遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい)コマンドをセットする。次に、ステップ3050で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ2926で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2926でYesの場合、ステップ2928で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で、大当たり終了表示をするコマンドをセットする(大当たりの種類に基づき適宜表示を行う)。次に、ステップ2929で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKc(特別遊技中における右一般入賞口P20への入球数を計測するカウンタ)をゼロクリアする。次に、ステップ2930で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理(ステップ2999の処理)に移行する。

【0256】

次に、図54は、図53におけるステップ3050のサブルーチンに係る、特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3052で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から右一般入賞口入球コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3052でYesの場合、ステップ3054で、副制御基板SのCPUSCは、右一般入賞口入球演出(特別遊技の実行中に右一般入賞口P20に遊技球が入球した際に演出表示装置SGにて表示される演出であり、例えば、「+2GET!」と表示)を表示し、且つ、賞球数に所定数(本例では、2球)を加算して表示するコマンドをセットする。ここで、本実施形態においては、右一般入賞口P20は第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20よりも上流に配置されているため、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20に向けて発射した遊技球(右打ちにて発射した遊技球)は第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球する前に右一般入賞口P20に入球し得ることとなる。このように構成することにより、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に入球することにより獲得できる賞球数に加えて右一般入賞口P20に入球することにより更に遊技球を獲得することができ、特別遊技の実行にて獲得可能な遊技球数を増加させることができる。

【0257】

次に、ステップ3056で、副制御基板SのCPUSCは、入球数カウンタNKcのカウンタ値に1を加算し、ステップ3058の処理に移行する。尚、ステップ3052でN

o の場合にも、ステップ 3058 の処理に移行する。次に、ステップ 3058 で、副制御基板 S の C P U S C は、入球数カウンタ N K c のカウンタ値は所定値（本例では、5 球）に到達したか否かを判定する。ステップ 3058 で Y e s の場合、ステップ 3060 で、副制御基板 S の C P U S C は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブル（図 55 参照）を参照し、停止中の大当り図柄に基づいて点灯態様を決定し、決定した点灯態様にて右一般入賞口用ランプ L P 10 を点灯し、次の処理（ステップ 2926 の処理）に移行する。尚、ステップ 3058 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2926 の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、特別遊技中に、遊技球が右一般入賞口 P 20 に入球した場合に、右一般入賞口入球演出を演出表示装置 S G 上に表示（例えば、「+ 2 G E T !」）し得るよう構成されており、遊技球が右一般入賞口 P 20 に所定値（本例では、5 球）入球すると、停止中の大当り図柄に基づいた点灯態様で右一般入賞口用ランプ L P 10 を点灯させるように構成されている。尚、遊技球が右一般入賞口 P 20 に入球した場合に実行する右一般入賞口入球演出は、演出表示装置 S G 上に表示するだけでなく、スピーカ D 24 からの音声によって、「G E T !」と出力するように構成してもよいし、画面上に「+ 2 G E T !」と表示すると同時に音声でも「G E T !」と出力するように構成してもよい。また、スピーカ D 24 からの音声の音量を複数段階設けて、音量の大きさにより特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成してもよい（音量が大の場合には音量が小の場合よりも確率変動遊技状態への移行期待度が高い、或いは本来出力されるべき音声である「G E T !」が出力されない（出力自体を行わない / 無音で出力する）と確率変動遊技状態への移行期待度が相対的に高い等）。

10

20

【0258】

次に、図 55 は、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例である。同図においては、停止中の大当り図柄が確率変動遊技状態に移行することとなる確変大当り図柄（本例では、5 A、7 A、5 B、7 B）である場合に参照される確変大当り図柄停止時テーブルと、停止中の大当り図柄が非確率変動遊技状態に移行することとなる非確変大当り図柄（本例では、4 A、4 B）である場合に参照される非確変大当り図柄停止時テーブルとから構成される。右一般入賞口用ランプ L P 10 の点灯態様としては、「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」、「虹色」の 5 種類の表示態様を有しており、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「白色 青色 緑色 赤色 虹色」となっている。尚、「虹色」は大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する場合には点灯態様として選択されないため、右一般入賞口用ランプ L P 10 が虹色にて点灯した場合には、大当り終了後には確率変動遊技状態に移行することが略確定的となる。尚、右一般入賞口用ランプ L P 10 の点灯態様はあくまで一例であり種類数を増やしたり、置数の振分を変更しても問題ない。また、大当り中に所定数以上の遊技球が右一般入賞口 P 20 に入球した場合に、大当りの終了タイミングにて右一般入賞口用ランプ L P 10 が点灯するよう構成してもよいし、1 回の大当り中に複数回右一般入賞口用ランプ L P 10 が点灯し得るよう構成してもよい。更には、同じ点灯態様でも点灯態様の移行タイミングによって確率変動遊技状態への移行期待度を異ならせる、具体的には、同じ「赤」の態様でも後のタイミングで「赤」の態様に変化したほうが先のタイミングで「赤」の態様で変化している場合より確率変動遊技状態への移行期待度が高くなるよう設定（例えば、置数の振分をそのように設定）してもよく、このように構成することで、最初に態様に変化せず「白」のままだったとしても後から「赤」に変化すれば最初の変化態様が「赤」であった場合より期待度が高くなるため、継続して期待感を付与することができる。無論、逆に、早いタイミングで変化したほうが、信頼度が高いように設定することもでき、この場合には、早いタイミングでの変化をより大きく期待させることも可能である。

30

40

【0259】

次に、図 56 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第 1（第 2）大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【0260】

同図に示すように、本実施形態においては、右一般入賞口 P 20 は、第 1 大入賞口 C 1

50

0（又は第2大入賞口C20）よりも上流側に設置されている。ここで、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）が開放している場合においては、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球は、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に入球する場合の方が右一般入賞口P20に入球する場合よりも相対的に多くなるよう構成されている。

【0261】

まず、同図左に示すように、特別遊技の実行中に右打ちを実行し、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、遊技盤D35上に備えられた遊技釘の間を流下し、開放状態である第1大入賞口C10へ入球する。尚、第1大入賞口C10へ入球すると、賞球数（本例では、13球）が払出される。

10

【0262】

また、同図右に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口D50から流出された遊技球が、遊技盤D35上に備えられた遊技釘にぶつかり、方向を変えて転動することによって右一般入賞口P20へ入球する。尚、右一般入賞口P20へ入球すると、賞球数（本例では、2球）が払出される。このように、右一般入賞口P20を第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20よりも上流に配置することにより、特別遊技の実行中に第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20への入球を狙って右打ちにて遊技を進行した場合に、当該右打ちにて発射した遊技球が右一般入賞口P20に入球し得ることによって特別遊技にて獲得可能な遊技球数を増加させることができることとなる。尚、右一般入賞口P20の近傍に備えられた遊技釘の代りに（樹脂などで成型された）成形物を設けることにより、右一般入賞口P20への入球容易性を調整するよう構成してもよい。

20

【0263】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口D50から流出される際、第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）への入球容易性を担保しつつ、遊技球の転動方向によっては、遊技球が右一般入賞口P20にも入球される。即ち、遊技球が第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）へ入球する前に、右一般入賞口P20にも入球し得る構成としている。このため、特別遊技の実行期間における遊技者の獲得遊技球数が増加することとなる。よって、遊技者は、右一般入賞口P20への入球への関心が増すこととなり、結果、特別遊技の興趣性が高まることになる。更に、特別遊技中に右一般入賞口P20に所定数（本例では、5球）入球することにより、右一般入賞口用ランプLP10が点灯し、右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様によって、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度を示唆し得るよう構成した。このように構成することによって、例えば、特別遊技の実行中に右一般入賞口P20に複数球遊技球が入球し、その後右一般入賞口用ランプLP10が「虹色」にて点灯した場合には、遊技者は特別遊技によって獲得した遊技球が多くなったことと、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとの2つの高利益となる事象に歓喜することとなり、興趣性の高い遊技機を提供することができることとなる。

30

【0264】

尚、本実施形態においては、補助遊技始動口H10と右一般入賞口P20との配置関係を、図1に例示するように、右一般入賞口P20を補助遊技始動口H10の下流側に配置する構成とした。これにより、遊技球1球で、2つの補助遊技乱数を取得するように構成することが可能となる。尚、右一般入賞口P20を補助遊技始動口H10の上流側に配置する構成としてもよい。そのように構成することにより、遊技球1球で1つの補助遊技乱数を取得するように構成することが可能となる。

40

【0265】

また、本実施形態においては、右一般入賞口用ランプLP10は、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合、右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルを参照し、停止中の大当たり図柄に基づいて点灯態様を決定するように構成したが、液晶やLED等の色の違いだけでなく、停止中の大当たり図柄が確変大当たり図柄であるか非確変大当たり図柄であるか

50

に基づいて演出表示装置SGに表示する表示態様を決定するように構成してもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「チャンスアツイ! ゲキアツ!!」のように文字の種類によって期待度を示唆してもよいし、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから順に「チャンス(小) アツイ!(中) ゲキアツ!!(大)」のように、文字の種類と文字の大きさ(表示領域の大きさ)によって期待度を示唆してもよい。また、停止中の大当り図柄が確変大当り図柄であるか非確変大当り図柄であるかに基づいてスピーカD24から出力する音声等の効果音を決定するように構成してもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから「チャンス アツイ! ゲキアツ!!」のように音声の種類によって期待度を示唆してもよいし、音声の出力に加えて、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから音量を「チャンス(小さい音量) アツイ!(中位の音量) ゲキアツ!!(大音量)」のように音声の種類と音量とによって期待度を示唆してもよい。更に、上述した点灯、表示、表示の大きさ、音声、音量を組み合わせてもよい。例えば、特別遊技終了後の確率変動遊技状態への移行期待度の低いものから点滅速度を「遅く 少し速く 速く」とすると同時に、音声と音量についても期待度の低いものから「チャンス(小さい音量) アツイ!(中位の音量) ゲキアツ!!(大音量)」と出力するようにしてもよい。これにより、遊技者は、右一般入賞口P20への入球への関心が増すこととなり、結果、特別遊技の興趣性が更に高まることになる。尚、右一般入賞口用ランプLP10の点灯態様の項目で説明したように、最終態様が同じであっても変化タイミングによって期待度を異ならせることも可能である。

10

20

30

40

50

【0266】

また、本実施形態においては、左一般入賞口P10に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を3球とし、右一般入賞口P20に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を2球としているが、左一般入賞口P10に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を3球以上(ここで、左一般入賞口P10の最低賞球払出数である3球を、「基準賞球払出数」と称する)とし、右一般入賞口P20に遊技球が入賞した場合の賞球払出数を、基準賞球払出数より少なくとも1球以上少なくするように構成してもよい。例えば、左一般入賞口P10の賞球払出数(基準賞球払出数)が3球であれば、右一般入賞口P20の賞球払出数は2球或いは1球であればよい。また、左一般入賞口P10の賞球払出数が5球であれば、右一般入賞口P20の賞球払出数は2球或いは1球であればよい。このように、左一般入賞口P10の賞球払出数に比して右一般入賞口P20の賞球払出数を減らすことが可能となる。このように、左一般入賞口P10と右一般入賞口P20との賞球払出数を変更可能にすることで、特別遊技中の賞球払出数を調整し易くなる。また、右一般入賞口P20のような賞球数が相対的に少ない入賞口を有するよう構成することにより、遊技機の出玉率を微調整することが容易となり、右一般入賞口P20の位置等を調整することにより遊技機を最適な出玉率に設計し易くなる。

【0267】

(本実施形態からの変更例1)

ここで、本実施形態においては、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)より上流側に設置した構成とし、特別遊技中に右打ちした場合、遊技球が右打ちルートMR10を通過し右打ちルート流出口D50から流出すると、遊技球が第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)近傍に到達する前に、右一般入賞口P20近傍に到達する構成としたが、右一般入賞口P20が、第1大入賞口C10(又は第2大入賞口C20)との配置関係についてはこれに限定されない。そこで、そのような別の態様について、本実施形態からの変更例1として以下、本実施形態からの変更点について主に説明する。

【0268】

はじめに、図57は、本実施形態からの変更例1におけるぱちんこ遊技機の正面図である。本実施形態との相違点についてのみ詳述することとする。まず、本実施形態からの変更例1における右一般入賞口P20は、本実施形態とは異なり、右一般入賞口P20が、

第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より下流側に設置された構成である。ここで、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が開放している場合においては、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出された遊技球は、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) に入球する場合の方が右一般入賞口 P 2 0 に入球する場合よりも相対的に多くなるよう構成されている。

【 0 2 6 9 】

次に、図 5 8 は、本実施形態からの変更例 1 における、第 1 (第 2) 大入賞口及び右一般入賞口に係る作用図である。

【 0 2 7 0 】

同図に示すように、本実施形態においては、右一般入賞口 P 2 0 は、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) よりも下流側に設置されている。

10

【 0 2 7 1 】

まず、同図左に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出された遊技球が、遊技盤 D 3 5 上に備えられた遊技釘の間を流下し、開放状態である第 1 大入賞口 C 1 0 へ入球する。尚、第 1 大入賞口 C 1 0 へ入球すると、賞球数 (本例では、13 球) が払出される。

【 0 2 7 2 】

次に、同図右に示すように、例えば、特別遊技の実行中に、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出された遊技球が、閉鎖状態である第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) を通過することによって下流に流下し、右一般入賞口 P 2 0 へ入球する場合がある。尚、右一般入賞口 P 2 0 へ入球すると、賞球数 (本例では、2 球) が払出される。また、遊技盤 D 3 5 上に備えられた遊技釘の代りに成形物を設けることにより、右一般入賞口 P 2 0 への入球容易性を調整することが可能となる。このように、右一般入賞口 P 2 0 を第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 よりも下流側に設けることにより、第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が閉鎖状態である場合等において第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 に遊技球が入球しなかった場合にも、その後右一般入賞口 P 2 0 に入球し得るよう構成されている。

20

【 0 2 7 3 】

以上のように構成することにより、本実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出される際、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が開放状態である場合には、遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) に入球し、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が閉鎖状態である場合には、遊技球がそのまま通過して右一般入賞口 P 2 0 にも入球し得ることとなる。このため、右一般入賞口 P 2 0 が、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より上流側に設置された場合に比して右一般入賞口 P 2 0 に入球し難くなる { 右一般入賞口 P 2 0 が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より上流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出されたすべての遊技球が右一般入賞口 P 2 0 の近傍を流下する一方、右一般入賞口 P 2 0 が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より下流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出された遊技球のうち第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) に入球しなかった遊技球のみが右一般入賞口 P 2 0 の近傍を流下するため }。よって、遊技者にとっては、右一般入賞口 P 2 0 への入球への関心を増しつつ (不利益を与えることなく) も、遊技としては第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が開放状態であり、右一般入賞口 P 2 0 が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より上流側に設置されている場合よりも特別遊技実行中において右一般入賞口 P 2 0 に入球し難くなるため、特別遊技が実行された場合に獲得可能な賞球数に影響を与えることができる。

30

40

【 0 2 7 4 】

尚、本例における遊技機のように、右打ちを実行した場合に入球し得る補助遊技側の乱数を取得可能な入球口として、補助遊技始動口 H 1 0 と右一般入賞口 P 2 0 とを設けた場

50

合には、補助遊技始動口 H 1 0 と右一般入賞口 P 2 0 との設置する位置や入球容易性（例えば、成型物によって調整する）を調整することによって適切な遊技機に設計することができる。一例としては、補助遊技始動口 H 1 0 への入球比率を相対的に高くすることにより、時間短縮遊技状態におけるベース（大当たりが実行されていない状況における、発射した総遊技球数に対する賞球数の割合）を高くすることができる。また、右一般入賞口 P 2 0 への入球比率を相対的に高くすることにより、時間短縮遊技状態に滞在している期間を長期間に設計することが容易となる。

【0275】

尚、本例では、大入賞口を2つ備える構成を例示したが、これに限定されることはなく大入賞口が1つの遊技機にも上述した構成を適用可能である。また、本例に係る遊技機に適用可能な構成として、大入賞口（2つ有する大入賞口のうちの1つの大入賞口でもよいし、大入賞口を1つのみ有していてもよい）内に遊技球が通過し得る特定領域を備え、特定領域を通過することにより、大当たりの実行（小当たり実行中に特定領域に入球することにより、小当たり終了後に大当たりが実行される）、大当たり（又は小当たり）終了後の確率変動遊技状態への移行有無、又は、大当たり（又は小当たり）終了後の時間短縮遊技状態への移行有無、等が決定されるように構成してもよい。

【0276】

<<本実施形態の出玉設計条件について>>

以上、本実施形態並びに、これらの変更例を記載したが、上述した実施形態に係るばちんこ遊技機は過剰な出玉性能とならないように各種設計がなされており、以下ではこの点について補足的に説明する。尚、以下の構成が適用できるのは上述した実施形態のみに限定されず、後述するすべての実施形態に適用可能であることを補足しておく。

【0277】

<短時間の出玉性能>

遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に獲得する遊技球の総数が、発射した遊技球の総数3分の1（約33%）を超え、2.2倍（220%）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、1分間に遊技球を100球発射可能（1時間で6000球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、1時間で獲得する遊技球の総数が $6000 \times 1/3 = 2000$ 球を超え、 $6000 \times 2.2 = 13200$ 球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（例えば、第1主遊技始動口 A 1 0、第2主遊技始動口 B 1 0）への入賞回数、主遊技図柄表示装置（例えば、第1主遊技図柄表示装置 A 2 0、第2主遊技図柄表示装置 B 2 0）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当たり確率）、特別遊技（大当たり遊技、大当たりとも称することがある）の内容、確率変動遊技状態や電サボ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【0278】

より詳細には、通常遊技状態（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）において、主遊技始動口への入賞率が1分間に5.8個、主遊技図柄の変動回数が1分間に5.7回、大当たり確率が1/319、特別遊技（大当たり遊技）の平均獲得遊技数が1500個、確率変動割合が60%（例えば、特別遊技の6割で特別遊技の終了後に確率変動遊技に移行する）、電サボ遊技は確率変動遊技状態中と、特別遊技終了後の遊技状態が非確率変動遊技状態の場合であって、100回の主遊技図柄の変動が行われるまでに設定され、確率変動遊技状態（電サボ遊技と同時に実行される）において、主遊技始動口への入賞率が1分間に40個（賞球は1個）、主遊技図柄の変動回数が1分間に40.0回、大当たり確率が1/159.8に設定され、電サボ遊技（非確率変動遊技状態の場合）において、主遊技始動口への入賞率が1分間に40個、主遊技図柄の変動回数が1分間に40回に設定されている。なお、本例では、特別遊技（大当たり遊技）の平均獲得遊技球数と確率変動割合

10

20

30

40

50

は遊技状態にかかわらず一定に設定されている。

【0279】

また、本例に係るぱちんこ遊技機においては、1回の大当りにて実行され得る最大のラウンド数は10ラウンドとなっており、このように構成することにより、短時間の出玉性能が高くなりすぎることを抑制することができることとなる。尚、詳細は後述することとなるが、1回の大当りにて11ラウンド以上のラウンドを実行し得るよう構成してもよく、そのように構成する場合には、1回のラウンド又は1回の大当りにて獲得（払出）可能な遊技球数を調整することにより、短時間の出玉性能が高くなりすぎることを抑制することが好適である。また、1時間で獲得する遊技球の総数が $6000 \times 1/3 = 2000$ 球を超える遊技機の構成の一例としては、

10

一般入賞口に遊技球が1球入球することにより払い出される遊技球数を設計上最大となる15球とし、1時間遊技球を発射し続けても1回も大当り及び小当りに当選しなかった場合においても、1時間で獲得する遊技球の総数が2000球を超えることが望ましく、そのような場合においては、

1時間遊技球を発射し続けた場合に、一般入賞口に少なくとも134球以上入球するような遊技盤面の構成とすることが好適である（遊技釘の配置や一般入賞口の設置位置を適宜調整することによって1時間あたりに少なくとも134球以上遊技球が入球するよう構成している）。そのように構成することによって、

$$15 \text{ 球} \times 134 = 2010 > 2000$$

となり、1時間で獲得する遊技球の総数が2000球を超える遊技機を設計することができる。

20

【0280】

< 1時間で獲得する遊技球の総数が12000球に満たない遊技機の構成 >

遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、大当りに1回も当選しなくとも、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の3分の1（約33%）を超えるよう設計し、且つ、遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の200%に満たないよう設計する場合の一例を以下に詳述する。

【0281】

30

（1）まず、1時間の間大当りに1回も当選しなかった場合にも、発射する遊技球の総数の3分の1 $=6000 \times (1/3) = 2000$ 球が獲得できるよう設計されている。

（2）また、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数は $6000 \times 2 (200\%) = 12000$ 球未満にしなければならない。

（3）上記（1）及び（2）から、1時間の期間にて、大当りによって獲得可能な最大の遊技球数は $12000 - 2000 = 10000$ 球未満でなければならない。

（4）1回の大当りで払出可能な最大の遊技球数を1500球とした場合（1500球払出可能な大当りを最大払出大当りと称することがある）、 $10000 \div 1500 = 6$ 余り1000であるので、1時間で最大払出大当りを6回実行できることとなるが、大当りによる払出以外で前記余りである1000球以上の払出が生じることで、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が12000球以上となってしまう。時間短縮遊技状態である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dが頻繁に開放することで第2主遊技始動口B10に遊技球が大量に入球すると、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が12000球以上となってしまう恐れがある。

40

（5）上記（4）の理由から、最大払出大当り1回分の払い出される遊技球数を担保し、1時間で最大払出大当りを $6 - 1 = 5$ 回実行され得るよう遊技機を設計することで、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が12000球以上となってしまうことがない遊技機を設計することができる。

（6）上記（5）のように設計する場合、1時間（60分）で5回の大当りが実行される場合において、ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行終了後までの平均の時間

50

は、 $60 \text{ 分} \div 5 \text{ 回} = 12 \text{ 分}$ となり、大当りの実行時間が3分であった場合、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの時間は $12 \text{ 分} - 3 \text{ 分} = 9 \text{ 分}$ となる。

(7) 確率変動遊技状態における大当り当選確率が $1/40$ である場合において、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの図柄変動が確率変動遊技状態における図柄変動であった場合の、大当りとなるまでに実行される平均の変動回数は40回であり、40回の図柄変動を実行して大当りとなる場合の図柄変動1回あたりの平均変動時間は、 $540 \text{ 秒} (9 \text{ 分}) \div 40 = 12.5 \text{ 秒}$ となる。

【0282】

上記のように、1時間で獲得する遊技球の総数が12000球に満たないよう設計した遊技機においては、大当り(最大払出大当り)の実行時間が3分であることに対して、大当りに当選するまでの平均時間が9分であり、大当りに当選していない時間が遊技の3/4を占めてしまい、遊技者の遊技意欲が削がれ易くなってしまう。

【0283】

< 1時間で獲得する遊技球の総数が13200球に満たない遊技機の構成 >

遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、大当りに1回も当選しなくとも、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の3分の1(約33%)を超えるよう設計し、且つ、遊技球の発射を最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により1時間継続して遊技球の発射を行った場合に、獲得する遊技球の総数が発射する遊技球の総数の220%に満たないよう設計する場合の一例を以下に詳述する。

【0284】

(1) まず、1時間の間大当りに1回も当選しなかった場合にも、発射する遊技球の総数の3分の1 $= 6000 \times (1/3) = 2000$ 球が獲得できるよう設計されている。

(2) また、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数は $6000 \times 2.2 (220\%) = 13200$ 球未満にしなければならない。

(3) 上記(1)及び(2)から、1時間の期間にて、大当りによって獲得可能な最大の遊技球数は $13200 - 2000 = 11200$ 球未満でなければならない。

(4) 1回の大当りで払出可能な最大の遊技球数を1500球とした場合(1500球払出可能な大当りを最大払出大当りと称することがある)、 $11200 \div 1500 = 7$ 余り700であるので、1時間で最大払出大当りを7回実行できることとなるが、大当りによる払出以外で前記余りである700球以上の払出が生じることで、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が13200球以上となってしまう。時間短縮遊技状態である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dが頻繁に開放することで第2主遊技始動口B10に遊技球が大量に入球すると、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が13200球以上となってしまう恐れがある。

(5) 上記(4)の理由から、最大払出大当り1回分の払い出される遊技球数を担保し、1時間で最大払出大当りを $7 - 1 = 6$ 回実行され得るよう遊技機を設計することで、1時間遊技球を発射し続けて獲得可能な遊技球数が13200球以上となってしまうことがない遊技機を設計することができる。

(6) 上記(5)のように設計する場合、1時間(60分)で6回の大当りが実行される場合において、ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行終了後までの平均の時間は、 $60 \text{ 分} \div 6 \text{ 回} = 10 \text{ 分}$ となり、大当りの実行時間が3分であった場合、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの時間は $10 \text{ 分} - 3 \text{ 分} = 7 \text{ 分}$ となる。

(7) 確率変動遊技状態における大当り当選確率が $1/40$ である場合において、前記ある大当りの実行終了後から次回の大当りの実行開始までの図柄変動が確率変動遊技状態における図柄変動であった場合の、大当りとなるまでに実行される平均の変動回数は40回であり、40回の図柄変動を実行して大当りとなる場合の図柄変動1回あたりの平均変動時間は、 $420 \text{ 秒} (7 \text{ 分}) \div 40 = 10.5 \text{ 秒}$ となる。

【0285】

上記のように、1時間で獲得する遊技球の総数が13200球に満たないよう設計した

遊技機においては、大当り（最大払出大当り）の実行時間が3分であることに對して、大当りに當選するまでの平均時間が7分であり、前述した1時間で獲得する遊技球の総数が12000球に満たない遊技機の構成と比較して、大当りに當選するまでの平均時間と大当りの実行時間とのバランスを改善することができ、遊技者の遊技意欲を高める興趣性の高い遊技機とすることができる。また、図柄変動1回あたりの平均変動時間についても、前述した1時間で獲得する遊技球の総数が12000球に満たない遊技機の構成と比較して、短時間にすることができ、テンポのよい遊技進行を実現可能な遊技機を創出することができることとなる。

【0286】

< 中時間の出玉性能 1 >

遊技球の発射を4時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の5分の2（40％）を超え、かつ、2分の3（150％）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、1分間に遊技球を100球発射可能（4時間で24000球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、4時間で獲得する遊技球の総数が $24000 \times 0.4 = 9600$ 球を超え、かつ、 $24000 \times 1.5 = 36000$ 球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【0287】

< 中時間の出玉性能 2 >

遊技球の発射を10時間継続して、最も多数の遊技球の獲得が見込まれる発射速度及び発射強度により行った場合に獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の2分の1を超え、かつ、3分の4（約133％）に満たないように出玉設計がなされている。本例においては、1分間に遊技球を100球発射可能（10時間で60000球の遊技球を発射可能）であるため、設計上、10時間で獲得する遊技球の総数が $60000 \div 2 = 30000$ 球を超え、かつ、 $60000 \times 1.34 = 80400$ 球に満たないように出玉設計がなされている。具体的には、時間当たりの主遊技始動口（第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入賞個数、主遊技図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）の作動回数（主遊技図柄の変動回数）、主遊技図柄の当り確率（大当り確率）、特別遊技（大当り遊技）の内容、確率変動遊技状態や電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態）への移行確率と終了条件等が設定されている。

【0288】

主遊技始動口への入賞率、主遊技図柄の変動回数、大当り確率、特別遊技（大当り遊技）の平均獲得遊技球数、確率変動割合や電サポ遊技の移行・終了割合は前述の通りであり、獲得する遊技球の総数が発射させた遊技球の総数の2分の1以下とならないように、遊技機の主遊技始動口や一般入賞口の賞球数は夫々2個、3個に設定されている。ここで、出玉性能の中核をなす特別遊技への移行可否を決定する際には、電子的な抽選を実行しているため、特定の10時間においては設計値よりも特別遊技に移行する頻度が低い場合も想定される。そこで、このような場合でも一定の賞球数が得られる（例えば、10時間あたり18000個）ように一般入賞口の賞球数や入賞割合が設計されており、一日当りの消費遊技球数を一定の範囲に収めていることが可能となり、ユーザーフレンドリーな遊技

10

20

30

40

50

機とすることができる。

【0289】

＜役物に係る出玉性能＞

尚、本例においては、特別電動役物として機能する大入賞口（第1大入賞口C10、第2大入賞口C20など）開放時における大入賞口への入賞と、普通電動役物（本例では、第2主遊技始動口電動役物B11d）として機能し、普通電動役物開放時における普通電動役物に取り付けられた入賞口（本例では、第2主遊技始動口B10）への入賞とが、役物の作動によって入賞が容易になった入賞口への入賞に該当する。遊技機の射幸性を一定程度に収めるため、本例では、これらの役物により獲得できる遊技球数が獲得できるすべての遊技球数の7割となるように、また、大当りにより獲得できる遊技球数が獲得できるすべての遊技球数の6割となるように、出玉設計がなされている。

10

【0290】

尚、獲得する遊技球の数のうち役物の作動によるものの割合とは、役物比率と称することがあり、役物比率とは、すべての賞球払出数に対する大入賞口による賞球払出数及び普通電動役物が設けられている入賞口（本例では、第2主遊技始動口B10）による賞球払出数が占める割合であり、本例においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10と第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）と一般入賞口との合計の賞球払出数に対する、第2主遊技始動口B10と第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）との合計の賞球払出数が占める割合となっている。

20

【0291】

また、役物が連続して作動する場合における当該役物の作動によるものの割合とは、連続役物比率と称することがあり、連続役物比率とは、すべての賞球払出数に対する大入賞口による賞球払出数が占める割合であり、本例においては、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B10と第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）と一般入賞口との合計の賞球払出数に対する、第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）の賞球払出数が占める割合となっている。また、より厳密には、連続役物比率とは、すべての賞球払出数に対する、条件装置作動フラグがオンとなっている場合の大入賞口による賞球払出数が占める割合であるため、そのように連続役物比率を算出する場合には、大入賞口の賞球払出数を記憶するためのリングバッファを2つ設けて、一方のリングバッファには、条件装置作動フラグがオンである場合の大入賞口による賞球払出数（大当りによる賞球払出数）を記憶し、他方のリングバッファには、条件装置作動フラグがオフである場合の大入賞口による賞球払出数（小当りによる賞球払出数）を記憶することによって連続役物比率を算出（記憶）するよう構成してもよい。

30

【0292】

なお、上述のとおり、獲得する遊技球の数のうち役物の作動によるものの割合を抑止するため、特別電動役物が搭載されている本例においては、普通電動役物は1つのみの搭載に留めている。ちなみに、本例では、普通電動役物（本例では、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動契機をゲートの形状をしている補助遊技始動口H10への入球としているが、メカ式チューリップのような他の役物（大入賞口以外）の入賞により作動するように構成することもできる。なお、いうまでもないが、当該普通電動役物の作動により開放等する入賞口との関係は遊技状態によって変化することなく、一対一となるように設定されている。

40

【0293】

（第2実施形態）

次に、各構成要素について説明する前に、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【0294】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形

50

態におけるステップ 2 1 0 2 と第 2 実施形態におけるステップ 2 1 0 2 は、別の実施形態におけるステップ 2 1 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である)。

【0295】

尚、限定頻度とは、特定の図柄が停止表示された後の主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率が、当該特定の図柄が停止表示される前の主遊技図柄の変動態様の種類及び/又は選択率とは異なる状態(限定頻度状態)のことである。

【0296】

ここで、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第 1・第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t C (デクリメントカウンタ)を有している。更に、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t H を更に備えている。また、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の電動役物 B 1 1 d の駆動(開放)時間を計測する第 2 主遊技始動口電動役物開放タイマ M P 2 2 t B とを有している。また、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 への入賞球を計測する入賞球カウンタ M P 3 3 c を有している。特別遊技時間管理手段 M P 3 4 は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマ M P 3 4 t を更に有している。

【0297】

ここで、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、確変回数をカウント可能な確変回数カウンタ M P 5 1 c、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ M P 5 2 c、を有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【0298】

ここで、第 2 実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される(時間短縮機能)。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の電動役物 B 1 1 d の開放延長時間が相対的に延長される(開放時間延長機能)。また、第 2 実施形態における時間短縮遊技は、第 1 主遊技図柄の変動回数と第 2 主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動(停止)毎に減算されるよう構成されている。尚、第 2 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技(例えば確率変動遊技や時間短縮遊技)から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい(いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合)。

【0299】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第 1 主遊技側の周辺機器である第 1 主遊技周辺機器 A と、第 2 主遊技側の周辺機器である第 2 主遊技周辺機器 B と、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側の共用周辺機器である第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 H と、副遊技制御手段(サブメイン制御部) S M、サブサブ制御部 S S (及び演出表示装置 S G)等、を有している。ここで、サブメイン制御部 S M により制御される演出は、第 1 主遊技図柄及び第 2 主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【0300】

まず、第 1 主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる第 1 主遊技始動口 A 1 0 と、第 1 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と、を有している。

【0301】

次に、第 2 主遊技周辺機器 B は、特別遊技移行の契機となる第 2 主遊技始動口 B 1 0 と、第 2 主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 と、を

有している。

【0302】

次に、第1・第2主遊技共用周辺機器Cは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20を有している。

【0303】

次に、補助遊技周辺機器Hは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放の契機となる補助遊技始動口H10と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置H20とを有している。

【0304】

ここで、装図変動時間管理タイマSM21tは、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。

【0305】

次に、滞在ステージ管理カウンタSM23cは、演出ステージを切り替えるために特別遊技の終了から特定遊技状態において主遊技図柄が何回変動したかをカウントするよう構成されている。また、連荘回数カウンタSM23c2は、継続している特定遊技中に連続して大当りに当選した回数をカウントするよう構成されている。

【0306】

次に、先読み演出実行カウンタSM26cは、保留先読み演出を主遊技図柄の複数変動に亘って実行する場合における当該保留先読み演出の進行状況を管理するよう構成されている。

【0307】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）SSは、演出表示手段（サブサブ制御部）SSからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置SGと電氣的に接続されている。ここで、演出表示装置SGは、画像を表示する表示領域SG10を有している。

【0308】

ここで、表示領域SG10は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12（及び第2保留表示部SG13）と、を有している。

【0309】

尚、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20が、主制御基板Mと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）SSが、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMと情報伝達可能に接続されている。即ち、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20は、主制御基板Mにより制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）SSは、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SMにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Mと片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0310】

次に、図59は、図7におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板MのRAM領域に一時記憶する。

10

20

30

40

50

【0311】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 5.0秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4.0秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

10

【0312】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tCに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒）をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技状態一時記憶手段MB10Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11tHをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

20

【0313】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技状態一時記憶手段MB10Hのフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒間開放、0.8秒間閉鎖、5秒間開放となる開放態様）を決定し、電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを開放する。次に、ステップ1238で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1239で、主制御基板MのCPUMCは、当該停止図柄が所定の当り図柄（本例では、D2）であるか否かを判定する。ステップ1239でYesの場合、ステップ1240で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が開始される旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放開始コマンドをセットし、ステップ1242に移行する。尚、第2実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

30

40

【0314】

50

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにする。次に、ステップ1248で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が終了した旨の情報である、サブ側への電動役物最長開放終了コマンドをセットし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0315】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1242に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230、ステップ1238、ステップ1239及びステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0316】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。

【0317】

次に、図60は、図24におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【0318】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、当該第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を削除し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている残りの情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ14101で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0319】

次に、ステップ14102で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、図柄抽選乱数)に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。

【0320】

次に、ステップ1411で、主制御基板MのCPUMCは、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、換言すれば、通常遊技状態(非確率変動・非時間短縮遊技状態)である場合、ステップ1412で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、変動態様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶して、ステップ1414に移行する。

【0321】

他方、ステップ1411でNoの場合、換言すると、確率変動遊技状態である場合、ス

10

20

30

40

50

ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、限定頻度変動態様決定処理を実行する。次に、ステップ1413で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cのカウント値を1減算（デクリメント）し、ステップ1414に移行する。また、ステップ1413の処理は、ステップ1420でYesとなった直後（変動時間が終了したタイミング）にて実行するよう構成してもよい。

【0322】

次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11tCにセットする。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

【0323】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0324】

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

【0325】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1431で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタに所定回数（本例では、80回）をセットする。尚、本例においては、全ての大当たり図柄に係る特別遊技終了後に特定遊技状態（回数制限付き確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態の処理）に移行するよう構成されている。次に、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

【0326】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

【0327】

次に、図61は、図60におけるステップ1450のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、主制御基板MのC

10

20

30

40

50

PUMCは、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第1段階範囲内の値(80 G > 50)であるか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様(変動時間)を決定し、次の処理(ステップ1413の処理)に移行する。

【0328】

ここで、図62(限定頻度テーブル1)は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲内の値(80 G > 50)である場合に限定頻度テーブル1が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容である。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル1が最も平均の変動時間が短くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル1においては保留球数に拘らず同様のテーブルを参照するよう構成されている。

10

【0329】

他方、ステップ1452でNoの場合、ステップ1456で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cを参照し、当該カウンタ値Gが第2段階範囲内(50 G > 10)の値であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果、第2主遊技側の保留球数に基づき、主遊技図柄に係る変動態様(変動時間)を決定し、次の処理(ステップ1413の処理)に移行する。

20

【0330】

ここで、図62(限定頻度テーブル2)は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲内(50 G > 10)の値である場合に限定頻度テーブル2が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、当り時の変動時間はハズレ時の変動時間と比較して相対的に長くなっている。尚、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3と比較すると、限定頻度テーブル2が最も平均の変動時間が長くなるよう構成されている。また、限定頻度テーブル2においては保留球が0個または1個存在する場合に比べて2個又は3個存在する場合の方が平均の変動時間が短くなるよう構成されている。

30

【0331】

他方、ステップ1456でNoの場合、換言すると、限定頻度カウンタ値Gが第3段階範囲内(10 G)の値である場合、ステップ1460で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様(変動時間)を決定し、次の処理(ステップ1413の処理)に移行する。

【0332】

ここで、図62(限定頻度テーブル3)は、限定頻度変動態様決定用抽選テーブルMN52taの一例である。本例に示されるように、第2実施形態においては、限定頻度カウンタ値Gが所定の範囲(10 G)である場合に限定頻度テーブル3が参照される。尚、第1主遊技側と第2主遊技側とで参照するテーブルは同一の内容となっている。また、限定頻度テーブル3にて選択され得る変動時間は1種類のみとなっており、当否抽選結果、保留球数に拘らず一定となっている。

40

【0333】

尚、限定頻度テーブルの内容はこれには限定されず、所定の段階(例えば、第1段階)においてのみ、第1主遊技側と第2主遊技側とで、参照する限定頻度テーブルの内容が同一となるよう構成してもよい。また、所定の段階(例えば、第3段階)においては、(第1主遊技側、第2主遊技側の双方において)保留数に拘らず変動態様が決定されるように構成してもよい。そのように構成しない場合には、第1主遊技側では保留数に拘らず同一のテーブルから変動態様を選択し、第2主遊技側では、保留数が所定個数以上の場合には

50

、保留数が所定個数以下の場合より相対的に短い変動時間となるよう構成することが望ましい。

【0334】

尚、第2実施形態においては、限定頻度テーブルは3種類とし、限定頻度テーブル1 限定頻度テーブル2 限定頻度テーブル3の順に3段階に切り替えるよう構成（いわゆる3段階ST）したがこれには限定されず、限定頻度テーブルの種類を何種類としても、参照するテーブルの順序を変更しても何ら問題ない。更には、限定頻度テーブル1と限定頻度テーブル2との2つのテーブルを有し、参照するテーブルを、限定頻度テーブル1 限定頻度テーブル2 限定頻度テーブル1の順に切り替えて3段階STの態様としてもよい。

10

【0335】

次に、図63は、図60におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cのカウント値を1減算（デクリメント）する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cを参照し、当該カウント値が0であるかなかを判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1508で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ1510に移行する。尚、ステップ1502又はステップ1506でNoの場合にも、ステップ1510に移行する。

20

【0336】

次に、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値が0より大きいかなかを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウント値が0であるかなかを判定する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。尚、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理（ステップ1550の処理）に移行する。

30

【0337】

次に、図64は、図7におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるかなかを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ1556で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cの値をクリアする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

40

【0338】

このように、役物連続作動装置（特別遊技移行許可フラグ、大当たりフラグとも称することがある）は、1つのみとなるように構成されており、ノイズ等の不測の事態が生じたとしても、特別遊技移行許可フラグが増加して、重複した役物連続作動装置の作動（大当たり）が発生しないように構成されている。また、当該フラグは、大当たり処理（大入賞口の作

50

動条件)の作動条件となっているものの、大入賞口以外の可変入賞装置の作動を容易にする条件としては用いられていない。また、役物連続作動装置の作動契機が発生した場合(例えば、条件装置作動フラグがオンとなった場合)には、当該役物連続作動装置を直ちに作動させる(特別遊技移行許可フラグを直ちにオンにする)ように構成されている。尚、役物連続作動装置の作動とは、役物連続作動装置の作動契機が発生した時から(例えば、大当たりが開始した時から、大当たり図柄が停止した時から)、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等をしている状態を経て(例えば、大当たりの実行中を経て)、当該状態が終了する時まで(例えば、大当たりが終了する時まで)をいう。

【0339】

更に、前述したとおり、本例では、条件装置作動フラグがオンとなった場合(例えば、本実施形態における図30のステップ1550の処理を実行した場合)に限り役物連続作動装置が作動(特別遊技移行許可フラグをオンと)するようになっているが、遊技球が大入賞口以外の特定の入賞口に入賞し、又は特定のゲート(大入賞口内に設けられているゲートを除く。)若しくは大入賞口以外の特定の入賞口内の特定の領域を通過したときにフラグをセット(特別遊技移行許可フラグをオンに)するように構成することも可能である(例えば、補助遊技始動口H10と兼用となる「特定のゲート」(役物連続作動ゲートとも称する)を有しており、大当たり図柄が停止したことにより、役物連続作動ゲートへの遊技球の入球が有効となり、その後役物連続作動ゲートに遊技球を入球させることにより、大当たりが開始する)。ちなみに、上記の条件として記載された「特定」とは、一の遊技機

10

20

【0340】

次に、図65は、図7におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定回数(本例では、80回)をセットする。次に、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数(本例では、80回)をセットする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理(ステップ1997の処理)に移行する。

30

【0341】

次に、図66～図73を参照して、サブメイン制御部SM側で実行される制御処理を説明する。まず、図66は、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板S(特に、サブメイン制御部SM側)のメインフローチャートである。ここで、同図(d)の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部SM側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ2002で、サブメイン制御部SMのCPUSCは、メイン側(主制御基板M側)から受信した情報に基づき、初期処理を実行する(例えば、RAMクリア情報を受信した場合 サブ側のRAMを初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側のRAMに再セット)。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(f)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(f)が実行された場合、同図(f)の処理に示されるように、まず、ステップ2050で、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMのCPUSCは、後述する滞在ステージ決定処理を実行する。次に、ステップ2100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ2200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ2300で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別

40

50

遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【0342】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン（S2050～S2900）をループ処理する形態を採用している。また、同図（e）の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子（本例では、NMI端子）に接続されていた場合における処理フロー（e）である。即ち、サブメイン制御部SMにおいてNMI割り込みが発生した場合（STB信号線がオンとなった場合）、ステップ2004で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ2006で、副制御基板SのCPUSCは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM領域に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【0343】

次に、図67は、図66におけるステップ2050のサブルーチンに係る、滞在ステージ決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2052で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側で特定遊技が開始（本例では、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行）したか否かを判定する。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に初期値（例えば、1）をセットする。次に、ステップ2056で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグをオンにし、ステップ2066に移行する。

【0344】

ここで、特定遊技実行中フラグとは、特定遊技（例えば、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であり、いわゆるST）状態であることを示すフラグであり、特定遊技の開始を契機としてオンとなり、大当たり又は滞在ステージ管理カウンタSM23cの値が上限値（例えば、STの上限回数である80）を超えたことを契機としてオフとなるよう構成されている。

【0345】

他方、ステップ2052でNoの場合、ステップ2058で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技が終了したか否かを判定する（例えば、メイン側情報一時記憶手段SM11bを参照して判定、又は滞在ステージ管理カウンタSM23cの値が上限値（例えば、STの上限回数である80）を超えたかを判定）。ステップ2058でYesの場合、ステップ2060で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値をリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ2062で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ2064で、副制御基板SのCPUSCは、連荘回数カウンタSM23c2（特定遊技中の大当たりが連続した回数を計数するカウンタであり、後述のステップ2410の処理にて値が加算される）の値をリセット（ゼロクリア）し、ステップ2066に移行する。尚、ステップ2058でNoの場合にも、ステップ2066に移行する。

【0346】

次に、ステップ2066で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2066でYesの場合、ステップ2068で、副制御基板SのCPUSCは、新たに主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ2068でYesの場合、ステップ2070で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に1加算（インクリメント）し、ステップ2072に移行する。他方、ステップ2068でNoの場合、ステップ2070の処理を実行せずに、ステップ2072に移行する。

【0347】

10

20

30

40

50

次に、ステップ2072で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が第1の範囲内の値(1~30)であるか否かを判定する。ステップ2072でYesの場合、ステップ2074で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「短演出ステージ」をセット(副制御基板SのRAM領域に一時記憶)し、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。

【0348】

他方、ステップ2072でNoの場合、ステップ2076で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第2の範囲内の値(31~70)であるか否かを判定する。ステップ2076でYesの場合、ステップ2078で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「長演出ステージ」をセ

10

【0349】

他方、ステップ2076でNoの場合、ステップ2080で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値が第3の範囲内の値(71~80)であるか否かを判定する。ステップ2080でYesの場合、ステップ2082で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージとして「固定演出ステージ」をセット(RAM領域に一時記憶)し、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。尚、ステップ2066、ステップ2080でNoの場合(例えば、特定遊技中でない場合)にも、次の処理(ステップ2100の処理)に移行する。

【0350】

20

尚、第2実施形態では、3段階目(固定演出ステージ)は当否抽選結果に係わず、態様が1種類(本例では、5秒)のみ、演出内容も1種類(本例では、先読み時と非先読み時で表示内容が異なるが、系統としては固定時間演出のみ)であるが、複数の変動態様、演出内容を設けてもよい。そのように構成した場合、3段階目の演出内容の種類は2段階目(長演出ステージ)と比べて少ないことが望ましい。傾向としては、変動パターン・演出内容共に、その種類数が「第2段階>第1段階>第3段階」であることが望ましい。

【0351】

このように構成することで、特定遊技中の図柄変動回数を計数する滞在ステージ管理カウンタSM23cの値に基づき、演出内容を決定するための滞在ステージを切り替えることが可能となる。

30

【0352】

次に、図68は、図66におけるステップ2100のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ2102で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな電動役物最長開放開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2102でYesの場合、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が開始された場合、ステップ2104で、副制御基板SのCPUSCは、電動役物最長開放中フラグをオンにし、ステップ2110に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2106で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな電動役物最長開放終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2106でYesの場合、換言すれば、第2主遊技始動口電動役物B11dの最長開放が終了した

40

場合、ステップ2108で、副制御基板SのCPUSCは、電動役物最長開放中フラグをオフにし、ステップ2110に移行する。他方、ステップ2106でNoの場合にも、ステップ2110に移行する。

【0353】

ここで、電動役物最長開放中フラグとは、第2主遊技始動口電動役物B11dが、1度に開放し続ける時間が最長となる開放態様にて開放(最長開放)されている期間中にオンとなるフラグであり、当該電動役物最長開放中フラグがオンである際に発生した保留は、当該最長開放中の遊技球の入球に基づく保留であると判断するために使用しているフラグである。尚、第2実施形態においては、当該電動役物最長開放中フラグがオンとなるのは非時間短縮遊技時のみである。

50

【 0 3 5 4 】

次に、ステップ 2 1 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から新たな保留発生コマンド（第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタ（本例では、第 1 主遊技用が最大 4 個、第 2 主遊技用が最大 4 個）に「 1 」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ 2 1 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶する。

【 0 3 5 5 】

次に、ステップ 2 1 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、電動役物最長開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該新たに副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶した保留が第 2 主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 8 で Y e s の場合、ステップ 2 1 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該新たに副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶した保留情報に、電動役物最長開放時に発生した保留である旨の情報を付加し、ステップ 2 1 2 2 に移行する。他方、ステップ 2 1 1 6 又はステップ 2 1 1 8 で N o の場合、ステップ 2 1 2 0 の処理を実行せずにステップ 2 1 2 2 に移行する。

【 0 3 5 6 】

次に、ステップ 2 1 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶された保留情報（特に、当否抽選乱数）に基づき、各保留の当否結果を事前判定する。次に、ステップ 2 1 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、前記事前判定結果に基づき、当該新たな保留以前に消化される保留の内、当選（大当り）となる保留が存在しないか否かを判定する。ステップ 2 1 2 4 で Y e s の場合、ステップ 2 1 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する先読み演出実行判定処理を実行し、ステップ 2 1 4 2 に移行する。他方、ステップ 2 1 2 4 で N o の場合、ステップ 2 1 5 0 の処理を実行せずに、ステップ 2 1 4 2 に移行する。次に、ステップ 2 1 4 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示手段 S S を駆使して演出表示装置 S G 上（特に、第 1 保留表示部 S G 1 2、第 2 保留表示部 S G 1 3）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ 2 2 0 0 の処理）に移行する。

【 0 3 5 7 】

他方、ステップ 2 1 1 0 で N o の場合、ステップ 2 1 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M 側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 1 3 0 で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、装図保留カウンタから「 1 」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ 2 1 3 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該図柄変動に係る保留情報を、残りの保留情報をシフトする。

【 0 3 5 8 】

次に、ステップ 2 1 3 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該消化した保留が、電動役物最長開放時に発生した保留であるか否かを判定する。ステップ 2 1 3 6 で Y e s の場合、ステップ 2 1 3 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、最長開放時保留用演出許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 4 0 に移行する。他方、ステップ 2 1 3 6 で N o の場合、ステップ 2 1 3 8 の処理を実行せずに、ステップ 2 1 4 0 に移行する。尚、最長開放時保留用演出とは、電動役物最長開放時において第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d へ入球した場合の、当該入球に係る図柄変動時においてのみ発生する（又は発生し易い）演出であり、例えば、保留表示態様の变化、選択される演出内容の变化（背景や予告内容の变化）が挙げられる。

【 0 3 5 9 】

次に、ステップ 2 1 4 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 1 4 2 に移行する。尚、ステップ 2 1 3 0 で N o の場合には、ステ

10

20

30

40

50

ップ2132～ステップ2140の処理を実行せずに、ステップ2142に移行し、保留表示処理を実行してから、次の処理（ステップ2200の処理）に移行する。

【0360】

次に、図69は、図68におけるステップ2150のサブルーチンに係る、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たに発生した保留が第2主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、現在セット（一時記憶）されている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。

10

【0361】

ステップ2156でYesの場合、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶されている保留情報（特に、変動態様決定乱数等）に基づき、当該新たな保留の変動時間を事前判定する。次に、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留の変動時間が所定時間（例えば、10秒）以上となることが確定しているか否かを判定する。ここで、変動時間を事前判定するに際して、例えば、当該新たな保留の変動態様乱数値が900～1023である場合、当該新たな保留消化時の保留数に関係なく、変動時間は10秒以上となることが判定できる（図26参照）。

【0362】

20

ステップ2160でYesの場合、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ2162でYesの場合、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/3）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。他方、ステップ2162でNoの場合、ステップ2166で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/5であるが、ステップ2164での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。

【0363】

他方、ステップ2156でNoの場合、ステップ2168で、副制御基板SのCPUSCは、現在セット（RAM領域に一時記憶）されている滞在ステージが「固定演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ2168でYesの場合、ステップ2170で、副制御基板SのCPUSCは、当該新たな保留が大当たりとなる保留であるか否かを判定する（例えば、当否抽選乱数に基づいて判定する）。ステップ2170でYesの場合、ステップ2172で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/4）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。他方、ステップ2170でNoの場合、ステップ2174で、副制御基板SのCPUSCは、所定確率（例えば、1/6であるが、ステップ2172での当選確率より低確率であればよい）で当選となる先読み演出抽選を実行し、ステップ2176に移行する。

30

【0364】

40

次に、ステップ2176で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出抽選（ステップ2164、ステップ2166、ステップ2172、ステップ2174いずれかの抽選）に当選したか否かを判定する。ステップ2176でYesの場合、ステップ2178で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶された保留数を参照し、前記抽選に当選した保留（トリガ保留）が消化されるまでの主遊技図柄の変動停止回数Ha（0～4回）を導出する。次に、ステップ2180で、副制御基板SのCPUSCは、滞在ステージ管理カウンタSM23cを参照し、当該カウンタ値に基づき、現在の滞在ステージが終了するまでの主遊技図柄の変動停止回数Hbを導出する。

【0365】

ここで、変動停止回数Hbは、現時点で変動表示中の図柄の変動停止回数をも含む。ま

50

た、先読み演出の実行可否は、後述するように、変動開始時に決定するため、図柄変動中である場合には、当該変動中の図柄が停止した次の変動から、先読み演出が実行され得るのである。

【0366】

次に、ステップ2182で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出を実行する回数（本例では、Ha）が、最低先読み演出回数（有効な先読み演出を実行するための最低回数であり、例えば、2回）以上であるか否かを判定する。ステップ2182でYesの場合、ステップ2184で、副制御基板SのCPUSCは、当該導出したHa及びHbが、Ha Hbの関係を充足している（先読み演出が現在の滞在ステージ中に終了する）か否かを判定する。ステップ2184でYesの場合、ステップ2186で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出実行カウンタSM26cにHaをセットし、次の処理（ステップ2142の処理）に移行する。尚、ステップ2152、ステップ2154、ステップ2160、ステップ2168、ステップ2176、ステップ2182、ステップ2184のいずれかでNoの場合にも、次の処理（ステップ2142の処理）に移行する。

【0367】

このように、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージ中に終了しない場合には先読み演出を実行しないよう構成することで（特に、ステップ2184）、テーブルの切り替わりと先読み演出とが同時に実行されないこととなり、遊技者を混乱させてしまう事態を回避することが可能となるのである。尚、第2実施形態においては、先読み演出抽選を実行した後、滞在ステージを跨ぐかの判断に応じて先読み演出の実行可否判断を行っているが、これには限定されず、先読み演出に係る処理の順序は適宜変更してもよく、例えば滞在ステージを跨ぐことが判定された後に先読み演出抽選を実行するよう構成してもよい（即ち、滞在ステージを跨ぐことが予定されている場合には、そもそも先読み演出抽選自体を実行しない構成をも含むとの意）。

【0368】

尚、本例における先読み演出はトリガ保留に係る変動でも発生する演出、つまり、複数変動に亘る先読み演出における当該複数変動には当該トリガ保留に係る変動を含んでもよい。例えば、同一の態様の演出もしくは同系統の演出が、トリガ保留に係る変動より以前の変動から当該トリガ保留に係る変動まで発生する演出でもよい。

【0369】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、複数変動に亘る先読み演出の終了が現在の滞在ステージ終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とし、複数変動に亘る先読み演出が滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨いだ場合には、当該先読み演出に係るいずれかの変動において大当たりとなる期待度が、滞在ステージ終了（又は切り替わり）を跨がない先読み演出を実行している場合よりも相対的に高いよう構成してもよい。そのように構成した場合には、滞在ステージ（及び演出）の終了（又は切り替わり）を跨いで先読み演出が発生するか否か、という点に遊技者の注目を集めることが可能となり、遊技の興趣性を高めることができることとなる。

【0370】

また、複数変動に亘る先読み演出が、現在の滞在ステージの終了（又は切り替わり）後となる場合にも先読み演出を実行可能とした場合、当該先読み演出は、現在の滞在ステージが終了する最終変動までで終了（中断）するよう構成してもよい。また、先読み演出を中断した場合、当該中断した先読み演出とは異なる先読み演出（例えば、切り替わった後の滞在ステージでの演出に即した先読み演出又はその他の演出）を代わりに実行し得るよう構成してもよい。更には、複数変動に亘る先読み演出が終了するまで、現在の滞在ステージを少なくとも見た目上、終了（又は切り替わり）させないように構成することも可能である。

【0371】

また、或る滞在ステージにおいて、以後の変動において高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択される旨を報知する先読み演出が発生し、且つ当該或る滞在ステー

10

20

30

40

50

ジで当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されなかった場合には、次の滞在ステージにて当該高期待度演出もしくは変動時間が長い変動態様が選択されるよう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、次の滞在ステージにおける先読み演出は当該次の滞在ステージに即した演出にすることが望ましい。

【0372】

次に、図70は、図66におけるステップ2200のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2202で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2202でYesの場合、ステップ2204で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2206で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の停止図柄{例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「7・7・7」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「1・3・5」等のバラケ目}及び変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。

10

【0373】

次に、ステップ2250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ2208で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。尚、ステップ2202でNoの場合にも、次の処理(ステップ2300の処理)に移行する。

【0374】

次に、図71は、図70におけるステップ2250のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2252で、副制御基板SのCPUSCは、特定遊技実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2252でYesの場合、ステップ2254で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出許可フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2254でYesの場合、ステップ2256で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルSM25ta{特に、通常時用テーブル(最長開放時保留用演出許可フラグオフ)}を参照して演出内容を決定し、次の処理(ステップ2208の処理)に移行する。

20

【0375】

他方、ステップ2254でNoの場合、ステップ2258で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出許可フラグをオフにする。次に、ステップ2260で、副制御基板SのCPUSCは、最長開放時保留用演出実行フラグをオンにする。次に、ステップ2262で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様に基づき、演出内容決定テーブルSM25ta{特に、通常時用テーブル(最長開放時保留用演出許可フラグオン)}を参照して演出内容を決定し、次の処理(ステップ2208の処理)に移行する。

30

【0376】

ここで、図72は、演出内容決定テーブルSM25taの一例である。特に、通常時演出内容決定テーブルは、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、主遊技図柄の変動態様に基づき、複数の演出内容候補の中から一の演出内容が決定されるよう構成されている。また、最長開放時保留用演出許可フラグがオンである場合には、「長演出ステージ」滞在中における演出と同様の演出が決定されるよう構成されている(最長開放時保留用演出許可フラグが「オフ」である場合は、「長演出ステージ」滞在中における演出が非時間短縮遊技中に発生することはないため、最長開放時に発生した保留に係る変動である旨を遊技者が容易に認識できる)。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様(及び当否抽選結果)と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい(主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい)。

40

【0377】

フローチャートの説明に戻ると、他方、ステップ2252でNoの場合、即ち、現在の

50

遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合、ステップ2264で、副制御基板SのCPUSCは、当該カウンタ値が0より大きい（先読み演出を実行する状況）か否かを判定する。ステップ2264でYesの場合、ステップ2266で、副制御基板SのCPUSCは、先読み演出実行カウンタSM26cの値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ2268で、副制御基板SのCPUSCは、現在セットされている滞在ステージが「長演出ステージ」であるか否かを判定する。ステップ2268でYesの場合、ステップ2270で、副制御基板SのCPUSCは、「長演出ステージ」専用の先読み演出（例えば、変動開始時に「あと 回で...！」と先読み演出実行カウンタSM26cの値をカウントダウンする演出）を表示するコマンドをセットし、ステップ2274に移行する。

10

【0378】

他方、ステップ2268でNoの場合、換言すれば、「固定演出ステージ」で先読み演出を実行する場合、ステップ2272で、副制御基板SのCPUSCは、「固定演出ステージ」の変動時における当否煽り段階での演出内容を、当該ステージ専用の先読み演出（例えば、大当り期待度に基づき、背景表示色が変化する演出、等）に決定し、ステップ2274に移行する。尚、ステップ2264でNoの場合にも、ステップ2274に移行する。

【0379】

次に、ステップ2274で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄の変動態様及び現在セットされている滞在ステージに基づき、演出内容決定テーブルSM25ta（特に、特定遊技時用のテーブル）を参照して演出内容を決定し、次の処理（ステップ2208の処理）に移行する。

20

【0380】

ここで、図72の特定遊技時演出内容決定テーブルは、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態（本例では、80回のST）時において演出を決定する際に参照されるテーブルであり、図示されるように、セットされている滞在ステージ（ST中の変動回数）によって演出内容が切り替わるよう構成されている（主遊技図柄の変動態様・変動時間が切り替わることに対応して、演出内容も切り替わるよう構成されている）。演出内容の一例を挙げて説明すると、「固定演出ステージ」に選択される演出である固定時間演出は、同図下段のイメージ図に図示されるように、まず、装飾図柄の変動が開始し、図柄変動に係る画像が1秒間表示された時点で、当否煽り段階における演出を1秒間表示する。ここで、当否煽り段階における演出は、先読み演出非実行時であれば、サブ入力ボタンSBの操作を促す画像であり、当該演出表示後、サブ入力ボタンSBの操作があるか、又は更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。他方、先読み演出実行時であれば、当否煽り段階における演出は、ステップ2268の処理にて決定した、背景画像の表示色変化する演出（即ち、サブ入力ボタンSBの操作を促す演出は発生しない）であり、当該演出表示後、更に1秒が経過することによって、当否報知段階の演出表示に移行する。次に、当否報知段階では、遊技者に対して、当該変動が当りであるか、ハズレであるかを報知する演出を実行する。尚、先読み演出が継続する場合には、先読み演出の実行状態（本例では、背景画像の表示色）を先読み演出の終了まで引き継ぐよう構成してもよい。例えば、所定時間が経過したことを契機として、当該変動の当否結果を報知する画像を表示する。尚、本例はあくまで一例であり、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されず、例えば、主遊技図柄の変動態様（及び当否抽選結果）と乱数とを参照して演出内容を決定するよう構成してもよい（主遊技側の変動態様が同一である場合に、異なる演出を実行し得るよう構成してもよい）。また、本例では特に図示していないが、第1主遊技側の保留消化時にも、特定遊技中のいずれかの滞在ステージにおける専用演出（例えば、スーパーバトルリーチ・スペシャルバトルリーチ等）が実行され得るよう構成してもよい。また、サブ入力ボタンSBの操作を促す演出は、その演出実行尺が担保困難となる状況下（例えば、本例における「短演出ステージ」滞在時）においては、実行しないよう構成しておくことが好適である。

30

40

50

【 0 3 8 1 】

次に、図 7 3 は、図 6 6 におけるステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 4 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該大当たりが初当たり（非確率変動・非時間短縮遊技状態中における大当たり）でないか否かを判定する。ステップ 2 4 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 0 に移行する。他方、ステップ 2 4 0 6 で N o の場合（初当たりである場合）、ステップ 2 4 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、最長開放時保留用演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 8 で Y e s の場合、換言すれば、N = 初当たりとした場合、ステップ 2 4 0 9 で、副制御基板 S の C P U S C は、最長開放時保留用演出実行フラグをオフにし、ステップ 2 4 1 0 に移行する。

10

【 0 3 8 2 】

次に、ステップ 2 4 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、連荘回数カウンタ S M 2 3 c 2 の値に 1 加算（インクリメント）し、ステップ 2 4 1 2 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 8 で N o の場合にも、ステップ 2 4 1 2 に移行する。

【 0 3 8 3 】

次に、ステップ 2 4 1 2 及びステップ 2 4 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置 S G 上で大当たり開始表示を行い（大当たりの種類に基づき適宜表示を行う）、ステップ 2 4 1 6 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 4 1 6 に移行する。

20

【 0 3 8 4 】

次に、ステップ 2 4 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から逐次送信されている遊技情報に基づき、演出表示装置 S G 上にラウンド数と入賞個数を逐次表示する（遊技性や大当たりの種類等に基づき、必要に応じて適宜実行すればよい）。次に、ステップ 2 4 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該カウンタ値が所定値（例えば、1 0）以上であるか否かを判定する。ステップ 2 4 1 8 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、当該実行中の大当たりが最大ラウンド大当たり（例えば、1 0 R 大当たりであり、7 A ・ 7 B 図柄に係る大当たり）であるか否かを判定する。ステップ 2 4 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 4 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、エンディング演出 { 所定条件（例えば、特定遊技中における、連荘回数、連荘時における総獲得出玉数、複数種類の特定演出がすべて発生、等の一又は複数の組み合わせとなる条件）を満たした場合にのみ表示される特別遊技中又は特定遊技中の演出 } の表示に係るコマンドをセットし、ステップ 2 4 2 6 に移行する。他方、ステップ 2 4 1 8、ステップ 2 4 2 0 のいずれかで N o の場合、ステップ 2 4 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、大当たり進行中表示に係るコマンドをセットし、ステップ 2 4 2 6 に移行する。

30

【 0 3 8 5 】

このように構成することで、大当たりの連荘回数（初当たりはカウントしない）に基づいて、大当たり実行中表示する演出を特殊な演出にすることが可能であると共に、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の最長開放中における入球によって発生した保留で大当たりとなった場合には、当該大当たりが初当たりであっても、連荘回数としてカウントするため、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の最長開放中に発生した保留に係る変動時に、遊技者の興味を惹きつけることができるのである。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エンディング演出の発生条件として複数の条件が存在する場合、当該複数の条件の内少なくとも一の条件（例えば、特定演出で大当たり、等）を満たしたものとみなすよう構成してもよい。

40

【 0 3 8 6 】

次に、ステップ 2 4 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 2 6 で Y e s の場合、ステ

50

ップ2428で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で、大当り終了表示を行う（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ2430で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2426でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【0387】

（作用）

次に、図74を参照しながら、第2実施形態における作用について説明する。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の先読み演出について示した作用図である。尚、本例においては、大当りに当選せずに特定遊技が終了した場合を例示している。

10

【0388】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、第1主遊技側の保留球が消化され、第2主遊技側の保留球が4個になった後、図中1のタイミングにおいて、第2主遊技図柄の変動が開始することとなる。次に、図中2のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が30回変動したことを契機として、短演出ステージが終了し、長演出ステージに移行することとなる。

【0389】

次に、図中3のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが3回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが40回であり（Ha < Hb）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中4のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第2主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。

20

【0390】

次に、図中5のタイミングにおいて、トリガ保留の消化に係る第2主遊技図柄の変動が開始される。当該トリガ保留に係る変動はハズレであり、また、長演出ステージにおけるトリガ保留に係る変動は10秒以上の変動時間であるため、60秒の変動時間となっている。次に、図中6のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことを契機として、先読み演出が終了することとなる。

【0391】

30

次に、図中7のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが3回であり、長演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが1回であり（Ha > Hb）であるため、先読み演出が実行されないこととなる。次に、図中8のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が70回変動したことを契機として、長演出ステージが終了し、固定演出ステージに移行することとなる。

【0392】

次に、図中9のタイミングにおいて、先読み演出の実行契機となり得るトリガ保留が発生したことにより先読み演出実行可否の判断が行われる。本タイミングにおいては、トリガ保留消化までの変動停止回数Haが2回であり、固定演出ステージが終了するまでの変動停止回数Hbが10回であり（Ha < Hb）であるため、先読み演出が実行されることとなる。次に、図中10のタイミングにおいて、先読み演出の実行が決定してから最初の第2主遊技図柄の変動が開始したため、当該変動から先読み演出が実行される。次に、図中11のタイミングにおいて、トリガ保留に係る主遊技図柄の変動が終了したことに契機として、先読み演出が終了することとなる。尚、当該先読み演出は固定演出ステージにおける先読み演出であるため、トリガ保留に係る変動時間も5秒となっている。次に、図中12のタイミングにおいて、特別遊技後に主遊技図柄が80回変動したことを契機として、固定演出ステージが終了し、特定遊技も終了することとなる。

40

【0393】

次に、図75を参照しながら、第2実施形態における作用について説明する。はじめに

50

、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては、大当りに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【0394】

まず、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である状況下、図中1のタイミングにおいて、特定遊技における1変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。同図下段に示されるようにハズレ時においては第1主遊技側の限定頻度テーブル1と第2主遊技側の限定頻度テーブル1とは同一のテーブル内容となっており、保留数にも依存しない。この場合（限定頻度テーブル1において点線で囲まれたテーブル内容）をXとする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はXである。また、当該変動によって第1主遊技側の保留球は2個から1個になる。

10

【0395】

次に、図中2のタイミングにおいて、特定遊技における2変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はXである。また、当該変動によって第1主遊技側の保留球は1個から0個になる。本タイミングに係る第1主遊技図柄の変動開始時には第1主遊技側の保留は1個であり、図中1のタイミングに係る第1主遊技図柄の変動開始時には第1主遊技側の保留は1個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容はXとなっている。

【0396】

次に、図中3のタイミングにおいて、特定遊技における3変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はXである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は1個から0個になる。次に、図中4のタイミングにおいて、特定遊技における5変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はXである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は3個から2個になる。本タイミングに係る第2主遊技図柄の変動開始時には第2主遊技側の保留は3個であり、図中3のタイミングに係る第2主遊技図柄の変動開始時には第2主遊技側の保留は1個であるが、保留数に拘らず参照するテーブル内容はXとなっている。

20

【0397】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるかに拘らず、また、保留数にも拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっている。

30

【0398】

次に、図中5のタイミングにおいて、特定遊技における30変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中6のタイミングにおいて、特定遊技における31変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はZである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。次に、図中7のタイミングにおいて、特定遊技における32変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はYである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は1個から0個になる。本タイミングに係る第2主遊技図柄の変動開始時には第2主遊技側の保留は1個であり、図中6のタイミングに係る第2主遊技図柄の変動開始時には第2主遊技側の保留は2個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（YとZ）。

40

【0399】

次に、図中8のタイミングにおいて、特定遊技における33変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はZである。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。次に、図中9のタイミングにおいて、特定遊技における34変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容はYである。また、当該変動によって第1

50

主遊技側の保留球は1個から0個になる。本タイミングに係る第1主遊技図柄の変動開始時には第1主遊技側の保留は1個であり、図中8のタイミングに係る第1主遊技図柄の変動開始時には第1主遊技側の保留は2個であるため、保留数の相違によって参照するテーブル内容が異なっている（YとZ）。

【0400】

このように、本例においては、長演出ステージ時には第1主遊技側の変動であるか第2主遊技側の変動であるかに拘らず、変動態様決定時に参照するテーブルの内容は同一となっているが、保留数が相違する場合には変動態様決定時に参照するテーブルの内容が異なり得るよう構成されている。

【0401】

尚、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様決定の際のテーブル内容はこれには限定されない、図76を参照しながらその一例の作用を示す。はじめに、同図は、特別遊技の終了後から、特定遊技中の主遊技図柄の変動態様について示した作用図である。尚、本例においては大きりに当選せずに長演出ステージが終了した場合を例示している。

【0402】

はじめに、図中1のタイミングにおいて、特定遊技における2変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。また、同図下段に示されるように、第2主遊技図柄の変動態様はハズレ時においては第1主遊技側の保留の有無によって異なるテーブル内容となっている。第1主遊技側の保留が存在する場合をX'とする。第1主遊技側の保留が存在しない場合をY'とする。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第1主遊技側の保留が存在するためX'である。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。次に、図中2のタイミングにおいて、特定遊技における4変動目となる第1主遊技図柄の変動が開始される。当該変動によって第1主遊技側の保留球は1個から0個になる。次に、図中3のタイミングにおいて、特定遊技における5変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。本タイミングの変動の際参照するテーブル内容は第1主遊技側の保留が存在しないためY'である。また、当該変動によって第2主遊技側の保留球は2個から1個になる。

【0403】

このように、本例においては、短演出ステージ時には第2主遊技側の変動態様決定時に参照するテーブルの内容は第1主遊技側の保留の有無によって異なるよう構成されている。

【0404】

次に、図中4のタイミングにおいて、特定遊技における30変動目となる主遊技図柄の変動が終了したため短演出ステージが終了し、長演出ステージに切り替わることとなる。次に、図中5のタイミングにおいて、特定遊技における32変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始され、また、図中6のタイミングにおいて、特定遊技における35変動目となる第2主遊技図柄の変動が開始される。図中5のタイミングでの第2主遊技図柄の変動開始時には、第1主遊技側の保留が1個であるのに対し、図中6のタイミングでの第2主遊技図柄の変動開始時には、第1主遊技側の保留が0個であるが、第2主遊技図柄の変動態様の決定の際に参照するテーブル内容は同一となっており、変動時間は共に10秒となっている。

【0405】

以上のように構成することで、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態）中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様（変動時間）の候補が相違することとなる（切り替わる）よう構成されている。また、変動態様の切り替えに依りて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技（回数制限付きの確率変動遊技状態（且つ、時間短縮遊技状態））中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【0406】

(第2実施形態からの変更例1)

また、本例では特に図示していないが、特別遊技の終了時に、大当たりとなる保留（特に、第2主遊技側の保留）が存在する場合、特殊な演出を実行することによって、当該大当たりを、斬新な方法で演出することが可能である。そこで、そのような構成を第2実施形態からの変更例1とし、以下、第2実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【0407】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0408】

はじめに、図77は、第2実施形態からの変更例1における、図7のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ1636（変1）～ステップ1800（変1）であり、その目的は、終了デモを実行することである。即ち、特別遊技の最終ラウンドが終了した場合、ステップ1636（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ1638（変1）に移行する。次に、ステップ1638（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1638（変1）でYesの場合、ステップ1800（変1）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する終了デモ時間制御処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1638（変1）でNoの場合にも次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

【0409】

次に、図78は、第2実施形態からの変更例1における、図77のステップ1800（変1）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄は長デモ時間大当たり図柄（本例では、7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1806で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマ（特別遊技の終了デモ時間を計測するためのメイン側のタイマ）に長時間（例えば、10秒）をセットしてスタートし、ステップ1810に移行する。他方、ステップ1804でNoの場合、換言すると、停止図柄が短デモ時間大当たり図柄（3A・3B・5A・5B）である場合、ステップ1808で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ時間タイマに短時間（例えば、3秒）をセットしてスタートし、ステップ1810に移行する。次に、ステップ1810で、主制御基板MのCPUMCは、サブ側への特別遊技終了表示指示コマンド及び決定した終了デモ時間情報に係るコマンドをセット（ステップ1999制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1812で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行中フラグをオンにし、ステップ1814に移行する。尚、ステップ1802でNoの場合にも、ステップ1814に移行する。

【0410】

次に、ステップ1814で、主制御基板MのCPUMCは、当該タイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ1814でYesの場合、ステップ1816で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1818で、主制御基板MのCPUMCは、終了デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ1820で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1650で、主制御基板MのCPUMCは、前述した特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1814でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

10

20

30

40

50

【0411】

次に、図79は、第2実施形態からの変更例1における、図66のステップ2400のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第2実施形態からの変更点は、ステップ2480(変1)～ステップ2600(変1)であり、その目的は、終了デモ演出及び終了デモ延長演出を実行することである。即ち、特別遊技中をオフにした後、ステップ2480(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ時間が長時間(10秒)であるか否かを判定する。ステップ2480(変1)でYesの場合、ステップ2482(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、デモ時間表示タイマに長時間(例えば、10秒)をセットしてスタートし、ステップ2486(変1)に移行する。他方、ステップ2480(変1)でNoの場合、ステップ2484(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、デモ時間表示タイマに短時間(例えば、3秒)をセットしてスタートし、ステップ2486(変1)に移行する。

10

【0412】

次に、ステップ2486(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ画像(例えば、遊技球の獲得数、連荘回数等を報知する画像)を表示するコマンドをセット(ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ2488(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ表示中フラグをオンにし、ステップ2490(変1)に移行する。尚、ステップ2404又はステップ2426でNoの場合にも、ステップ2490(変1)に移行する。

20

【0413】

次に、ステップ2490(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、終了デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2490(変1)でYesの場合、ステップ2492(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、デモ時間表示タイマ(特別遊技の終了デモ時間を計測するためのサブ側のタイマ)値が0であるか否かを判定する。ステップ2492(変1)でYesの場合、ステップ2600(変1)で、副制御基板SのCPUSCは、後述する終了デモ延長演出実行処理を実行し、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ2490(変1)又はステップ2492(変1)でNoの場合にも次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。

【0414】

以上のように変更することにより、第2実施形態からの変更例1においては、特別遊技終了時に、特別遊技の結果等を報知する終了デモ演出を実行可能に構成すると共に、当該デモ演出の終了後(特別遊技終了後)、主遊技図柄の変動(特定遊技)開始後の所定期間(大当たり保留が存在する場合、当該大当たり変動終了直前まで、大当たり保留が存在しない場合、現時点で存在する保留に係る変動終了まで)、当該デモ演出と略同一の演出を表示(例えば、主遊技図柄変動中にも、特別遊技の結果などを報知する画像を継続して表示)することで、特別遊技終了時の保留内に大当たりとなる保留が存在する場合には、当該大当たり保留に係る図柄停止(=大当たり)直前まで当該デモ演出と略同一の画像が表示されるよう構成されているため、遊技者にとっては、特別遊技の終了後、特定遊技中の変動を経ずに突然、次の大当たりとなり、特別遊技が再度開始されたように認識するといった、斬新な演出となり、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。また、大当たりに当選した主遊技図柄によって終了デモ演出の実行時間を相違させることにより、遊技者には終了デモ演出と当該終了デモ演出と同様の演出を実行する主遊技図柄の変動中の演出とで区別がつかず、遊技の興趣性が高まることとなる。

30

40

【0415】

<のめり込み>

尚、本例に係る遊技機においては、終了デモ演出として、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像(例えば、演出表示装置に「ばちんこは適度に楽しむ遊びです」と表示)を表示し得るよう構成してもよい。尚、注意喚起画像の表示タイミング(表示する期間)としては、特別遊技終了デモ時間中には限定されず、遊技に対するのめり込みの防止を促すための注意喚起画像を表示可能なタイミングとして、大当たりが終了した後

50

や、大当り終了デモだけでなく、遊技時間が所定の時間経過する毎や、払い出した遊技球数（付与した遊技価値）が所定球数（所定の遊技価値付与数）を超える毎、発射した遊技球数が所定球数（所定の賭け遊技価値数）を超える毎などに、注意喚起画像を表示することができる。遊技者にメッセージを頻繁に視認させることで、のめり込みを的確に防止することができる。

【0416】

注意喚起画像は、所定時間経過したことを契機に消去するようにしても、遊技者が注意喚起画像を消去するための操作をすることで消去するようにしてもよい。遊技者に操作させることによって、のめり込みを認識させることができる。

【0417】

（第3実施形態）

尚、第2実施形態においては、特別遊技終了後には必ず回数制限付きの確率変動遊技状態に移行すると共に、当該確率変動遊技状態である期間の演出を段階的に切り替えることによって、遊技の興趣性を向上するよう構成した。しかし、第2実施形態の構成では、大当り図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点では遊技者の期待感を煽ることができない。そこで、そのような課題を解決するための構成を、第3実施形態とし、以下、第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0418】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ2102と第2実施形態におけるステップ2102は、別の実施形態におけるステップ2102であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0419】

はじめに、第3実施形態に係る遊技機は、第2大入賞口C20の内部に、遊技球が入球可能な特定領域C22を有している。また、第3実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域C22に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（いわゆる、玉確機）となっている。

【0420】

まず、図80は、第3実施形態における、図7のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1408（第2）、ステップ1412 1（第2）及びステップ1412 2（第2）であり、その目的は、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態である場合の変動態様を第2実施形態にて示したものと異ならせることである。即ち、ステップ1410 2で主遊技図柄の停止図柄を決定した後、ステップ1408（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1408（第2）でYesの場合、ステップ1412 1（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1408（第2）でNoの場合、ステップ1411に移行し、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1411でYesの場合、即ち、限定頻度カウンタ値が0である場合、ステップ1412 2（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技側乱数・当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様を決定する。他方、ステップ1411でNoの場合、ステップ1450及び1413の処理にて、第2実施形態と同様の処理を実行する。

【0421】

ここで、図81は、第3実施形態における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第2実施形態との相違点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照するテーブルを設けた点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領

10

20

30

40

50

域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5 A・7 A・3 B・5 B・7 B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「2 A」となっている。

【0422】

次に、図82は、第3実施形態における、図77のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1611（第2）及びステップ1850（第2）であり、その目的は、振分遊技（特定領域を有する第2大入賞口C20を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1611（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第2R、4R）であるか否かを判定する。ステップ1611（第2）でYesの場合、ステップ1850（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1611（第2）でNoの場合には、ステップ1612に移行し、第2実施形態と同様の処理を実行する。

【0423】

次に、図83は、第3実施形態における、図82のステップ1850（第2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1866に移行する。他方、ステップ1852でNoの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が相対的に長時間開放する大当たり図柄であり、本例では、3B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。ステップ1854でNoの場合、換言すると、停止図柄が2Aの場合、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。尚、第3実施形態においては、第1主遊技側の長開放図柄は「5A・7A」となっており、大当たり時に選択される割合は「524/1024」となっており、第2主遊技側の長開放図柄は「3B・5B・7B」となっており、大当たり時に選択される割合は「1024/1024」となっているため、第1主遊技側の大当たりよりも第2主遊技側の大当たりの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が長開放となる割合が高い、即ち、大当たり時に特定領域C22に遊技球が入球し易いよう構成されている。

【0424】

次に、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1866に移行する。

【0425】

次に、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1866でYesの場合、ステップ1870に移行する。他方、ステップ1866でNoの場合には、ステップ1868で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1868でYesの場合、ステップ1870に移行する。次に、ステップ

1870で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1872で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1874で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1874でYesの場合、ステップ1876で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1878に移行する。尚、ステップ1874でNoの場合も、ステップ1878に移行する。次に、ステップ1878で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタに1を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。尚、ステップ1868でNoの場合にも、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。

10

【0426】

次に、図84は、第3実施形態における、図82のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、第2実施形態との相違点は、ステップ1680（第2）、ステップ1682（第2）、ステップ1684（第2）及びステップ1686（第2）についてであり、その目的は、第3実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域C22への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限值を異ならせることである。即ち、本サブルーチンの実行時、ステップ1680（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1680（第2）でYesの場合、ステップ1682（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ1652及びステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに所定回数（本例では、80回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ1684（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタMN52cに所定回数（本例では、80回）をセットする。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数A（本例では、80回）をセットしてステップ1658に移行し、以降、ステップ1658及びステップ1660にて、第2実施形態と同様の処理を実行する。

20

【0427】

他方、ステップ1680（第2）でNoの場合、ステップ1686（第2）で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数B（本例では、50回であるが、これには限定されない。尚、所定回数A以下の値が好適である。）をセットし、ステップ1658に移行する。

30

【0428】

ここで、第3実施形態においては、特別遊技中における特定領域C22への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域C22への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数A（本例では80回）となり、特別遊技中に特定領域への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Aとは異なる（少ない）回数である所定回数B（本例では50回）となるように構成されている。これにより、万一、特定領域C22への入球が容易となる特別遊技中に特定領域C22を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域C22を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Aの時間短縮遊技状態時においては3段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル1、限定頻度テーブル2及び限定頻度テーブル3）が参照され、所定回数Bの時間短縮遊技状態時には主遊技テーブル3 2が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当たり図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される（例えば、同一の大当たり図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域C22に入球するか否かによって時短回数が相違す

40

50

る、等)。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当たり時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい(例えば、特別遊技中に特定領域C22への入球がなされなかった場合、大当たり図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等)。

【0429】

次に、図85は、第3実施形態における、演出内容決定テーブルの一例である。第2実施形態との相違点は、同図右側下段に図示する、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態時に参照される演出内容決定テーブルを有している点である。第3実施形態では、特別遊技中に特定領域C22に遊技球が入球しなかった場合、特別遊技後の遊技状態は確率変動遊技状態とならず、非確率変動・時間短縮遊技状態(50変動)となる。そうなった場合、当該テーブルを参照し、演出内容を決定することとなる。尚、本例はあくまで一例であり、変動回数、演出内容、変動態様、テーブルの構成等、これには限定されない。

10

【0430】

以上のように、第3実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する(特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない)遊技機(いわゆる、玉確タイプの遊技機)において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様(及び演出)を確率変動遊技状態中の変動態様(及び演出)と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出(第2大入賞口C20が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出、等)が実行されるよう構成してもよい{実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング(直後であることが望ましい)にて、演出表示装置SGや演出表示装置SGの前面に設けられた演出装置(例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等)にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる(例えば、演出表示装置SG上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等)}。尚、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態(例えば、確率変動遊技状態)で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄(大当たり図柄)が当選したとき等の、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「V」と描かれた画像を控えめに表示(例えば、小さく表示)するなど、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において(特別遊技における特定領域C22への入球容易性が不明である状況において)、その後、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

20

30

40

【0431】

また、第3実施形態においては、第2大入賞口C20が開状態となる単位遊技(ラウンド)における開放態様が、複数存在する(例えば、2種類)。具体的には、特に図示していないが、第一の時間(好適には、遊技球の1発射間隔未満又は以下)開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放(又は開閉)し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動移行への期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動移行への期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域へ

50

の入球を担保すべく、遊技球の1発射間隔以上又は超であることが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【0432】

以上のように、第3実施形態に係る、特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第2大入賞口C20が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい（実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置SGや演出表示装置SGの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置SG上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）}。

【0433】

また、第3実施形態においては、第2大入賞口C20が開状態となる単位遊技（ラウンド）における開放態様が、複数存在する（例えば、2種類）。具体的には、特に図示していないが、第一の時間（好適には、遊技球が1球以上は入球可能であるが相対的に短時間となる開放時間）開放し得る第一単位遊技と、前記第一の時間開放した後、所定時間の閉鎖を経て、前記第一の時間よりも長い第二の時間再び開放（又は開閉）し得る第二単位遊技と、を有する。このように、第一の単位遊技及び第二の単位遊技を実行可能と構成することにより、確率変動遊技状態への移行期待度が低い第一の時間の開放動作が終了した後であっても、確率変動遊技状態への移行期待度が高い第二の時間の開放動作が実行される可能性を持たせることができる。その結果、特別遊技中における遊技の興趣性を高めることが可能となる。尚、前記第二の時間は、特定領域C22への入球を担保すべく、複数球の遊技球が第2大入賞口C20に入球容易となるよう構成することが好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数の半分）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることがより好適であり、（当該ラウンドの上限入賞個数）×（遊技球の1発射間隔）以上又は超であることが特に好適である。

【0434】

尚、第3実施形態のような特別遊技の実行中に特定領域C22に入球することにより、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行し得る遊技機（いわゆる、玉確機）においては、（1）大入賞口を1つのみ設けて、当該1つの大入賞口にて通常ラウンド（特定領域C22への入球が無効となるラウンド）と振分遊技実行ラウンド（特定領域C22への入球が有効となるラウンド）とを実行する、（2）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bとを設けて、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行する、（3）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域C22への入球が有効となり得る、（4）大入賞口Aと、特定領域C22を有する大入賞口Bと上下に重なるような配置（大入賞口Bが上となっている）にて設け、大入賞口Aにて通常ラウンドを実行し、大入賞口Bにて振分遊技実行ラウンドを

実行し、振分遊技実行ラウンドの実行中のみ特定領域 C 2 2 に遊技球が入球し得る（遮蔽部材が設けられており、当該遮蔽部材が開放状態であると特定領域 C 2 2 への入球が容易となり、当該遮蔽部材が閉鎖状態であると特定領域 C 2 2 への入球が困難となる）、のように構成してもよい。

【 0 4 3 5 】

（第 3 実施形態からの変更例 1）

尚、第 3 実施形態においては、特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成は第 3 実施形態に構成には限定されない。そこで、第 3 実施形態とは異なる特定領域 C 2 2 を有する構成を第 3 実施形態からの変更例 1 とし、以下、第 3 実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

10

【 0 4 3 6 】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 2 1 0 2 と第 2 実施形態におけるステップ 2 1 0 2 は、別の実施形態におけるステップ 2 1 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【 0 4 3 7 】

はじめに、図 8 6 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、主制御基板 M の C P U M C が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。第 2 実施形態との相違点は、入賞口に対応する賞球数を図示したことであり、即ち、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の賞球数は 3 球であり、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の賞球数は 1 球であり、第 1 大入賞口 C 1 0 の賞球数は 1 5 球であり、第 2 大入賞口 C 2 0 の賞球数は 1 3 球であり、一般入賞口の賞球数は 1 0 球である。このように、第 3 実施形態からの変更例 1 においては、第 1 大入賞口 C 1 0 の賞球数よりも、第 2 大入賞口 C 2 0 の賞球数の方が少なくなっている。

20

【 0 4 3 8 】

次に、図 8 7 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、図 2 4 のステップ 1 4 0 0 （ 1 ） { ステップ 1 4 0 0 （ 2 ） } のサブルーチンに係る、第 1 （第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。はじめに、第 3 実施形態からの変更点は、ステップ 1 4 5 0 （第 2 変 1）、ステップ 1 4 3 1 1 （第 2 変 1）及びステップ 1 4 3 1 2 （第 2 変 1）であり、即ち、ステップ 1 4 1 1 で限定頻度カウンタ値が 0 ではない場合、ステップ 1 4 5 0 （第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する限定頻度変動態様決定処理を実行し、ステップ 1 4 1 3 に移行する。

30

【 0 4 3 9 】

また、ステップ 1 4 4 0 で、条件装置作動フラグをオンにした後、ステップ 1 4 3 1 1 （第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄が限度頻度大当り図柄（大当り終了後の時間短縮遊技状態が終了した後に限定頻度状態となる大当り図柄であり、本例では、7 B）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 1 1 （第 2 変 1）で Yes の場合、ステップ 1 4 3 1 2 （第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、限度頻度カウンタに所定回数（本例では、1 0 0 回）をセットし、ステップ 1 5 0 0 に移行する。

40

【 0 4 4 0 】

次に、図 8 8 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、図 8 7 のステップ 1 4 5 0 （第 2 変 1）のサブルーチンに係る、限定頻度変動態様決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度カウンタ値 G が第 1 段階範囲内の値（1 0 0 $G < 2$ 1）であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 1 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技テーブル 3 を参照して主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ 1 4 1 3 の処理）に移行する。他方、ステップ 1 4 5 1 1 で No の場合、ステップ 1 4 5 1 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、限定頻度カウンタ値 G が第 2 段階範囲内の値（ $G = 2$ 1）であるか否かを判定する。尚、限定

50

頻度カウンタ値が 2 1 の場合には、時間短縮遊技状態における最終変動となっている。ステップ 1 4 5 1 3 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 1 4 で、主制御基板 M の CPU MC は、現在の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 1 4 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 1 5 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度テーブル 1 を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ 1 4 1 3 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 5 1 4 で No の場合にはステップ 1 4 5 1 2 に移行し、主遊技テーブル 3 を参照して主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定する。このように、第 3 実施形態からの変更例 1 においては、時間短縮遊技状態の最終変動において、確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで、変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違する。換言すると、限度頻度大当り図柄である「7 B」に係る大当りの実行中に特定領域 C 2 2 に遊技球した場合と入球しなかった場合とで、当該大当り終了後の時間短縮遊技状態の最終図柄変動にて変動態様を決定する際に参照するテーブルが相違するよう構成されている。尚、ステップ 1 4 5 1 3 で No の場合、ステップ 1 4 5 1 6 で、主制御基板 M の CPU MC は、限定頻度テーブル 2 を参照して、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に係る変動態様（変動時間）を決定し、次の処理（ステップ 1 4 1 3 の処理）に移行する。また、第 3 実施形態からの変更例 1 においては、前述した、限度頻度大当り図柄である「7 B」に係る大当りが終了した場合には、限定頻度カウンタに 1 0 0 回がセットされ、時短回数カウンタ MP 5 2 c に 8 0 回がセットされる。このように構成しているため、限定頻度カウンタ値が第 1 段階範囲内でない、即ち、限定頻度カウンタ値が 2 0 以下の値である場合には、非時間短縮遊技状態且つ限定頻度カウンタ値が 0 より大きい状況となる。このような状態の場合に限定頻度テーブルを参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成することにより、限度頻度大当り図柄である「7 B」に係る大当りが終了した場合には、「図柄変動 8 0 回分の時間短縮遊技状態 図柄変動 2 0 回分の限定頻度状態（非時間短縮遊技状態）」のように遷移していくこととなる。尚、このような構成には限定されず、時間短縮遊技状態においては 8 0 回の図柄変動の期間にて限定頻度状態 A（参照する限定頻度テーブルが「限定頻度テーブル A 1 限定頻度テーブル A 2 限定頻度テーブル A 3」と遷移する）となり、時間短縮遊技状態が終了し非時間短縮遊技状態に移行してから 2 0 回の図柄変動の期間にて限定頻度状態 B（参照する限定頻度テーブルは「限定頻度テーブル B 1」のみとなる）となる、即ち、限定頻度状態は、異なる遊技状態を跨がないよう構成してもよい。尚、限度頻度大当り図柄である「7 B」が当選した場合には当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球するか否かに拘らず時短回数カウンタ MP 5 2 c に 8 0 回がセットされ、限定頻度カウンタに 1 0 0 回がセットされる、即ち、時間短縮遊技状態の終了後に限定頻度状態に移行するよう構成されている。尚、限定頻度カウンタ値が 0 ではない状態にて大当りした場合には連荘中の大当りで見做し、前述した連荘回数カウンタ値を加算するよう構成してもよい（時間短縮遊技状態が終了していても、限定頻度状態にて大当りに当選したならば連荘の大当りで見做してよい）。尚、これには限定されず、限度頻度大当り図柄である「7 B」が当選した場合において、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球した場合には時短回数カウンタ MP 5 2 c に 8 0 回がセットされ、限定頻度カウンタに 1 0 0 回がセットされる一方、特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合には時短回数カウンタ MP 5 2 c に 5 0 回がセットされ、限定頻度カウンタに 7 0 回がセットされるように構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「7 B」が当選した場合において、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動においては、当該最終変動のみにて参照される限定頻度テーブル（例えば、限定頻度テーブル 3）を参照して主遊技図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。尚、限定頻度テーブル 3 の内容は、保留数に依存せず、当りの場合もハズレの場合も 7 秒の均一の変動時間が決定されるよう構成してもよい。また、限度頻度大当り図柄である「7 B」が当選した場合において、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球しなかった場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて

参照する限定頻度テーブルを、当該「7 B」に係る特別遊技実行中に特定領域 C 2 2 に入球した場合の、特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における最終変動にて参照する限定頻度テーブルを同一とするよう構成してもよく、そのように構成した場合には、時間短縮遊技状態における最終変動における演出内容及び演出傾向を同一としてもよい。

【0441】

ここで、図 8 9 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。第 3 実施形態からの変更点は、大当たりとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、限定頻度テーブルを設けた点である。尚、大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5 A・7 A・3 B・5 B・7 B」であり、特定領域に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「4 A」となっている。また、前述した、限度頻度大当たり図柄である「7 B」に係る大当たりが終了した場合には、80 回の図柄変動の時間短縮遊技状態に移行し (主遊技テーブル 3 を参照して変動時間が決定される)、当該 80 回の図柄変動が終了すると、その後 20 回の図柄変動の限定頻度状態に移行する (限定頻度テーブル 2 を参照して変動時間が決定される) よう構成されている。尚、限定頻度テーブル 2 を参照する限定頻度状態の場合には、主遊技図柄の変動時間は、当否抽選結果に拘らず 10 秒を超過するような長時間が選択されないよう構成されている。また、限度頻度大当たり図柄である「7 B」に係る大当たりが終了した場合に移行する時間短縮遊技状態の最終変動 (大当たり終了後から 80 変動目) においては、当該「7 B」の実行中にて特定領域 C 2 2 への入球があった場合には限定頻度テーブル 1 を参照して変動態様を決定する一方、当該「7 B」の実行中にて特定領域 C 2 2 への入球がなかった場合には主遊技テーブル 3 を参照して変動態様を決定するよう構成されている (主遊技テーブル 3 のハズレにおける最短変動時間よりも限定頻度テーブル 1 のハズレにおける最短変動時間の方が長時間となっている)。尚、時間短縮遊技状態における最終変動では限定頻度テーブル 1 又は主遊技テーブル 3 が参照され得るよう構成されているが、時間短縮遊技状態における最終変動が確率変動遊技状態である場合と非確率変動遊技状態である場合とで当該最終変動における演出内容を相違させる、即ち、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球するか否かで当該最終変動における演出内容を相違させるよう構成してもよい。例えば、相対的に長時間の図柄変動となる限定頻度テーブル 1 を参照した場合には、当該図柄変動にて確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態が終了するかもしれないか大当たりとなるかを煽るような演出を実行してもよい。

【0442】

次に、図 9 0 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、図 7 のステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、第 3 実施形態からの変更点は、ステップ 1 6 1 1 (第 2 変 1)、ステップ 1 6 3 5 1 (第 2 変 1) 及び 1 6 3 5 2 (第 2 変 1) であり、即ち、ステップ 1 6 0 8 でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ 1 6 1 0 で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ 1 6 1 1 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド (特定領域 C 2 2 を有する第 2 大入賞口 C 2 0 が開放することとなるラウンドであり、本例では、第 2 R 及び第 4 R) であるか否かを判定する。ステップ 1 6 1 1 (第 2 変 1) で Y e s の場合、ステップ 1 8 5 0 (第 2) に移行し、N o の場合にはステップ 1 6 1 2 に移行する。

【0443】

また、ステップ 1 6 3 4 で特別遊技における最終ラウンドであった場合、ステップ 1 6 3 5 1 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、終了デモ実行許可フラグ (オンとなることにより特別遊技終了デモ時間が開始されることとなるフラグ) をオンにし、ステップ 1 6 3 5 2 (第 2 変 1) に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にもステップ 1 6 3 5 2 (第 2 変 1) に移行する。次に、ステップ 1 6 3 5 2 (第 2 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、終了デモ実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 6 3 5 2 (第 2 変 1) で Y e s の場合、ステップ 1 8 0 0 (変 1) に移

行し、N o の場合には次の処理（ステップ 1 9 9 7 の処理）に移行する。

【 0 4 4 4 】

次に、図 9 1 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、図 9 0 のステップ 1 8 0 0（変 1）のサブルーチンに係る、終了デモ時間制御処理のフローチャートである。はじめに、第 3 実施形態からの変更点は、ステップ 1 8 0 3（第 2 変 1）であり、即ち、ステップ 1 8 0 2 で終了デモ実行中フラグがオフであった場合、ステップ 1 8 0 3（第 2 変 1）で、主制御基板 M の C P U M C は、当該特別遊技にて特定領域 C 2 2 への入球があったか否かを判定する。ステップ 1 8 0 3（第 2 変 1）で Y e s の場合にはステップ 1 8 0 6 に移行し、N o の場合にはステップ 1 8 0 8 に移行する。このように、第 3 実施形態からの変更例 1 においては、特別遊技の最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間は、当該特別遊技の実行中に特定領域 C 2 2 への遊技球の入球があったか否かによって時間値が相違するよう構成されている。尚、特別遊技終了デモ時間が相違する条件はこれには限定されず、例えば、大当たりとなった時点での遊技状態によって相違させてもよい。具体的には、（ 1 ）確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるかによって相違する、（ 2 ）時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるかによって相違する、（ 3 ）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の夫々が相違する、（ 4 ）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態と、の一部の組み合わせで相違する、よう構成してもよい。

10

20

【 0 4 4 5 】

また、本例においては、或る大当たり図柄に係る特別遊技について、（ 1 ）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第一期間（ 1 0 秒）、（ 2 ）非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（ 3 秒）、（ 3 ）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への入球があった場合の特別遊技終了デモ時間は第二期間（ 1 秒）、（ 4 ）時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 への入球がなかった場合の特別遊技終了デモ時間は第三期間（ 3 秒）、のように、「第二期間 < 第三期間 < 第一期間」となるよう構成してもよい。尚、このような構成は、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態又は確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて当選した特別遊技に適用することが好適である。尚、特別遊技終了デモ時間にて実行される演出の具体例としては、第一期間においては、確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出、遊技球の貸出に使用する I C カードの取り忘れの注意喚起に関する演出、のめりこみ防止を図る標語の表示演出、遊技機メーカーのロゴを表示する演出を実行し、第三期間においては、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行する旨を報知する演出、I C カードの取り忘れの注意喚起に関する演出を実行し、第二期間においては、確率変動遊技状態（連荘状態）が継続する旨を報知する演出を実行する。このように、特別遊技終了デモ時間の長さによって実行される演出が相違するよう構成してもよい。また、状況別の特別遊技終了デモ時間の長短を比較すると、特別遊技開始前が非確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（初当たり）の特別遊技終了デモ時間が 1 0 秒、特別遊技終了後が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる場合の特別遊技終了デモ時間が 3 秒、特別遊技開始前が確率変動遊技状態であり特別遊技終了後が確率変動遊技状態となる場合（連荘継続）の特別遊技終了デモ時間が 1 秒、といった時間値の関係となるよう構成してもよい。

30

40

【 0 4 4 6 】

次に、図 9 2 は、第 3 実施形態からの変更例 1 における、図 6 6 のステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第 2 実施形態との相違点は、ステップ 2 4 8 0（第 2 変 1）～ステップ 2 4 8 4（第 2 変 1）である。

50

即ち、ステップ 2430 で特別遊技中をオフにした後、ステップ 2480 (第2変1) で、副制御基板 S の CPU S C は、特別遊技終了コマンドは長開放コマンド (ステップ 1810 にてセットされる終了デモ時間情報に係るコマンドであり、終了デモ時間が長時間である 10 秒である旨に係るコマンド) であるか否かを判定する。ステップ 2480 (第2変1) で Yes の場合、ステップ 2482 (第2変1) で、副制御基板 S の CPU S C は、連荘継続画像 (特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する旨を報知する演出であり、例えば、「おめでとう! まだまだ継続!」と表示する) を長時間 (本例では、10 秒) 表示するコマンドをセットし、次の処理 (ステップ 2900 の処理) に移行する。他方、ステップ 2480 (第2変1) で No の場合、即ち、特別遊技終了コマンドが短開放コマンドであった場合、ステップ 2484 (第2変1) で、連荘終了画像 (特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない旨を報知する演出であり、例えば、「またね!」と表示する) を短時間 (本例では、3 秒) 表示するコマンドをセットし、次の処理 (ステップ 2900 の処理) に移行する。尚、特別遊技終了デモ時間が長時間 (10 秒) である場合と短時間 (3 秒) である場合とで、特別遊技終了デモ時間にて実行する演出態様が相違するよう構成したが、特別遊技終了デモ時間が長時間 (10 秒) である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様 (演出傾向) と、特別遊技終了デモ時間が短時間 (3 秒) である場合の特別遊技終了後の時間短縮遊技状態における演出態様 (演出傾向) とは同一となるよう構成されている。

10

【0447】

以上のように構成することにより、第3実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、特別遊技における最終ラウンドが終了した後に特別遊技終了デモ時間を設け、実行中の特別遊技にて特定領域 C22 へ遊技球が入球したか否かによって、特別遊技終了デモ時間の期間が相違するよう構成することにより、特定領域 C22 に入球した場合には遊技者にとって高利益であることから長時間の遊技者を祝福するような演出を実行する一方、特定領域 C22 に入球しなかった場合には遊技者にとって高利益でないことから短時間の演出を実行した後通常遊技に戻るような、より抑揚のある遊技機とすることができる。

20

【0448】

尚、第3実施形態からの変更例1においては、特別遊技開始デモ時間を設けてもよい。尚、特別遊技開始デモ時間においては、当該特別遊技にて特定領域 C22 に遊技球が入球するか否かが決定していないため、特定領域 C22 への入球有無によっては特別遊技開始デモ時間の期間は相違しないこととなる。但し、特別遊技に当選した際の遊技状態に応じて特別遊技開始デモ時間を相違させてもよく、例えば、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には 10 秒 (遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行するため相対的に長時間)、非時間短縮遊技状態にて特別遊技に当選した場合には 3 秒 (遊技者に右打ちの実行を促す演出を実行しないため相対的に短時間) となるよう構成してもよい。また、特定領域 C22 への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技が行われる際には、特別遊技開始デモ時間において「SUPER ラッキー!」のように、実質的に特別遊技終了後に確率変動遊技状態となることを示唆するような演出を実行して抑揚を高めてもよい。

30

【0449】

(第3実施形態からの変更例2)

尚、第3実施形態及び第3実施形態からの変更例1においては、特別遊技実行中に特定領域 C22 に入球することによって当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する遊技機の構成を例示したが、このような構成としては第3実施形態及び第3実施形態からの変更例1の構成のみには限定されない。そこで、第3実施形態及び第3実施形態からの変更例1とは異なる特定領域 C22 を有する構成を第3実施形態からの変更例2とし、以下、第3実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

40

【0450】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施

50

形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 2 1 0 2 と第 2 実施形態におけるステップ 2 1 0 2 は、別の実施形態におけるステップ 2 1 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0451】

はじめに、図 9 3 は、第 3 実施形態からの変更例 2 における、図 7 のステップ 1 6 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、第 3 実施形態との相違点は、ステップ 1 6 0 9 1（第 2 変 2）及びステップ 3 1 0 0（第 2 変 2）であり、即ち、ステップ 1 6 0 8 でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、ステップ 1 6 0 9 1（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、開始デモ実行許可フラグをオンにし、ステップ 3 1 0 0（第 2 変 2）に移行する。他方、ステップ 1 6 1 0 で Y e s の場合にも、ステップ 3 1 0 0（第 2 変 2）に移行する。次に、ステップ 3 1 0 0（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する開始デモ時間制御処理を実行し、ステップ 1 6 1 0 に移行する。

10

【0452】

次に、図 9 4 は、第 3 実施形態からの変更例 2 における、図 9 3 のステップ 1 8 5 0（第 2）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。はじめに、第 3 実施形態との相違点は、ステップ 1 8 5 1 1（第 2 変 2）、ステップ 1 8 9 9 1（第 2 変 2）～ステップ 1 8 9 9 7（第 2 変 2）であり、即ち、ステップ 1 8 5 1 1（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、振分デモ時間中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 8 5 1 1（第 2 変 2）で Y e s の場合、ステップ 1 8 5 2 に移行し、N o の場合にはステップ 1 8 5 4 に移行する。また、ステップ 1 8 5 6 で長開放パターンをセットした後、又は、ステップ 1 8 5 8 で、短開放パターンをセットした後、ステップ 1 8 9 9 1（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄は第 1 主遊技図柄（第 1 主遊技大当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ 1 8 9 9 1（第 2 変 2）で Y e s の場合、ステップ 1 8 9 9 2（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、振分開始デモタイマに長時間 {ステップ 1 8 9 9 3（第 2 変 2）でセットする時間値よりも長時間となる時間値であり、本例では、10 秒} をセットしてスタートし、ステップ 1 8 9 9 4（第 2 変 2）に移行する。他方、ステップ 1 8 9 9 1（第 2 変 2）で N o の場合、換言すると、停止図柄が第 2 主遊技図柄（第 2 主遊技大当り図柄）であった場合、ステップ 1 8 9 9 3（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、振分開始デモタイマに短時間 {ステップ 1 8 9 9 2（第 2 変 2）でセットする時間値よりも短時間となる時間値であり、本例では、3 秒} をセットしてスタートし、ステップ 1 8 9 9 4（第 2 変 2）に移行する。次に、ステップ 1 8 9 9 4（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、決定した振分開始デモ時間情報に係るコマンド（サブ側へのコマンドであり、実行中の特別遊技の振分デモ時間の時間値に係るコマンド）をセットする。次に、ステップ 1 8 9 9 5（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、振分デモ時間中フラグ（オンとなることにより振分デモ時間が開始されるフラグ）をオンにし、ステップ 1 8 9 9 6（第 2 変 2）に移行する。尚、ステップ 1 8 5 1 1（第 2 変 2）で N o の場合にも、ステップ 1 8 9 9 6（第 2 変 2）に移行する。次に、ステップ 1 8 9 9 6（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、振分開始デモタイマの値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 8 9 9 6（第 2 変 2）で Y e s の場合、ステップ 1 8 9 9 7（第 2 変 2）で、主制御基板 M の C P U M C は、振分デモ時間中フラグをオフにし、ステップ 1 8 6 0 に移行する。尚、ステップ 1 8 9 9 6（第 2 変 2）で N o の場合には、次の処理（ステップ 1 6 3 4 の処理）に移行する。このように、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間である、振分開始デモ時間は、第 1 主遊技側の大当りである場合の方が第 2 主遊技側の大当りである場合よりも長時間となっている。

20

30

40

【0453】

次に、図 9 5 は、大入賞口の開放パターンの一例の構成図である。第 3 実施形態における大当り図柄は、第 1 主遊技大当り図柄が「4 A・5 A・7 A」の 3 種類、第 2 主遊技大

50

当り図柄が「4 B・5 B・7 B」の3種類の合計6種類の大当り図柄を有しており、1回のラウンドにおける開放パターンは、「短開放 = 5 0 0 m s 開放 閉鎖」、「長開放 = 3 0 0 0 0 m s 開放 閉鎖」の2種類のみとなっている。尚、大入賞口（第1大入賞口C 1 0又は第2大入賞口C 2 0）の開放パターンはこれには限定されず、種類を増やしてもよいし、1回のラウンドにおいて複数回開放するような開放パターン（例えば、「1 0 0 0 0 m s 開放 1 0 0 0 0 m s 閉鎖 1 0 0 0 0 m s 開放 閉鎖」としてもよい。ここで、第3実施形態からの変更例2においては、第2主遊技長開放大当りである「5 B・7 B」のみすべてのラウンド（1 0 R）において大入賞口の開放パターンが長開放となっている。また、第2大入賞口C 2 0が開放することとなる振分遊技実行ラウンドは第4ラウンドとなっており、その他のラウンドは第1大入賞口が開放することとなる。また、すべての大当りにおいて、実行されるラウンド数は4ラウンド以上となっており、振分遊技実行ラウンドが必ず実行されるよう構成されている。このように、第1主遊技長開放大当りである「5 A・7 A」には短開放となるラウンドが存在する（第2 R）一方、第2主遊技長開放大当りである「5 B・7 B」には短開放となるラウンドが存在しない、即ち、短開放となるラウンド数は、第2主遊技長開放大当りよりも第1主遊技長開放大当りの方が多いよう構成されている。

【0 4 5 4】

次に、図9 6は、第3実施形態からの変更例2における、図9 3のステップ3 1 0 0（第2変2）のサブルーチンに係る開始デモ時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3 1 0 2で、主制御基板MのC P U M Cは、開始デモ実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3 1 0 2でY e sの場合、ステップ3 1 0 4で、主制御基板MのC P U M Cは、開始デモ時間タイマに開始デモ時間（本例では、3秒）をセットしてスタートする。次に、ステップ3 0 1 6で、主制御基板MのC P U M Cは、停止中の大当り図柄が第2主遊技大当り図柄（本例では、3 B、5 B及び7 B）か否かを判定する。ステップ3 1 0 6でY e sの場合、ステップ3 1 0 8で、主制御基板MのC P U M Cは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第2長開放コマンド（第2主遊技大当り図柄に係る特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3 1 1 6に移行する。他方、ステップ3 1 0 6でN oの場合、ステップ3 1 1 0で、主制御基板MのC P U M Cは、停止中の大当り図柄が第1主遊技長開放大当り図柄（本例では、5 A及び7 A）である否かを判定する。ステップ3 1 1 0でY e sの場合、ステップ3 1 1 2で、主制御基板MのC P U M Cは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第1長開放コマンド（第1主遊技大当り図柄のうち第2大入賞口C 2 0が長開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3 1 1 6に移行する。他方、ステップ3 1 1 0でN oの場合、換言すると、停止中の大当り図柄が第1主遊技長開放大当り図柄ではないの場合、即ち、第1主遊技短開放図柄（本例では、2 A）である場合、ステップ3 1 1 4で、主制御基板MのC P U M Cは、サブ側への特別遊技開始表示指示コマンドとして、第1短開放コマンド（第1主遊技大当り図柄のうち第2大入賞口C 2 0が短開放となる特別遊技が開始された旨に係るコマンド）をセットし、ステップ3 1 1 6に移行する。

【0 4 5 5】

次に、ステップ3 1 1 6で、主制御基板MのC P U M Cは、サブ側への決定した開始デモ時間情報に係るコマンドをセットする。次に、ステップ3 1 1 8で、主制御基板MのC P U M Cは、開始デモ実行中フラグをオンにし、ステップ3 1 2 0に移行する。尚、ステップ3 1 0 2でN oの場合にも、ステップ3 1 2 0に移行する。次に、ステップ3 1 2 0で、主制御基板MのC P U M Cは、開始デモ時間タイマのタイマ値が0であるか否かを判定する。ステップ3 1 2 0でY e sの場合、ステップ3 1 2 2で、主制御基板MのC P U M Cは、開始デモ実行中フラグをオフにする。次に、ステップ3 1 2 4で、主制御基板MのC P U M Cは、開始デモ実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ3 1 2 4で、主制御基板MのC P U M Cは、特別遊技実行フラグをオンにし、次の処理（ステップ1 6 1 0の処理）に移行する。他方、ステップ3 1 2 0でN oの場合にも、次の処理（ステップ

1 6 1 0 の処理)に移行する。

【0 4 5 6】

次に、図 9 7 は、第 3 実施形態からの変更例 2 における、図 6 6 のステップ 2 4 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。第 3 実施形態からの変更点は、ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) ~ ステップ 2 4 0 3 1 1 (第 2 変 2) 及びステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) であり、即ち、ステップ 2 4 0 2 で特別遊技中フラグをオフにした後、ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグ (オンとなることにより特別遊技開始デモ時間が開始されることとなるフラグ) がオフである否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 4 に移行する。次に、ステップ 2 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 3 2 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ表示タイマに所定時間 (例えば、3 秒) をセットして当該タイマをスタートする。次に、ステップ 2 4 0 3 3 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグをオンにする。次に、ステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する開始デモ演出実行処理を実行し、ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) に移行する。尚、ステップ 2 4 0 3 1 (第 2 変 2) で N o の場合にもステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) に移行する。

10

【0 4 5 7】

次に、ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ時間タイマのタイマ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 3 5 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、開始デモ中フラグをオフにし、ステップ 2 4 1 2 に移行する。他方、ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) で N o の場合、次の処理 (ステップ 2 9 0 0 の処理) に移行する。

20

【0 4 5 8】

また、ステップ 2 4 1 4 で大当り開始表示に係るコマンドをセットした後、ステップ 2 4 0 3 6 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から振分開始デモ時間情報に係るコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 4 0 3 6 (第 2 変 2) で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 3 7 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、振分開始デモ時間は長時間 (本例では、1 0 秒) であるかを判定する。尚、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、振分開始デモ時間、即ち、振分遊技実行ラウンドの開始デモ時間の時間値は、長時間と短時間の 2 種類存在している。ステップ 2 4 0 3 7 (第 2 変 2) で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 3 8 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、長時間となる振分開始デモ時間にて入球容易未報知演出 (振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるか否かを遊技者に確定的に報知しない演出) を実行し、ステップ 2 4 0 3 1 0 (第 2 変 2) に移行する。他方、ステップ 2 4 0 3 7 (第 2 変 2) で N o の場合、ステップ 2 4 0 3 9 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、短時間となる振分開始デモ時間にて入球容易報知演出 (振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となることを遊技者に確定的に報知する演出) を実行し、ステップ 2 4 0 3 1 0 (第 2 変 2) に移行する。尚、ステップ 2 4 0 3 6 (第 2 変 2) で N o の場合にも、ステップ 2 4 0 3 1 0 (第 2 変 2) に移行する。このように、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、第 1 主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、第 2 主遊技図柄に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成されている。尚、これには限定されず、遊技状態によっても入球容易未報知演出と入球容易報知演出とのいずれの演出を実行するかを相違させてもよい。例えば、非時間短縮遊技状態且つ非確率変動遊技状態にて当選した第 1 主遊技側の長開放大当り (5 A ・ 7 A) に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易未報知演出を実行し、時間短縮遊技状態且つ確率変動遊技状態にて当選した第 2 主遊技側の長開放大当り (3 B ・ 5 B ・ 7 B) に係る振分遊技実行ラウンドにおいては入球容易報知演出を実行するよう構成してもよい。また、第 2 実施形態にて前述したようなエンディング演出を実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、エンディング演出

30

40

50

を実行する特別遊技実行中においては、入球容易未報知演出及び入球容易報知演出は遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成することが好適である。そのように構成することによって、達成難易度が高いエンディング演出に対してより注目させることができることとなる。同様に、特別遊技に実行中において存在する保留の中に大当たりとなる保留が存在している旨を遊技者に報知する保留内連荘演出を実行可能に構成し、当該保留内連荘演出が実行された場合においても入球容易未報知演出及び入球容易報知演出を遊技者にとって目立たないよう表示するよう構成してもよい。

【 0 4 5 9 】

次に、ステップ 2 4 0 3 1 0 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、実行中の特別遊技は第 2 主遊技長開放大当たり図柄に係る特別遊技であるか否かを判定する (第 2 主遊技長開放大当たり図柄は、3 B、5 B 及び 7 B となっている)。ステップ 2 4 0 3 1 0 (第 2 変 2) で Y e s の場合にはステップ 2 4 1 6 に移行する。他方、ステップ 2 4 0 3 1 0 (第 2 変 2) で N o の場合、ステップ 2 4 0 3 1 1 (第 2 変 2) で、副制御基板 S の C P U S C は、入賞個数を逐次表示するコマンドをセット (短開放となるラウンドが存在する大当たりでは、ラウンド数を報知しない) し、ステップ 2 4 2 6 に移行する。このように、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、すべてのラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となる大当たり図柄である第 2 主遊技長開放大当たり図柄に係る大当たりにおいては、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知する (現在第何ラウンドを実行しているかを報知する) 一方、いずれかのラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が短開放となる大当たりにおいては (もしくは、第 1 大入賞口 C 1 0 が短開放となるラウンドを有する大当たりにおいては)、各ラウンドの実行時に実行中のラウンドを報知しないよう構成されている。また、実行中のラウンドを報知しない場合には、ラウンドを報知する表示の代わりにラウンド数 (実質ラウンド数) に対応するオブジェクト画像 (例えば、宝箱、等) を第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるラウンドが実行される毎に追加して表示していくよう構成してもよい。また、特別遊技開始時 (又は、特別遊技開始直後) にてオブジェクト画像を複数個表示しておき、当該オブジェクト画像の個数分のラウンド数が長開放となることを保障する演出を実行するよう構成してもよい。尚、すべてのラウンドが長開放となる特別遊技実行時には当該演出を実行しなくてもよいし、実行してもよいが、実行しない場合には現在実行しているラウンド数を表示するよう構成することが望ましい。尚、いずれかのラウンドにおいて第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が短開放となる大当たりにおいては (もしくは、第 1 大入賞口 C 1 0 が短開放となるラウンドを有する大当たりにおいては)、第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放となるラウンド数のみを報知するよう構成してもよい (例えば、「第 1 R = 長開放、第 2 R = 短開放、第 3 R = 長開放」となる場合には、第 3 R にて 2 ラウンド目であることを報知する、等)。尚、特別遊技の実行中に実行する演出はこれには限定されず、例えば、特別遊技実行中の振分遊技実行ラウンド以降の所定のラウンド (もしくは振分遊技実行ラウンド) にて保留内に大当たりとなる保留が存在する場合には、大当たりとなることが確定的である旨を報知する保留内連荘演出を実行し得るよう構成してもよい。尚、このように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて保留内連荘演出を実行した場合には、特別遊技終了後の遊技状態が決定していない (特定領域 C 2 2 への入球有無が決定していない) ため、大当たりとなることを報知したにも拘らず、当該報知対象となった保留に係る図柄変動がハズレとなってしまう可能性が生じるため、保留内連荘演出の実行タイミングは、振分遊技実行ラウンドにて特定領域 C 2 2 に入球した後、もしくは、振分遊技実行ラウンドが終了した後とすることが好適である。また、振分遊技実行ラウンドはどのラウンドとしてもよく、例えば、第 1 ラウンドを振分遊技実行ラウンドとするよう構成してもよい (大入賞口が 1 つである場合にも適用可能である) が、打球すべき遊技球が存在しない場合 (例えば、当たりとなる図柄変動中に全ての遊技球を打ち切ってしまった場合) でも追加の遊技球の貸出が行える時間を十分とれるように第 2 ラウンド以降とすることが望ましい。

【 0 4 6 0 】

次に、図 9 8 は、第 3 実施形態からの変更例 2 における、図 9 7 のステップ 2 3 5 0 (第 2 変 2) のサブルーチンに係る、開始デモ演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 3 5 2 で、副制御基板 S の CPU SC は、メイン側から第 2 長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ 2 3 5 2 で Yes の場合、ステップ 2 3 6 0 に移行する。他方、ステップ 2 3 5 2 で No の場合、ステップ 2 3 5 4 で、副制御基板 S の CPU SC は、メイン側から第 1 長開放コマンドを受信するか否かを判定する。ステップ 2 3 5 4 で Yes の場合、ステップ 2 3 5 6 で、副制御基板 S の CPU SC は、1 / 5 で当選する確定演出実行抽選 (実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知するか否かの抽選) を実行する。次に、ステップ 2 3 5 8 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該確定演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 2 3 5 8 で Yes の場合、ステップ 2 3 6 0 に移行する。次に、ステップ 2 3 6 0 で、副制御基板 S の CPU SC は、開始デモ演出として、長開放確定報知演出 (実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する演出) を実行し、次の処理 { ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) の処理 } に移行する。尚、ステップ 2 3 5 4 で No の場合 (メイン側から第 1 短開放コマンドを受信した場合) 又はステップ 2 3 5 8 で No の場合、ステップ 2 3 6 2 で、副制御基板 S の CPU SC は、開始デモ演出として長開放有無非報知演出 (実行中の特別遊技において第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放するのか短開放するのかを報知しない演出) を実行し、次の処理 { ステップ 2 4 0 3 4 (第 2 変 2) の処理 } に移行する。尚、開始デモ演出が実行されることとなる特別遊技開始デモ時間においても、振分開始デモ時間と同様に、第 1 主遊技側の大当たり (のうち高い割合) では 1 0 秒、第 2 主遊技側の大当たり (のうち高い割合) では 3 秒となるように構成してもよい。

10

20

【0 4 6 1】

以上のように構成することにより、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、第 2 主遊技側に係る特別遊技においては、すべての特別遊技で振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放し、第 1 主遊技側に係る特別遊技においては、振分遊技実行ラウンドにて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する特別遊技と短開放する特別遊技とを設けるよう構成し、第 2 主遊技側の特別遊技においては、特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する一方、第 1 主遊技側の特別遊技においては、第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する特別遊技であっても特別遊技の開始デモ時間にて第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する場合と報知しない場合とを有するよう構成し、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に入球することが確定的な第 2 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放する旨を報知する一方、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に入球することが確定的ではない第 1 主遊技側の特別遊技では遊技者に第 2 大入賞口 C 2 0 が長開放するか否かを煽る演出を基本的には実行するが確定的に報知する場合もあるよう構成することにより、特定領域 C 2 2 への入球容易性に対応した演出を実行可能な興趣性の高い遊技機とすることができる。

30

【0 4 6 2】

尚、第 3 実施形態からの変更例 2 においては、入球容易報知演出及び入球容易未報知演出を振分開始デモ時間にて実行するよう構成したが、振分遊技実行ラウンドよりも前に実行されるラウンドの実行中 (複数ラウンドに亘って実行してもよい) にて実行してもよいし、振分遊技実行ラウンドの実行中にて実行してもよい。

40

【0 4 6 3】

(第 4 実施形態)

尚、第 3 実施形態においては、特別遊技中に特定領域 C 2 2 に遊技球が入球することによって、当該特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成したが、大入賞口内部の領域に入球することによって遊技者にとって高利益となる遊技性はこれには限定されない。そこでそのような遊技性となる構成を第 4 実施形態とし、以下、第 2 実施形態との相違点についてのみ詳述する。

【0 4 6 4】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態における

50

ステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 2 1 0 2 と第 2 実施形態におけるステップ 2 1 0 2 は、別の実施形態におけるステップ 2 1 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【 0 4 6 5 】

はじめに、図 9 9 は、第 4 実施形態における、遊技機の前面側の基本構造を示す図面である。以下、第 2 実施形態からの相違点についてのみ詳述する。

【 0 4 6 6 】

まず、第 4 実施形態においては、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 1 0 とが重ねるように配置されており、且つ、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の存在により、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の上部が塞がれている。また、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難いよう構成されている。尚、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球と、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球のどちらもが、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導されるよう構成してもよい。

【 0 4 6 7 】

また、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され易い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され難く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いように夫々の始動口を配置してもよい。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

【 0 4 6 8 】

ここで、第 4 実施形態においては、補助遊技始動口 H 1 0 は、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、誘導され易く、遊技領域 D 3 0 の左側を流下する遊技球が誘導され難いよう構成されている（但し、これには限定されず、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され易いよう構成してもよい（例えば、遊技領域 D 3 0 左側と右側に夫々、補助遊技始動口 H 1 0 を設けてもよい））。

【 0 4 6 9 】

次に、アウト口 D 3 6 の右上方には、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 とが配置されており、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口 D 3 6 に到達する前に、第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【 0 4 7 0 】

次に、第 2 大入賞口 C 2 0 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右上方、且つ、第 1 大入賞口 C 1 0 の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 2 大入賞口 C 2 0 は、遊技球の入球を検出するための第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s と、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d（及び第 2 大入賞口ソレノイド C 2 6）と、小当たり遊技開始時に駆動を開始し、遊技球の下遮蔽部材 C 2 5 への流下を阻害し得る上遮蔽部材 C 2 4 と、遊技機の電源投入時に駆動を開始し、遊技球の V 入賞口 C 2 2 への流下を阻害し得る下遮蔽部材 C 2 5 と、小当たり遊技時に入球することにより特別遊技に移行する契機となる入賞口である V 入賞口 C 2 2 と、V 入賞口 C 2 2 への遊技球の入球を検出するための V 入賞口入球検出装置 C 2 7 s と、第 2 大入賞口 C 2 0 に入球した遊技球を排出するための第 2 大入賞口排出口 C 2 3 と、第 2 大入賞口排出口 C 2 3 への遊技球の入球を検出するための第 2 大入賞口排出検出装置 C 2 3 s と、を備える。ここ

で、第2大入賞口入賞検出装置C21sは、第2大入賞口C20への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口C20内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sによって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物C21dは、第2大入賞口C20に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口C20を可変させる。尚、第2実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。尚、第2大入賞口C20の内部の構造については、後述することとする。

10

【0471】

次に、図100は、第4実施形態における、第2大入賞口C20に係る作用図であり、より具体的には、第2大入賞口内C20内に設けられた上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25の開放態様及び閉鎖態様に基づくV入賞口C22への遊技球の入球可否に係る作用図である。尚、第4実施形態においては、小当り遊技実行中に遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けていれば（右打ちし続けていれば）、第2大入賞口C20に遊技球が複数球入球するよう構成されている（例えば、第2大入賞口C20（第2大入賞口電動役物C21d）の開放態様は「0.2秒開放 0.8秒閉鎖 1秒開放 1秒閉鎖 1秒開放 閉鎖」である）ため、V入賞口C22への遊技球の入球可否は、第2大入賞口C20内の遊技球が、上遮蔽部材C24と下遮蔽部材C25との開放タイミングとうまく合致するか否かによって決定される。以下、小当り遊技中にて、第2大入賞口C20に入球した遊技球の作用について詳述する。

20

【0472】

まず、図100(a)に示されるように、第2大入賞口C20は、その内部に（第2大入賞口C20内部における遊技球の流路として）、第2大入賞口C20への入球を検出する第2大入賞口入賞検出装置C21sと、V入賞口C22と、V入賞口C22への入球を検出するV入賞口入賞検出装置C22sと、V入賞口C22へ入球されなかった遊技球の排出流路である第2大入賞口排出口C23と、第2大入賞口排出口C23への入球を検出する第2大入賞口排出検出装置C23sと、を備え、更に、V入賞口C22の上方に設けられた下遮蔽部材C25と、下遮蔽部材C25の上方に設けられた上遮蔽部材C24と、を備え、上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25は、遊技盤から（遊技者から見て手前側に）突き出した状態（進出状態）となることで遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易となる閉鎖状態と、遊技盤内（遊技者から見て奥側）に引っ込んだ状態（退避状態）となることで遊技球の落下を阻害不可能又は阻害困難（遊技球が落下可能）となる開放状態と、を採り得るよう構成されている（いわゆる、ベロ型アタッカーのような構成である）。より詳細には、第2実施形態においては、上遮蔽部材C24が閉鎖状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材C25まで到達不可能又は到達困難であり、上遮蔽部材C24が開放状態の場合には、遊技球は下遮蔽部材C25まで到達可能又は到達容易であり、下遮蔽部材C25が閉鎖状態の場合には、遊技球はV入賞口C22まで到達不可能又は到達困難であり、下遮蔽部材C25が開放状態の場合には、遊技球はV入賞口C22まで到達可能又は到達容易となるように構成されている。次に、小当り遊技実行中に第2大入賞口C20に入球した遊技球の具体的な流路に関して説明する。

30

40

【0473】

図100(a)に示すように、小当り遊技実行中に第2大入賞口C20に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置C21sを通過した後、閉鎖状態である上遮蔽部材C24まで誘導され、上遮蔽部材C24及び第2大入賞口C20の内壁面等で形成される領域（停留領域とする。）にて停留する（上遮蔽部材C24上に載置される）。第2実施形態では、当該停留領域は遊技球が一つのみ載置可能なように構成されているため、図100

50

(a)に示されるように、或る遊技球が当該停留領域に載置されている場合には、当該或る遊技球の載置タイミング以降に第2大入賞口C20内部に誘導された遊技球は、上遮蔽部材C24上に載置された当該或る遊技球と衝突して、上遮蔽部材C24を通過せずに第2大入賞口排出検出装置C23s及び第2大入賞口排出口C23へ到達する流路(V入賞口C22への入球が不可能又は困難となる流路)へと誘導されるよう構成されている(尚、当該停留領域は、当該別の遊技球が衝突した際の衝撃によっては、当該或る遊技球が当該停留領域から拔出されないよう構成されている)。ここで、図100(a)右部は、図100(a)におけるX-X断面を模式的に示した断面図である。当該断面図に示されるように、図100(a)では、上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25が共に閉鎖状態{遊技盤から(遊技者から見て手前側に)突き出した状態(当該断面図において左側に突出している状態)}となっており、この場合、上遮蔽部材C24上に遊技球が載置可能となっていることが理解される。

10

【0474】

尚、第4実施形態においては、上遮蔽部材C24は小当り遊技開始から一定時間後(本例では、小当り遊技開始から5秒後)に開放されるように設定されており、下遮蔽部材C25は電源投入時から一定周期(本例では、4秒周期)で閉鎖状態と開放状態との遷移を繰り返すよう構成されている(下遮蔽部材C25の開放タイミングは周期的なものとなる)状況下、V入賞口C22への入球の可否は、上遮蔽部材C24が開放状態となるタイミング(換言すれば、小当り遊技開始のタイミング)によって主に決定されるのである(下遮蔽部材C25が開放状態となるタイミングと上遮蔽部材C24が開放状態となるタイミングとが略一致する予定である小当り遊技が開始される場合に、V入賞口C22へ遊技球が入球し得る)。

20

【0475】

尚、第4実施形態はあくまで一例であり、上遮蔽部材C24及び下遮蔽部材C25は、遊技球の落下を阻害不能又は阻害困難な状態と、遊技球の落下を阻害可能又は阻害容易な状態と、を遷移可能であればどのような構造であってもよいし、その他の構成に関しても何ら限定されるものではない。

【0476】

また、第4実施形態においては、V入賞口C22への遊技球の入球を阻害する遮蔽部材を上遮蔽部材C24と下遮蔽部材C25の2つ設けたがこれには限定されず、1つの遮蔽部材にてV入賞口C22への遊技球の入球を阻害するよう構成してもよい。更に、第3実施形態に示した、特別遊技中にて特定領域C22に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる遊技機においても、特定領域C22への遊技球の入球を阻害する遮蔽部材を設けるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、遮蔽部材の開放態様は大当りの契機となった大当り図柄によって相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合、(1)振分遊技実行ラウンドにおける遮蔽部材の開放態様として、大当り図柄に拘らず振分遊技実行ラウンド開始タイミングから50ms後又は振分遊技実行ラウンド開始タイミングにて遮蔽部材が閉状態から開状態となる、(2)振分遊技実行ラウンドの終了タイミングから200ms後のタイミングで遮蔽部材が開状態から閉状態となる(大当り図柄によって、200ms後の場合や3000ms後の場合がある)、よう構成してもよく、そのように構成することにより、大当り図柄に拘らず遮蔽部材が開放するタイミングが存在する、振分遊技実行ラウンドが開始されてから遮蔽部材が最初に開放を開始するまでの期間よりも、振分遊技実行ラウンドが終了してから遮蔽部材が最後に閉鎖するまでの期間の方が長時間となるよう構成することができる。

30

40

【0477】

次に、図101は、第4実施形態における、主制御基板MのCPUMCが行うタイマ割り込み時処理である。第2実施形態との相違点は、ステップ1700(第3)、ステップ1750(第3)、ステップ3450(第3)及びステップ1950(第3)である。即ち、ステップ1600で、特別遊技制御処理を実行した後ステップ1700(第3)で、

50

主制御基板 M の C P U M C は、後述の小当り遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 7 5 0 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の上遮蔽部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ 3 4 5 0 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の下遮蔽部材駆動制御処理を実行する。次に、ステップ 1 9 5 0 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の V 入賞口入球判定処理を実行し、ステップ 1 6 0 1 に移行する。

【 0 4 7 8 】

次に、図 1 0 2 は、第 4 実施形態における、図 1 0 1 におけるステップ 1 4 0 0 (1) { ステップ 1 4 0 0 (2) } のサブルーチンに係る、第 1 主遊技図柄表示処理 (第 2 主遊技図柄表示処理) のフローチャートである。第 2 実施形態との相違点は、ステップ 1 4 0 3 (第 3) 、 1 4 1 0 3 (第 3) 、ステップ 1 4 3 4 (第 3) 及びステップ 1 4 3 6 (第 3) であり、即ち、ステップ 1 4 0 3 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、変動開始条件が充足したか否かを判定する (第 4 実施形態においては、小当り遊技実行中でないことが変動開始条件として追加されている) 。ステップ 1 4 0 3 (第 3) で Y e s の場合にはステップ 1 4 0 5 に移行し、N o の場合にはステップ 1 4 1 9 に移行する。また、ステップ 1 4 1 0 2 で主遊技図柄に関する停止図柄を決定した後、ステップ 1 4 1 0 3 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技側乱数、当否抽選結果、遊技状態に基づき、主遊技図柄に関する変動態様 (又は変動時間) を決定し、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

【 0 4 7 9 】

また、ステップ 1 4 3 0 で停止図柄が大当り図柄でなかった場合、ステップ 1 4 3 4 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 4 (第 3) で Y e s の場合、ステップ 1 4 3 6 (第 3) で、主制御基板 M の C P U M C は、小当りフラグをオンにし、ステップ 1 5 0 0 に移行する。他方、ステップ 1 4 3 4 (第 3) で N o の場合にも、ステップ 1 5 0 0 に移行する。

【 0 4 8 0 】

次に、図 1 0 3 (主遊技テーブル 1 及び主遊技テーブル 2) は、第 4 実施形態における、第 1 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a A (第 2 主遊技用当否抽選テーブル M N 1 1 t a B) の一例である。第 4 実施形態においては、遊技状態に拘らず、第 1 主遊技側に係る図柄変動であるか第 2 主遊技側に係る図柄変動であるかによってのみ参照するテーブル内容が相違するよう構成されている。また、第 1 主遊技側と第 2 主遊技側と共に小当りに当選し得るよう構成されており、第 2 主遊技側における当否抽選結果はほぼ (1 0 2 0 / 1 0 2 4 の確率で) 小当りとなる。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。また、小当りに当選した場合、第 1 主遊技側は 1 種類、第 2 主遊技側は 2 種類の主遊技図柄候補のうちから一つの主遊技図柄が小当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまでも一例であり、これには限定されない { 例えば、ハズレ図柄は 1 種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよく、特定の図柄が停止表示された場合には当該特定の図柄が停止表示される前とは、主遊技図柄の変動態様の種類及び / 又は選択率が異なる状態 (限定頻度状態) へ移行するよう構成してもよい }。

【 0 4 8 1 】

次に、図 1 0 4 は、第 4 実施形態における、図 2 8 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 8 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、V 入賞口 C 2 2 への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する (第 4 実施形態においては、小当り遊技中に V 入賞口 C 2 2 へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行されるよう構成されている) 。ステップ 1 6 8 1 1 で Y e s の場合、ステップ 1 6 8 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄が時短大当り図柄 (特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、4 B ・ 5 A ・ 5 B ・ 7 A ・ 7 B) であるか否かを判定する。ステップ 1 6 8 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 8 1 5 に移行する。他方、ステップ 1 6 8 1 1 で N o の場合、ステップ 1 6 8 1 4 で、主制御基板 M

10

20

30

40

50

のCPUMCは、時短小当り図柄（特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行することとなる、当該特別遊技への移行契機となる小当り図柄であり、本例では、7AK・7BK）を契機とした特別遊技終了後であるか否かを判定する。ステップ1681 4でYesの場合にはステップ1681 5に移行する。

【0482】

次に、ステップ1681 5で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数（本例では、100回）をセットする。次に、ステップ1681 6及びステップ1681 7で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理{ステップ1700（第3）の処理}に移行する。尚、ステップ1681 2でNoの場合、換言すると、停止図柄が時短大当り図柄である4Aの場合、又は、ステップ1681 4でNoの場合、換言すると、時短小当り図柄である2BKを契機とした特別遊技終了後である場合にも、にも次の処理{ステップ1700（第3）の処理}に移行する。尚、限定頻度に係る処理（ステップ1411、ステップ1450のサブルーチン、ステップ1413、ステップ1431）は削除されている。

【0483】

次に、図105は、第4実施形態における、図101におけるステップ1700（第3）のサブルーチンに係る、小当り遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1701で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグ{後述するステップ1722でオンとなるフラグであり、即ち、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第2大入賞口C20の開放パターン）の実行終了後において、第2大入賞口C20内に残存している遊技球の排出待ち期間（排出待機時間）中においてオンとなるフラグ}がオフであるか否かを判定する。ステップ1701でYesの場合、ステップ1702で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1702でYesの場合、ステップ1704で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオフにする。次に、ステップ1705で、主制御基板MのCPUMCは、当該ラウンドの第2大入賞口C20の開放パターン（本例では、例えば、すべての小当り図柄において、「0.2秒開放 0.8秒閉鎖 1秒開放 1秒閉鎖 1秒開放 閉鎖」であり、遊技球を第2大入賞口C20に向けて発射し続けていれば、第2大入賞口C20に遊技球が複数球入球するよう構成されている）をセットする。尚、小当り実行時における大入賞口（第2大入賞口C20）の開放態様は任意に設定可能であり、例えば、小当り1回の実行時における第2大入賞口C20の合計の開放時間を所定時間以下（例えば、1.8秒以下）となるよう構成してもよい（例えば、「0.2秒開放 0.8秒閉鎖 1秒開放 閉鎖」（合計の開放時間＝1.2秒））。次に、ステップ1706で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオンにする。次に、ステップ1707で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行開始コマンド（小当り遊技が開始された旨のコマンドであり、遊技者に第2大入賞口C20へ向けた遊技球の発射を促すためのコマンドである）を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1708で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を開放すると共に、小当り遊技用タイマMP41tをスタートする（タイマ値がカウントダウンされる）。次に、ステップ1709で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機タイマMP41t 2（インクリメントタイマ）をスタートし、ステップ1712に移行する。尚、第4実施形態においては、当該排出待機タイマMP41t 2が小当り遊技開始時からの経過時間を計測することにより、当該小当り開始から所定時間（本例では、10秒）経過後に排出待機時間が終了するよう構成されている{勿論、排出待機時間の計測方法はこれには限定されず、例えば、予定されていた小当り遊技（特に、予定されていた第2大入賞口C20の開放パターン）の実行終了後から計測開始してもよい}。

【0484】

他方、ステップ1702でNoの場合、ステップ1710で、主制御基板MのCPUMC

Cは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1710でYesの場合、ステップ1712に移行する。

【0485】

次に、ステップ1712で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20に遊技球の入賞（入球）があったか否かを判定する。ステップ1712でYesの場合、ステップ1714で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20に所定個数（例えば、10個）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1714でYesの場合には、ステップ1718に移行する。他方、ステップ1712又はステップ1714でNoの場合、ステップ1716で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを参照して大入賞口開放に係る所定時間（例えば、4秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1716でYesの場合、ステップ1718に移行する。

10

【0486】

次に、ステップ1718で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口電動役物C21dの駆動を停止して第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1722で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグをオンにし（本処理実行タイミングから排出待機時間が開始されることとなる）、ステップ1724に移行する。尚、ステップ1701でNoの場合にも、ステップ1724に移行する。

【0487】

次に、ステップ1724で、主制御基板MのCPUMCは、当該タイマ値が排出待機時間終了値（本例では、10秒）となったか否かを判定する。ステップ1724でYesの場合、ステップ1725で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機タイマMP41t2をゼロクリアする。次に、ステップ1726で、主制御基板MのCPUMCは、排出待機中フラグをオフにする。次に、ステップ1728で、主制御基板MのCPUMCは、小当り遊技用タイマMP41tを停止してリセットする。次に、ステップ1730で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグをオフにし、次の処理{ステップ1750（第3）の処理}に移行する。尚、ステップ1710、ステップ1716又はステップ1724でNoの場合にも次の処理{ステップ1750（第3）の処理}に移行する。

20

【0488】

ここで、本例においては、1の小当りにおいてプログラム上として設定された最大入賞数は10個、1回の小当りにおける大入賞口の最大開放時間は通じて1.8秒以下である1.2秒（より具体的には、小当りを1回実行する際の大入賞口の開放態様として、「0.2秒開放 0.8秒閉鎖 1秒開放 閉鎖」する一連の開閉動作）に設定されており、いずれかの閉鎖条件が達成した場合に大入賞口を閉鎖するように制御される。ここで、過剰入賞を抑止して出玉設計値との乖離を最小化するために、閉鎖条件の達成後は直ちに閉鎖するように制御することが望ましい。一方、そのように処理した場合でも閉鎖条件達成直後に大入賞口に入球したり、カウントセンサの手前に入賞済み球が滞留している（閉鎖条件の達成後に入賞済み球をカウントセンサが検出する）ことも考えられる。そこで、最大開放時間の経過後、最大入賞数を超えた後のいずれの場合であっても、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するよう構成することが望ましい。

30

40

【0489】

次に、図106は、第4実施形態における、図101におけるステップ1750（第3）のサブルーチンに係る、上遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1752で、主制御基板MのCPUMCは、小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1752でYesの場合、ステップ1754で、主制御基板MのCPUMCは、所定の駆動パターン（本例では、「5秒閉鎖 1秒開放 24秒閉鎖」を繰り返すパターン）にて上遮蔽部材C24の駆動を開始し、次の処理（ステップの1800の処理）に移行する。尚、上遮蔽部材C24の駆動パターンは変更しても問題ないが、本例では、上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとが一致した場合にのみ、遊技球がV入賞口C22に入球可能となるよう構成されているため、開

50

放時間を3秒等の長時間としたり、駆動開始から10秒以上開放しなかったりとして、V入賞口C22に入球不可能には構成しないことが望ましい。他方、ステップ1752でNoの場合、ステップ1756で、主制御基板MのCPUMCは、上遮蔽部材C24を閉鎖状態（初期位置）にして駆動を終了し、次の処理{ステップの3450（第3）の処理}に移行する。このように、第2実施形態においては、上遮蔽部材C24は小当り遊技の開始（小当りに係る第2大入賞口C20の開放開始）を契機として駆動を開始し、小当り遊技の終了を契機として駆動を終了するよう構成されており、前記上遮蔽部材C24の開放パターンにて1回駆動するよりも前に小当り遊技が終了し、上遮蔽部材C24の駆動は終了するよう構成されている。尚、小当り遊技には排出待機時間が設けられているため、小当り遊技に係る第2大入賞口C20の開放が終了した以降も、当該排出待機時間が終了するまで小当り遊技は終了しないこととなる。

10

【0490】

次に、図107は、第4実施形態における、図101におけるステップ3450（第3）のサブルーチンに係る、下遮蔽部材駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3452で、主制御基板MのCPUMCは、電源投入後から常時一定の駆動パターン（本例では、「3秒閉鎖 1秒開放」を繰り返すパターン）にて下遮蔽部材C25を駆動し、次の処理{ステップ1950（第3）の処理}に移行する。このように、上遮蔽部材C24が小当り遊技の開始を契機として駆動を開始することに対して、下遮蔽部材C25は遊技機の電源投入を契機として駆動を開始するよう構成されている。

20

【0491】

次に、図108は、第4実施形態における、図101におけるステップ1950（第3）のサブルーチンに係る、V入賞口入球判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグ（後述するステップ1960でオンとなるフラグであり、即ち、排出待機時間中においてV入賞口C22に遊技球が入球した場合にオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1954でYesの場合、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）内であるか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞検出コマンド（後述する、V入賞検出演出を実行するためのコマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1960で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。

30

【0492】

他方、ステップ1952でNoの場合、ステップ1962で、主制御基板MのCPUMCは、V入賞口有効期間（小当り遊技の開始タイミングから、当該小当り遊技に係る排出待機時間終了タイミングまでの期間）が終了したか否かを判定する。ステップ1962でYesの場合、ステップ1964で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。尚、ステップ1954、ステップ1956又はステップ1962でNoの場合にも、次の処理（ステップ1997の処理）に移行する。また、ステップ1956でNoの場合、換言すれば、小当り遊技が実行されていないにも拘わらずV入賞口C22に遊技球が入球する等の不正入球の危険性が高まる場合においては、適宜エラー処理を実行するよう構成しておくことが好適である。尚、V入賞口C22への入球に係る特別遊技のラウンド数は「9R」となっており、「小当り遊技 V入賞口C22への入球に係る特別遊技」の一連の流れを合計すると、小当り遊技に係るラウンド数の「1R」と特別遊技に係るラウンド数の「9R」とで、「10R」となっている。なお、本例では、V入賞口C22（特定領域）へ入球させるラウンドを1Rとして設定していた（つまり、出玉が獲得できるラウンドは、2～10ラウンドの

40

50

9 ラウンド分である) が、V 入賞口 C 2 2 へ入球した後から 1 R として設計してもよい (つまり、1 ~ 1 0 ラウンドの 1 0 ラウンド分の出玉が獲得できる)。

【0493】

次に、図 1 0 9 ~ 図 1 1 1 を参照して、第 4 実施形態に係るサブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 1 0 9 は、第 4 実施形態に係るばちんこ遊技機における、副制御基板 S 側 (特に、サブメイン制御部 S M 側) のメインフローチャートである。ここで、同図 (a) の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 0 0 1 (第 3) 及びステップ 2 0 0 3 (第 3) である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 0 1 (第 3) で、副制御基板 S の C P U S C は、電源投入タイマ S M 2 4 t をリセットしてスタートする。尚、電源投入タイマ S M 2 4 t は、下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングを把握するために設けられている。次に、ステップ 2 0 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側 (主制御基板 M 側) から受信した情報に基づき、初期処理を実行する (例えば、R A M クリア情報を受信した場合 サブ側の R A M を初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側の R A M に再セット)。次に、ステップ 2 0 0 3 (第 3) で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側 (主制御基板 M 側) から受信した情報に基づき、保留数 (例えば、装図保留カウンタ値) を復元する。尚、実行中の演出、特殊図柄に係る情報等は復元されず、次変動の開始時までには「準備中」画面を表示する。その後、副制御基板 S の C P U S C の繰り返し処理ルーチンである (b) を繰り返し実行するループ処理に移行する。第 2 実施形態からの変更点は、ステップ 2 5 0 0 (第 3) 及びステップ 2 5 5 0 (第 3) である。即ち、ステップ 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、前述した装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 0 (第 3) で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する V 入賞検出演出表示制御処理を実行し、ステップ 2 4 0 0 に移行する。また、ステップ 2 4 0 0 で特別遊技関連表示制御処理を実行した後、ステップ 2 5 5 0 (第 3) で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する小当り遊技関連表示制御処理を実行し、ステップ 2 9 0 0 に移行する。尚、ステップ 2 0 5 0 の滞在ステージ決定処理は削除されている。

【0494】

次に、図 1 1 0 は、第 4 実施形態における、図 1 0 9 におけるステップ 2 5 0 0 (第 3) のサブルーチンに係る、V 入賞検出演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から小当り実行開始コマンド (小当り遊技が開始された旨に係るコマンド) を受信したか否かを判定する。ステップ 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、右打ち指示演出 { 小当り遊技中に第 2 大入賞口 C 2 0 に向けた遊技球の発射 (右打ちの実行) を促す演出 } に係るコマンドをセット (ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される) し、ステップ 2 5 0 6 に移行する。他方、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合にも、ステップ 2 5 0 6 に移行する。次に、ステップ 2 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から V 入賞検出コマンド (V 入賞口 C 2 2 に遊技球が入球した旨を遊技者に報知するための演出である、V 入賞検出演出を実行するためのコマンド) を受信したか否かを判定する。ステップ 2 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、V 入賞検出演出に係るコマンドをセット (ステップ 2 9 0 0 の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部 S S 側に送信される) し、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。他方、ステップ 2 5 0 6 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 2 4 0 0 の処理) に移行する。尚、V 入賞検出演出は、V 入賞口 C 2 2 に遊技球が入球し、その後特別遊技が実行されることを遊技者に報知する演出であるため、演出内容としては、遊技者を祝福する演出内容や遊技者にとって高利益である旨を報知する演出内容等が望ましく、例えば、演出表示装置 S G 上に「V」を表示領域 S G 1 0 一杯に表示する演出となる。

【0495】

次に、図 1 1 1 は、第 4 実施形態における、図 1 0 9 におけるステップ 2 5 5 0 (第 3

）のサブルーチンに係る、小当り遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2552でYesの場合、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から小当り開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、小当り開始表示に係るコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。

【0496】

次に、ステップ2562で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中フラグをオンにし、ステップ2564に移行する。尚、ステップ2552でNoの場合にも、ステップ2564に移行する。次に、ステップ2564で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から小当り終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2564でYesの場合、ステップ2566で、副制御基板SのCPUSCは、小当り終了表示に係るコマンドをセット（ステップ2900の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される）する。次に、ステップ2568で、副制御基板SのCPUSCは、小当り中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。尚、ステップ2554又はステップ2564でNoの場合にも、次の処理（ステップ2900の処理）に移行する。

【0497】

（作用）

次に、図112を参照しながら、第4実施形態における、V入賞口C22への入賞に係る作用について説明する。はじめに、同図は、小当りに係る保留が生起した場合に、変動時間決定時の保留数に基づき算出されることとなる、小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間（以降、単に「上遮蔽部材開放到達時間」と表記する場合がある。）と、V入賞口C22への入球容易性と、の関係性を例示した作用図である。尚、本例においては、ハズレに係る保留が2個存在している或る図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合を例示している。尚、本例においては、保留の消化順は、「第1保留 第2保留 第3保留」の順とする（第3保留が小当りに係る保留である）。尚、以下においては、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間は同一（2秒）であり、第1保留の図柄変動開始のタイミング及び第1保留～第3保留の変動態様決定乱数の乱数値が同一（例えば、第1保留及び第2保留の変動態様決定乱数の乱数値が799であり、第3保留の変動態様決定乱数の乱数値が1023）であるとする。

【0498】

まず、ハズレに係る保留が2個存在している図柄変動中に小当りに係る保留が生起した場合、上遮蔽部材開放到達時間は、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間と；第1保留の変動時間と；第2保留の変動時間と；第3保留（＝小当りに係る保留）の変動時間と；小当り遊技開始から上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間と；の合計の時間として算出される。

【0499】

次に、同図上部の表を参照しながら、ハズレに係る保留が2個存在（第1保留及び第2保留）している図柄変動中に、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した状況下、パターンAとして、第3保留（＝小当りに係る保留）生起以降に遊技球の発射を停止した場合{特には、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降は新たな保留が生起しない場合}の上遮蔽部材開放到達時間と、パターンBとして、第3保留（＝小当りに係る保留）生起以降に遊技球の発射を継続した場合{特には、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降に新たな保留が生起する場合}の上遮蔽部材開放到達時間と、を例示する。

【0500】

パターンAにおいては、第3保留（＝小当りに係る保留）が生起した以降は新たな保留が生起せず、第1保留に係る変動時間決定時には、保留数が2個{第2保留及び第3保留

(= 小当りに係る保留) } であり、第 2 保留に係る変動時間決定時には、保留数が 1 個 { 第 3 保留 (= 小当りに係る保留) } であり、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) に係る変動時間決定時には、保留数が 0 個となる。この場合、図 2 6 の第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間が 2 秒であり ; 第 1 保留の変動時間が 5 秒であり ; 第 2 保留の変動時間が 1 0 秒であり ; 第 3 保留 (= 小当りに係る保留) の変動時間が 6 0 秒であり ; 小当り遊技開始から上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるまでの時間が 5 秒である ; ことから、上遮蔽部材開放到達時間は 8 2 秒となる。

【 0 5 0 1 】

次に、パターン B は、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) が生起した以降、第 1 保留の図柄変動開始後から第 2 保留の図柄変動開始前に新たに 2 個の保留が生起する場合であり、第 1 保留に係る変動時間決定時には、保留数が 2 個 { 第 2 保留及び第 3 保留 (= 小当りに係る保留) } であり、第 2 保留に係る変動時間決定時には保留数が 3 個 { 第 3 保留 (= 小当りに係る保留) 及び新たに生起した 2 個の保留 } であり、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) に係る変動時間決定時には、保留数が 2 個 (前記新たに生起した保留 2 個) となる。この場合、図 2 6 の第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブルを参照し、パターン B においては、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) が生起してから変動中の図柄変動が終了するまでの時間が 2 秒であり ; 第 1 保留の変動時間が 5 秒であり ; 第 2 保留の変動時間が 5 秒であり ; 第 3 保留 (= 小当りに係る保留) の変動時間が 6 0 秒であり ; 小当り遊技開始から上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるまでの時間が 5 秒である ; ことから、上遮蔽部材開放到達時間は 7 7 秒となる。

【 0 5 0 2 】

ここで、前述のように、V 入賞口 C 2 2 への入球容易性 (V 入賞口 C 2 2 への遊技球の入球可否) は、上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングと下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングとがうまく合致するか否かによって決定される。即ち、上遮蔽部材開放到達時間と下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングを参照することにより、上記パターン A 及びパターン B に係る小当り遊技時において、V 入賞口 C 2 2 への入球が容易であるか否かを事前に判定することが可能となる。

【 0 5 0 3 】

次に、同図下部は、上記パターン A 及び上記パターン B の各々における上遮蔽部材 C 2 4 の開放態様 (閉鎖態様) と、下遮蔽部材 C 2 5 の開放態様 (閉鎖態様) (下遮蔽部材 C 2 5 は、電源投入時から周期的に開放と閉鎖とを繰り返している。) と、を示すタイミングチャートである。本タイミングチャートにおいては、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) 生起タイミングを基準として、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) 生起タイミングからの経過時間を図示している。また、下遮蔽部材 C 2 5 の開放態様 (閉鎖態様) としては、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) 生起タイミングからの経過時間が、「 $4n + 1$ (秒) 」 ~ 「 $4n + 2$ (秒) 」 (n は整数) となる期間において開放状態となるものとしている。

【 0 5 0 4 】

本タイミングチャートに示されるように、パターン A においては、上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるタイミングが、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) 生起タイミングから 8 2 秒が経過したタイミングであり、遊技球が上遮蔽部材 C 2 4 の位置から下遮蔽部材 C 2 5 に到達するまでの時間 (本例では 0 . 2 秒) を加味すると 8 2 . 2 秒となり、当該 8 2 . 2 秒は、「 $4n + 1$ (秒) 」 ~ 「 $4n + 2$ (秒) 」 (n は整数) の範囲外である。従って、上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングと、下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングとが合致せず、上遮蔽部材 C 2 4 が開放されることで上遮蔽部材 C 2 4 上に載置されていた遊技球が落下し、下遮蔽部材 C 2 5 まで到達した時点において、下遮蔽部材 C 2 5 が開放されていないため、下遮蔽部材 C 2 5 の下流に位置する V 入賞口 C 2 2 への入球が困難となる (下遮蔽部材 C 2 5 によって V 入賞口 C 2 2 への入球が阻害され易い) 。他方、パターン B においては、上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるタイミングが、第 3 保留 (= 小当りに係る保留) 生起タイミングから 7 7 秒が経過したタイミングであり、遊技球が上遮蔽部材

C 2 4 の位置から下遮蔽部材 C 2 5 に到達するまでの時間（本例では 0 . 2 秒）を加味すると 7 7 . 2 秒となり、当該 7 7 . 2 秒は、「 $4n + 1$ （秒）」～「 $4n + 2$ （秒）」（ n は整数）の範囲内である（ $n = 19$ ）。従って、上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングと、下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングとが合致し、上遮蔽部材 C 2 4 が開放されることで上遮蔽部材 C 2 4 上に載置されていた遊技球が落下し下遮蔽部材 C 2 5 まで到達した時点で、下遮蔽部材 C 2 5 が開放されているため、下遮蔽部材 C 2 5 の下流に位置する V 入賞口 C 2 2 への入球が容易となる（下遮蔽部材 C 2 5 によっては遊技球の V 入賞口 C 2 2 への入球が阻害され難い）。尚、当該パターン A 及び当該パターン B の場合には、前述した、発射継続指示演出が実行されることとなる。

【0505】

以上のように、第 4 実施形態においては、パターン A として、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起しない（保留数が 2 個以上である状態にて図柄変動が開始され難い = 小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるまでの時間が長くなり易い）場合と、パターン B として、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起する（保留数が 2 個以上である状態が常に維持されたまま図柄変動が開始され易い = 小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるまでの時間が短くなり易い）場合と、において、上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングが変化し得る。更には、このような上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングの変化により、上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングと下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングとがうまく合致するか否かが変化し得る構成となっているため、小当りに当選した場合に、V 入賞口 C 2 2 に入球するか否かに注目するような興趣性の高い遊技機とすることができる。

【0506】

尚、第 4 実施形態においては、小当りに係る保留が生起した時点で存在している保留の変動態様決定乱数に基づいて、保留消化時の保留数に対応した実行され得る変動時間をすべて確認し、その結果に基づいて予め小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材 C 2 4 の開放が開始されるまでの時間を算出し、当該算出された結果と、下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングと、を参照する（更には、遊技球が上遮蔽部材 C 2 4 の位置から下遮蔽部材 C 2 5 に到達するまでの時間を加味する）ことにより、小当り遊技において、V 入賞口 C 2 2 への入球を容易とする（上遮蔽部材 C 2 4 の開放タイミングと下遮蔽部材 C 2 5 の開放タイミングとを合致させる）ための望ましい保留数の変化（どのタイミングでどの程度の保留が存在することが望ましいか）を予想することが可能となる。このように構成し、且つ、小当りとなる保留の生起時に当該保留に係る小当り遊技実行中における V 入賞口 C 2 2 への入球が可能である場合、当該入球可能となる変動時間の組み合わせとなり易い遊技球の発射態様（又は、望ましい保留数の変化）を演出として遊技者に報知し得るよう構成してもよく、そのように構成することにより、小当り遊技において V 入賞口 C 2 2 へ遊技球が入球するか否かが遊技者の技術介入により決定し得るという斬新な遊技性を創出することができることとなる。

【0507】

尚、第 4 実施形態においては、主遊技図柄の変動時間を決定する際の保留数によって、当該決定される変動時間が相違し得るよう構成することによって、小当りとなる保留が生起してから下遮蔽部材 C 2 5 が開放するまでの時間を変化し得るよう構成し、遊技者の技術介入を可能としたが、小当りとなる保留が生起してから下遮蔽部材 C 2 5 が開放するまでの時間を、遊技者の技術介入によって相違し得るようにする構成はこれには限定されず、例えば、（１）遊技者が押下することにより主遊技図柄の変動が強制停止して、停止図柄が表示されることとなる変動短縮ボタンを設けて、当該ボタンを押下するタイミングにより、前記時間を相違させる、（２）第 1 主遊技図柄と第 2 主遊技図柄との双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選可能（及び変動可能）である並列抽選を実行し得るよう構成し、且つ、第 2 主遊技図柄に係る停止図柄が小当り図柄となった場合には、当該小当り図柄に係る小当り遊技実行中の期間は第 1 主遊技図柄の変動時間（変動時間の経過）を一時停止す

10

20

30

40

50

るよう構成して、前記時間を相違させる、よう構成してもよい。

【0508】

尚、第4実施形態においては、所定の条件（例えば、特定の小当り図柄が停止中、等）を充足した場合に、当該小当り遊技実行中にV入賞口C22に遊技球が入球し得るような遊技球の発射タイミングを遊技者に報知する演出（例えば、演出表示装置SG上にて、「今特定入球口に入球すればV入賞口に入球する大チャンス！！」等と表示する）を実行し得るよう構成してもよい。

【0509】

また、第4実施形態において、特定遊技状態として、非確率変動遊技状態と比較して当否抽選結果が遊技者にとって有利となる確率変動遊技状態を有し、且つ、特別遊技中における第2大入賞口C20が開放するラウンドである振分遊技実行ラウンドを有するよう構成し、当該振分遊技実行ラウンド中にV入賞口C22に入球することによって、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するよう構成してもよい（第3実施形態にて例示したような、いわゆる玉確遊技）。また、そのように構成した場合には、振分遊技実行ラウンド以前のラウンドにて、振分遊技実行ラウンドにてV入賞口C22に遊技球が入球し得るような遊技球の発射タイミングを遊技者に報知する演出（例えば、演出表示装置SG上にて、「今第2大入賞口に入球すれば確変の大チャンス！！」等と表示する）を実行し得るよう構成することが望ましい。

【0510】

<大入賞口の構造>

尚、第4実施形態では、条件装置の作動に係る大入賞口内の特定の領域（例えば、第2大入賞口C20内に設けられたV入賞口C22）を通過する遊技球の数が、当該大入賞口に入賞する遊技球の数のおおむね10分の1を超えないように構成されている。なお、第4実施形態では、1の特定の領域（例えば、V入賞口C22）を設け、この上方に特定の領域を通過する容易度を変化させる可動物（例えば、下遮蔽部材C25）を搭載しているものの、特定の領域自体は、遊技の都度により変動させることなく、事前に定められているが、特定の領域を複数設けてもよい。また、可動物は、役物連続作動装置の未作動時における特別電動役物が作動を開始した時から、大入賞口に入賞した遊技球が遊技の結果に影響を及ぼすか否かが確定するときまでの間、常時一定の動作を継続（一連の動作を繰り返す）ように構成されており、特定の領域を通過する遊技球の数の割合が設計値に合致するように構成されている。

【0511】

より具体的には、第4実施形態の構成として、第2大入賞口C20内に可動物として、上遮蔽部材C24と下遮蔽部材C25との2つの可動物が設けられており、上遮蔽部材C24は小当り遊技の開始を契機として駆動を開始し、小当り遊技の終了を契機として駆動を終了するよう構成されており、下遮蔽部材C25は電源投入後から常時一定の駆動パターンにて駆動するよう構成されている。また、不図示であるが、小当りの実行中に第2大入賞口C20に向けて遊技球を発射し続けた場合において、第2大入賞口C20に入球した遊技球は上遮蔽部材C24と下遮蔽部材C25との2つの可動物によってV入賞口C22に入球し難く第2大入賞口排出口C23に入球し易くなっており、第2大入賞口C20に入球した遊技球の10分の1以下の遊技球がV入賞口C22に入球し、その他の第2大入賞口C20に入球した遊技球は第2大入賞口排出口C23に入球するよう構成されている。

【0512】

ここで、常時一定の動作とは、可動物が電源投入後に動作し続けること場合を含み、可動物を一定の周期で停止させたり、役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うように構成する場合も含む。

【0513】

更に、第4実施形態では、特定の領域を持つ大入賞口が、役物連続作動装置未作動時に

おける一の契機で入賞した遊技球が他の契機で入賞した遊技球の落下の方向に何らかの変化を与えることがないように大入賞口内における遊技球の滞留時間を短くすべく、遊技球の転動面が形成されている（センター飾りのステージにおける前後方向の傾斜より急傾斜となるように排出口に向けて傾いている）。また、役物連続作動装置未作動時における一の契機で大入賞口に入賞した遊技球が特定の領域を通過するか否かが決定される前に、別の遊技球の始動口への入賞により再び開放等しないように、排出球検出センサを設け、この排出球検出センサの検出又は、閉鎖後の所定時間の経過を契機に図柄の変動開始条件を満足するように構成されている。

【0514】

<<<本例に係る遊技機の構成>>>

10

ここで、本例に係る遊技機の構成又は本例に係る遊技機に適用可能な構成について以下に詳述する。

<<普通電動役物の性能>>

以下、本例における普通電動役物（本例では、第2主遊技始動口電動役物B11d）の性能について詳述する。

【0515】

<基本性能>

本例では、補助遊技始動口H10の通過を契機として普通図柄（補助遊技図柄）を変動させ、普通図柄（補助遊技図柄）の停止態様により、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を開放させる普通電動役物を1のみ備えている。このように、本例においては、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）への入賞を契機としては、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放しないよう構成され、また、普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置H20）と当該普通図柄表示装置の作動により作動する普通電動役物との関係が予め定められ、遊技状態等（確率変動遊技状態であるか否か、時間短縮遊技状態であるか否か、特別遊技の実行中であるか否か、等）で変化しないように構成されており、遊技状態により普通電動役物の作動割合等を変化させつつ、遊技の複雑化を一定の範囲内に収まるようになっている。なお、いうまでもないが、普通図柄表示装置（補助遊技図柄表示装置H20）は、特定のゲート（例えば、補助遊技始動口H10）を通過した場合にのみ作動するよう構成されており、他の条件により普通図柄表示装置が作動することはない。

20

30

【0516】

また、本例では、普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置H20）は、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動している間に作動しないように構成されている。ここで、「普通電動役物が作動している間」とは、遊技球が、補助遊技始動口H10を通過して、普通図柄（補助遊技図柄）が変動表示され、その後、普通図柄表示装置上に当該普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された後（表示された時は含まない）、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等を開始した時から、当該普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいう。また、普通電動役物の1の作動を明瞭に把握できるように、普通電動役物が作動している間の後に当該作動が終了したことを確認できるように、当該作動の終了後、次の普通図柄の変動開始までに所定のブランクタイムを設けたり、電飾装置（例えば、遊技効果ランプD26）やスピーカ（例えば、スピーカD24）等の出力により、当該作動が終了したことを報知することが望ましい。

40

【0517】

<保留記憶性能>

本例では、遊技球が補助遊技始動口H10を通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合）から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置H20）の作動が終了する時までの間又は普通図柄表示装置において普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了するまでの間に、4個を超える数の遊技球が補助遊技始動口

50

H 1 0 を通過した場合、当該普通図柄表示装置又は普通電動役物の作動が終了した後、最初の 4 個の遊技球以外のゲートの通過により引き続き当該普通図柄表示装置を作動させることができないように、当該 4 個を超える分の通過情報を記憶しないように構成されている（補助遊技保留球の上限数が 4 個に構成されている）。ここで、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」とは、普通図柄表示装置上の図柄の組合せの変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時のことをいい、「普通電動役物の作動が終了した後」とは、普通電動役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時の後のことをいう。また、「普通図柄表示装置の作動」とは、遊技球が、普通図柄表示装置が作動することとなるゲートを通過し、最初の四個の遊技球の効果による当該普通図柄表示装置への作用の後、当該普通図柄表示装置上の図柄の組合せが変動を開始した時から、当該変動が継続している状態を経て、当該変動が終了する時までをいう。

【 0 5 1 8 】

具体的には、本例においては、図 7 のステップ 1 1 1 0 にて例示されるように、すべての実施形態において補助遊技保留上限数は 4 個となっており、補助遊技保留球が上限数である状況にて補助遊技始動口 H 1 0 を遊技球が通過しても、当該通過に基づく新たな補助遊技保留球は生起しないよう構成されている。尚、補助遊技保留上限数は 4 個のみに限定されず、変更しても問題ない。

【 0 5 1 9 】

< 普通図柄の性能 >

本例では、遊技球がゲート（例えば、補助遊技始動口 H 1 0 であり、入賞口であってもよい）を通過した時（普通図柄表示装置が作動することとなる場合に限る）から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 ）に図柄の組合せが表示される時点までの時間は、あらかじめ定められている。ここで、「普通図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時」は、「普通図柄表示装置の作動が終了する時」であり、「あらかじめ定められ」とは、一の遊技機の特性として決定されていることを意味する。具体的には、当該遊技球によって普通図柄表示装置が作動を開始した時から作動を終了する時点までの時間が予め定められるように構成されている。

【 0 5 2 0 】

詳述すると、遊技球が補助遊技に対応する入賞口に入賞し、又はゲート（例えば、補助遊技始動口 H 1 0 ）を通過した時から当該普通図柄表示装置（例えば、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 ）に図柄の組合せが表示される時点までの時間（補助遊技図柄の変動時間）は、本実施形態の場合を例示すると、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合には 1 秒、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合には 1 0 秒となっており、あらかじめ定められた時間値となっている。なお、短縮ボタン（不図示であるが、操作することにより、主遊技図柄の変動時間を短縮する、又は補助遊技図柄の変動時間を短縮することが可能となる主制御基板 M 側に接続されるボタン）の操作に基づく変動短縮機能等、普通図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる機能は搭載しないことが望ましく、これにより出玉性能の設計が容易になることが期待できる。

【 0 5 2 1 】

< 確率変動機能 >

本例では、普通電動役物（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d ）が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率の値として、通常遊技状態（非時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオフの状態等と称することがある）の確率と、電サポ遊技状態（時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオンの状態等と称することがある）の確率の 2 つが定められており、電サポ遊技状態への移行は、役物連続作動装置の作動が終了したとき（大当が終了したとき）にのみなされるように設定されている。具体的には、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における、普通電動役物（第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d ）が作動することとなる図柄の組み合わせが表示される確率である「 1 4 / 1 0 2 4 」と、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における、普通電動役物（第 2

主遊技始動口電動役物 B 1 1 d) が作動することとなる図柄の組み合わせが表示される確率である「 1 0 2 3 / 1 0 2 4 」との 2 種類を有している。なお、一方の確率を「 0 / n 」、または「 1 / 1 」となるよう（必ずはずれとなる / 必ず当りとなるよう）に構成してもよい。

【 0 5 2 2 】

< 普通電動役物を複数設けた変更例 >

本例では、特別電動役物を搭載している関係から、普通電動役物を 1 のみ搭載した（第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の 1 つのみ搭載した）ものを例示したが、特別電動役物を搭載する代わりに、複数の普通電動役物を搭載することも可能である。この場合には、複数の普通電動役物の作動により同時に可変入賞装置が開放することがないように構成することが望ましい。具体的には、一の普通図柄表示装置に一の普通電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該普通電動役物の作動が終了する時までの間、別の普通図柄表示装置に対して、普通電動役物を作動させることとならない図柄で停止し、かつ、そのままの状態を表示を継続するような制御処理を行ったり、あらかじめ定められた変動時間（補助遊技図柄に係る変動時間）の計測を中断した上で、図柄を停止させないような制御処理を行うことで、同時に可変入賞装置が開放することがないように制御することが可能となる。なお、設定値を設けた場合には、普通電動役物の作動確率（普通図柄の当り確率）を設定値毎に設けることも可能である。また、複数の普通電動役物を設けた場合においては、全ての作動確率について設定値毎に変化させてもよいし、一部のみの作動確率（例えば、複数の普通電動役物が連続的に作動するように形成された所謂一般電役機（必要があれば、特許第 5 2 1 3 2 1 9 号を参照）の場合には、起点となる普通電動役物の作動確率）を変化させてもよい。

【 0 5 2 3 】

< < 特別電動役物の性能 > >

以下、本例における特別電動役物（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）の性能について詳述する。

【 0 5 2 4 】

< < 特別電動役物の性能 > >

< 特別電動役物・条件装置の数 >

本例における特別電動役物（大入賞口）の数の一例として、本実施形態では、特別電動役物（大入賞口）の数は、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 との 2 つであり、特別図柄表示装置（主遊技図柄表示装置）の数は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 と第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0 との 2 つであり、条件装置の数は、条件装置フラグが 1 つのみ設けられており、大当りは条件装置フラグがオンとなった場合にのみ開始するよう構成されている。

【 0 5 2 5 】

< 特別電動役物の作動性能 >

本例（例えば、第 4 実施形態）では、2 の特別電動役物が搭載されている（大入賞口が 2 つ設けられている）が、いずれの特別電動役物においても、役物連続作動装置が作動していない場合には、あらかじめ定められた小当り図柄の組合せ（条件装置の作動に係るものを除く）が表示された場合にのみ作動するように構成されている。ここで、役物連続作動装置が作動している場合とは、作動契機が発生した後（発生した時は含まない）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から（大当りが開始した時から）、当該役物連続作動装置に係る特別電動役物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（大当りが終了する）時までをいう。また、「条件装置の作動」とは、特別図柄表示装置上に当該条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示され（例えば、図 2 5 のステップ 1 4 2 3 の処理の実行時に大当り図柄が停止表示され）、又は遊技球が、役物連続作動装置が作動していないときに開放等する大入賞口内の特定の領域を通過した時（例えば、図 1 0 8 のステップ 1 9 5 6 で Y e s と判定されたとき）から、当該役物連続作動装置に係る特別電動役

物に係る大入賞口が連続して開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいう。

【0526】

また、特別電動役物の作動とは、役物連続作動装置が作動している場合にあっては、役物連続作動装置による作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、大当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、大当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、大当りが終了する）時までをいい、役物連続作動装置が作動している場合以外にあっては、特別電動役物の作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した（例えば、小当りが開始した）時から、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態（例えば、小当りの実行中）を経て、当該状態が終了する（例えば、小当りが終了する）時までをいう。尚、本実施例のうち第4実施形態では、小当り図柄の停止表示を契機として、小当りが開始し、当該小当りに基づいて第2大入賞口C20（特別電動役物）が開放するように構成されている。

【0527】

また、本例では、特別電動役物が、その作動契機が発生した時にその作動と作動契機との関係が把握できるように作動させており、また、役物連続作動装置による作動契機が発生した時に当該契機による特別電動役物の2回目以降の作動について連続しているものと認識できる程度に間断なく作動するようにラウンド間のブランク時間（ラウンド間時間とも称することがある）が設定されている。具体的には、大当りの実行中においては、ラウンド間時間（あるラウンドの終了からあるラウンドの次のラウンドの開始までの時間）の時間値を大当りにおける複数のラウンドが連続していることを認識できる程度の時間値に設計することが好適であり（ラウンド間時間を長時間としすぎると、複数のラウンドが連続していることを認識し難くなる）、本例では、出玉性能（役物比率等）を考慮しつつラウンド間時間を60ms～3000ms程度の間で適宜設定されている。

【0528】

更に、本例では、特別電動役物を1回のみ作動させる図柄（例えば、小当り図柄）と条件装置を作動させる図柄（例えば、大当り図柄）とを明確に区別し、これらを同時に作動させる（図柄が表示されたときに小当りと大当りとが同時に発生するような）特定の図柄の組合せを設けていない。一方、役物連続作動装置がその作動時に2個の特別電動役物を合計10回を超えない範囲で任意に作動させている。具体的には、大入賞口として第1大入賞口C10と第2大入賞口C20との2つを有するよう構成した場合において、10ラウンドの大当りを実行する場合、「1ラウンド～5ラウンド：第1大入賞口C10が開放、6ラウンド～10ラウンド：第2大入賞口C10が開放」のように、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが同時に作動しないよう構成し、且つ、2個の特別電動役物の作動回数を合計10回を超えない範囲で設定している。また、役物連続作動装置（大当り）の1回の作動に対しては必ず2回以上の特別電動役物の作動が伴うように設定されており、小当り遊技と大当り遊技とを明確に差別化している（小当り遊技においては、特別電動役物が1回のみ作動する）。

【0529】

尚、本例においては、大入賞口への入球を契機として主遊技図柄が変動しないよう構成し、また、1の特別電動役物の作動により、あらかじめ定められた1の大入賞口以外の入賞口について開放等が生じないように構成されている。これにより、特別遊技がループ的に発生すること及び、1の特別遊技の遊技形態の複雑化を抑止することができる。

また、特別電動役物の作動により開放する大入賞口は、遊技の都度により変動することがないようにあらかじめ定められており、また、特別電動役物と当該特別電動役物の作動により開放等する大入賞口との関係が一对一となるように設定されている。

【0530】

< 特別電動役物（大当り）の出玉性能 / 作動確率等 >

本例では、射幸性を一定範囲内で収めるため、大当りの出玉性能及び、作動確率（大当

り確率)について、物連続作動装置(大当り)の1回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計(例えば、大当りにおける実行ラウンド数の期待値)をN回、特別電動役物に係る最大入賞数の最大値(例えば、大当りにおける1回のラウンドが終了することとなる大入賞口への入球数)がR、1個の遊技球が大入賞口に入賞した場合に獲得する遊技球の数の最大値(例えば、大入賞口に1球入球した際の賞球払出数)がSとしたときに、作動確率M(例えば、大当り当選確率の期待値)が「 $M \times N \times R \times S \geq 7.5$ 」を超えないように設定されている。なお、遊技球が始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)へ入賞するまでの過程に遊技性を持たせる場合等においては、作動確率Mを高く設定することも好適となるため、「 $M \times N \times R \times S \geq 12$ 」程度を超えないように構成してもよい。

10

【0531】

また、遊技機を設計する際に「 $M \times N \times R \times S \geq 7.5$ 」とは異なる条件を充足するよう設計してもよく、以下のように構成してもよい。

「 $N \times R \times S \geq 1500$ 」を充足する、換言すると、Mを考慮せずに設計する。尚、「 $N \times R \times S$ 」は適宜定めた所定数以下となるよう構成することが好適であり、所定数は1500には限定されない。また、1回の大当りにて払い出す遊技球数が1500球以下となるよう設計していれば、大当りにて実行され得る最大のラウンド数が10回を超過する回数(例えば、16回)となるよう構成してもよい。

【0532】

本実施形態を用いてより具体的に例示すると、高い方の大当り確率(確率変動遊技状態における大当り確率)をMH、低い方の大当り確率(非確率変動遊技状態における大当り確率)をML、大当り確率が高い方(確率変動遊技状態)である場合における大当りの開始が連続して生じる回数の期待値をPとした場合、

$MH = 410 / 65536 = 0.0063$ 、 $ML = 205 / 65536 = 0.003$ 、

$P = 1.357$ 、

$S = 15$ 、 $R = 10$ 、 $N = 10$

$M = (P + 1) \div \{ (P \div MH) + (1 \div ML) \} = 0.0044 (1 / 227.663)$

よって、

$M \times N \times R \times S = 0.0044 \times 10 \times 10 \times 15 = 6.5886 \geq 7.5$

となっており、「 $M \times N \times R \times S \geq 7.5$ 」を充足している。

なお、詳細の計算は省略するが、他の実施形態においても「 $M \times N \times R \times S \geq 7.5$ 」を充足するように各値が設定されている。

【0533】

本例では、本実施形態にて例示されるように役物連続作動装置の作動の終了時(大当りの終了時)ごとに作動確率Mの値を低い値から高い値へ変動させたり(非確率変動遊技状態にて大当りに当選し、当該大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する場合当該抽選に当選したこととする)、或いは高い値のまま変動させない抽選(高確率変動抽選と称することがある)を行っている(確率変動遊技状態にて大当りに当選し、当該大当り終了後に再度確率変動遊技状態に移行する場合当該抽選に当選したこととする)が、いずれの場合も、その当選確率は、あらかじめ定められた一の値(以下この項で(0 < 1)とする。)となっている。

また、本実施形態では採用していないが、作動確率Mの値が高い値のとき、1回の条件装置の作動に係る抽選ごとに作動確率Mの値を高い値から低い値へ変動させる抽選(転落抽選と称することがある)を行う場合は、その当選確率は、あらかじめ定められた一の値(以下この項で(0 < 1)とする。)とすることが望ましい。

なお、確率を変動させる場合のP・・の値の関係は、

20

30

40

$$(\alpha \times (1 - (1 - \text{MH})^{-\log_{(1-\beta)} 2}))^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha \leq 1, 0 < \beta < 1)$$

$$\alpha^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha < 1, \beta = 0)$$

$$P = \infty \quad (\alpha = 1, \beta = 0)$$

となることが望ましい。また、本実施形態のように、高い値のまま一定回数抽せんを行う場合は、その一定回数は、あらかじめ定められた一の値（以下この項で とする。）となることが望ましい。なお、このときの P ・ ・ の関係は、

10

$$(\alpha \times (1 - (1 - \text{MH})^\gamma))^P = \frac{1}{2} \quad (0 < \alpha \leq 1)$$

となることが望ましい。

【0534】

尚、上記の 、 及び を 2 以上持つことも可能ではあるが、遊技機の確率設定を考慮し、本例では、 、 及び は夫々 1 種類以下となるように構成されている。また、本実施形態のように高確率変動抽選を構造物により行う場合の は、物理的に可能である最大値「1」として上記の関係を満足することが望ましい。更に、転落抽選を構造物により行う場合の は、物理的に可能である最小値である「0」として上記の関係を満足することが望ましい。なお、高確率時の条件装置の作動回数に制限を設けている場合の P は、当該制限値と上記の計算値の小さい方として上記の関係を満足させることが望ましい。

20

【0535】

より具体的には、本例においては、大当たり確率を 2 種類有しており、一例として、本実施形態においては、作動確率の値のうち低いものに該当する非確率変動遊技状態における大当たり確率は「205 / 65536」であり、作動確率の値のうち高いものに該当する確率変動遊技状態における大当たり確率は「410 / 65536」となっている。このように、作動確率の高いものが低いものの 10 倍を超えない（例えば、2 倍）ように設定することが望ましく、これにより、短時間の出玉率が著しく高くなることを抑止している。

30

【0536】

ここで、例えば、単位遊技中（大当たりにおけるラウンド実行中）において大入賞口内の継続領域を遊技球が通過したことを条件とするなど、プログラム上の数値等が存在しない場合、上述した N は、継続する可能性のある最大値（例えば、最大ラウンド数である 16）として設定することが望ましい。

【0537】

また、役物連続作動装置が作動している場合（大当たり中である場合）において、大入賞口の 1 回の開放等の時間が 1 . 8 秒未満となる単位遊技を設けることは、「大当たり」としての機能上の観点から望ましくはないが、遊技興趣を高めるために採用する場合には、当該大当たりに関するパラメータ（大当たり確率、ラウンド数等）を含まずに作動確率を設定することが望ましい。尚、複数の特別図柄表示装置（例えば、第 1 主遊技図柄表示装置 A 20、第 2 主遊技図柄表示装置 B 20）を有する遊技機における N は、最大値となる方の特別図柄表示装置の値となることが望ましく、値が複数存在する場合の N 、 R 、 S は、それぞれの最大値を設定することが望ましい。

40

【0538】

更に、本例では、役物連続作動装置の 1 回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計（大当たりの実行ラウンド数）は、すべての大当たり（役物連続作動装置の作動）で 10 回を超えないように設定され、1 回の大当たり（役物連続作動装置の作動）において、単位遊技毎に 2 つの大入賞口の一方のみが開放するように構成されている（各単位遊技でいずれの大入賞口が開放するかは大当たり毎に予め定められている）。ここで、「作動

50

する回数の合計」とは、各々の特別電動役物が作動する回数の合計をいい、役物連続作動装置が作動していないとき（例えば、小当りの実行中）、特定の領域（例えば、V入賞口C22）を大入賞口内に持つ大入賞口に係る特別電動役物が作動し、大入賞口内の特定の領域を通過することで条件装置が作動し、当該装置に係る役物連続作動装置が作動する場合（例えば、第4実施形態の構成が該当しており、このような構成を小当りVと称することがある）には、当該特別電動役物の作動も作動回数に含めて設定されている。

【0539】

尚、役物連続作動装置に係る一の特別電動役物が作動している状況にて、所定の始動口への入賞等により別の特別電動役物が作動したり当該別の特別電動役物に係る大入賞口が開放等する時に作動したりすることがないように、役物連続作動装置が作動した場合には、他の特別電動役物に係る機能が作動しないように、作動条件が定められている。

10

【0540】

また、本例では、大当りの発生契機となった図柄（大当り図柄）の種類により特別電動役物の連続作動回数（実行ラウンド数）を決定しているが、他の抽選装置を設けることもできる。その際は、抽選確率として、あらかじめ定められた一の確率を設け、遊技の都度に確率が変動しないように構成することが望ましい。なお、特別電動役物の連続作動回数を決定する場合には、役物連続作動装置の作動時に直ちに行われ、当該決定の結果を明示し、結果を明示した後は、明示された回数を表す情報を変動させないようにすることが望ましい。

【0541】

更に、本例とは異なり、例えば大入賞口内の特定の領域への通過を継続条件（大当りの継続条件、次のラウンドの実行条件）としている場合等、単位遊技の継続条件を設定している場合には、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数を表示する（例えば、最大の回数のラウンドを実行する前に継続条件を充足せずに4回の単位遊技の実行にて大当りが終了する場合にも、当該大当りの開始時には最大の単位遊技の回数である10回に係る表示を表示する）ことが望ましい。

20

【0542】

尚、当該通過領域は、遊技の状態によって変動したり、無効又は有効（大入賞口内への入賞自体が有効な期間に限る）とならないように設定されることが望ましく、通過領域への通過率を可変させるために構造物を設ける場合には、役物連続作動装置の作動中において、常時一定の動作を継続させ、外部から調整できないように構成することが望ましい。ちなみに、上述した「 $M \times N \times R \times S = 7.5$ 」のNは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数として算出すればよい。ここで、常時一定の動作とは、可動物が電源投入後に動作し続ける場合や、可動物が一定の周期で停まること、役物連続作動装置の作動中（特別電動役物の作動中）に入賞した遊技球の数のうち、一の数を契機として、可動物が一定の動作を行うことを含む。

30

【0543】

遊技機が、特定の領域を複数設け、当該領域ごとの特別電動役物の連続作動回数を決定する構造を持つことは、差し支えない。また、この場合のNは、特別電動役物が継続して作動することが物理的に可能である最大の回数である。

40

【0544】

< 特別電動役物（大当り）の終了処理等 >

本例においては、役物連続作動装置（大当り）の作動終了処理として、役物連続作動装置（大当り）の作動が終了したときに、特別電動役物及び条件装置の作動を終了させるようになっており、特別電動役物及び条件装置が、役物連続作動装置の作動終了後に当該役物連続作動装置の作動によって生じたあらゆる動作を原因として、再び作動しないような処理が設けられている。一例としては、役物連続作動装置の作動（大当り開始時、大当り実行中等）によってオンとなったすべてのフラグのクリア処理（すべてのフラグをオフにする）を実行する、役物連続作動装置の作動（大当り開始時、大当り実行中等）にて使用したRAM領域のクリア処理を実行することが好適である。

50

【 0 5 4 5 】

< 特別図柄表示装置の作動処理等 >

本例では、遊技球が始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）に入賞した場合にのみ特別図柄表示装置（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）の図柄が変動するように構成されており、他の条件を契機に図柄の変動が行われないように構成されている。また、特別図柄表示装置は、特別電動役物が作動している間に作動しないよう、図柄の変動を禁止（特別電動役物の非作動を変動開始条件として設定）している。ここで、「特別電動役物が作動している間」とは、役物連続作動装置の作動時及び未作動時における作動契機が発生した後、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等を開始した時から（開放等した時は含まない。）、当該特別電動役物に係る大入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了する時までをいい、本例における大当りに当選し、大当りに係る大入賞口の開放が開始してから大当りが終了するまで、又は、小当りに当選し、小当りに係る大入賞口の開放が開始してから小当りが終了するまで、となっている。

10

【 0 5 4 6 】

また、本例においては、「特別電動役物の作動が終了したこと」が明確になるように、その作動の終了を示唆する演出表示を実行するようになっている。具体的には、特別電動役物が作動終了したことを示すコマンドを副制御基板S側に送信し、当該コマンドに基づいて終了演出（例えば、特別遊技終了デモ時間演出）を所定時間（例えば、1s～10s程度）実行するように構成されている。

20

【 0 5 4 7 】

本例では、特別図柄表示装置を2個設け（第1主遊技図柄表示装置A20と第2主遊技図柄表示装置B20との2個）、かつ、一の特別図柄表示装置に一の条件装置又は特別電動役物を作動させることとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置又は特別電動役物の作動が終了する時までの間、別の特別図柄表示装置に対しては、その変動を実行しないように構成されているが、一の特別図柄表示装置と別の特別図柄表示装置とを並行して表示（例えば、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが同時に変動表示可能な構成であり、1種+1種並列タイプと称することがある）を採用した場合には、重複した際に複雑化する大当り等の処理を行わないようにするため、或いは、必要以上に大当りの性能を高めることがないように、一の図柄が条件装置及び特別電動役物を作動させることとなる図柄で停止した場合には、別の図柄を条件装置及び特別電動役物を作動させることとならない図柄で強制停止させ、そのままの状態を表示を継続するように構成したり、あらかじめ定められた変動時間の計測を中断した上で、図柄を停止させないような制御を行う。即ち、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが同時に変動表示可能となる並列抽選を実行可能に構成した場合において、一方の図柄が変動表示中に他方の図柄（別の図柄）が大当り図柄又は小当り図柄にて停止表示した場合には、一方の図柄をハズレ図柄にて強制停止させる制御や、一方の図柄の変動を一時停止させる制御を行うこと、が好適である。

30

【 0 5 4 8 】

< 特別図柄表示装置の保留数 >

本例では、遊技球が始動口に入賞した時から当該特別図柄表示装置の作動が終了する時までの間、特別図柄表示装置において特別電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該特別電動役物の作動が終了する時までの間又は条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示された時から当該条件装置の作動により作動した役物連続作動装置の作動が終了する時までの間に、4個を超える数の遊技球が始動口に入賞した場合において、当該特別図柄表示装置、特別電動役物又は役物連続作動装置の作動が終了した後、当該4個を超える数の遊技球のうち最初の4個の遊技球以外の遊技球の入賞により引き続き当該特別図柄表示装置を作動させることができないようになっている。

40

【 0 5 4 9 】

具体的には、第1主遊技側の保留上限数が4個、第2主遊技側の保留上限数が4個となっており、第1主遊技側の保留数が上限数である4個である状況にて第1主遊技始動口A

50

10に遊技球が入球した場合には、第1主遊技側の保留球は新たに生起しないよう構成（例えば、図23のステップ1304の処理でNと判定する場合）されており、第2主遊技側の保留数が上限数である4個である状況にて第2主遊技始動口B10に遊技球が入球した場合には、第2主遊技側の保留球は新たに生起しないよう構成（例えば、図23のステップ1314の処理でNと判定する場合）されている。

【0550】

< 特別図柄の変動時間設定処理等 >

本例では、遊技球が始動口に入賞した時から特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時までの時間をあらかじめ定められたものにするため、遊技球の始動口への入球によって特別図柄表示装置が作動を開始した時から終了する時までの時間を設定している。ここで、特別図柄表示装置に図柄の組合せが表示される時とは特別図柄表示装置の作動が終了する時をいい、あらかじめ定められとは、一の遊技機の特性として決定されているものをいう。具体的には、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄の変動開始前に、遊技状態・保留個数に応じて予め定められた変動時間決定テーブルを用いて変動時間を決定し、変動時間を決定した後は、当該決定した変動時間を変化させないように構成されている。尚、本例では、遊技者が、図柄の組合せが表示されていることを明確に確認できるように、図柄停止時において、可動役物や他の表示画像（例えば、演出表示装置SGに表示された画像）により図柄の視認を妨げないように制御される。また、出玉設計上の観点から、変動時間短縮ボタンの操作等により、特別図柄表示装置が作動した後に当該作動における図柄の組合せが表示されるまでの時間を変動させる機能は搭載していないが、変動時間を変化させる機能を搭載してもよく、その場合には、出玉設計上の影響が少なくなるよう、一定の範囲で短縮機能を制限する（時間の範囲を定める、操作可能な遊技状態を定める（例えば電サポ中等、元々の変動時間が短く設定された遊技期間に限って有効とする）ことが望ましい。

10

20

【0551】

< 遊技機の材質 >

以下、本例の遊技機に適用可能な、遊技機の構成に係る材質を例示することとする。

【0552】

本例における遊技機に使用可能な遊技球の材質は、鋼製であり、且つ均一の材質となっている。

30

【0553】

また、本例においては、入賞口の材質は、硬質プラスチックその他の材料となっており、遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形し難いように構成されている。

【0554】

また、本例においては、遊技くぎ及び風車の軸の材質は、ビッカース硬度が150HV以上230HV以下である硬度を有する真ちゅう又はこれと同等の硬度を有する金属で容易にさびず、かつ、折れない性質となっている。また、遊技釘等（遊技くぎ及び風車の軸を除く）の材質は、硬質プラスチックその他の材料で遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形し難いように構成されている。

40

【0555】

また、本例においては、遊技盤の材質は、合板材その他の材料で入賞口及び遊技釘等を固定することができ、かつ、容易に曲がらない程度の硬度と強度を有するものであり、遊技盤の表面は、滑らかで、均一の材質のものとなっている。尚、遊技盤の枠の材質は、遊技盤と同等以上の硬度と強度を有するよう構成されている。

【0556】

また、本例においては、ガラス板等（例えば、透明板D16）の材質は、ガラスその他の材料で透明（無色透明であることを透明と称している）であり、かつ、遊技球の落下その他の衝撃により破損し、又はその形状が変形するものでないよう構成されている。

【0557】

50

また、遊技機のすべての部品の材質は、温度又は湿度の通常の変化により変質しない、又はその形状が変形しないよう構成することが好適である。

【0558】

<その他の補足事項>

本例に係る遊技機では、既説した遊技機の機能の変化条件以外で遊技機の性能を変動させることがないように設計されている。具体的には、時刻若しくは電源投入又は特別図柄表示装置（例えば、主遊技図柄表示装置）上の図柄の表示回数（例えば、主遊技図柄の変動回数）等の遊技の結果を契機として普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動確率又は大入賞口内の内部構造等、遊技の状態を変動させる機能や、遊技の結果に影響を与えることとなる遊技機の性能を調整又は変動することを可能とする機能等は搭載していない。無論、これらを搭載することも可能ではあるが、出玉設計が複雑となり、必要以上に射幸性を高める可能性も考慮して搭載することが望ましい。

10

【0559】

また、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）は、開放等が生じた場合でも、発射した遊技球のうち、一定程度は当該入賞口（例えば、第2主遊技始動口B10）に入賞しないように構成されていることが望ましく、任意の発射速度及び発射強度で発射された遊技球が遊技釘等に触れることなく、開放等している入賞口に入賞することができないように、遊技部品が配置されていることが望ましい。

【0560】

更にまた、役物（特別電動役物、普通電動役物、等）が作動した場合に当該役物の作動により開放等が生じた入賞口以外の入賞口への遊技球の入賞が容易にならないように構成されることが望ましく、開放等が生じた入賞口が開放等が生じていない場合と異なった遊技球の落下の流れを形成し、この結果、任意の入賞口への入賞が容易にならないように、他の入賞口や電チュー（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開閉装置の構造が設計されていることが望ましい。更に、本例のように、特別電動役物の作動によらずに大入賞口の入口の開放等が行われる機能や、役物の作動を容易にするための特別の装置（役物又は役物連続作動装置であるものを除く）を搭載しないことが望ましい。

20

【0561】

その他、入賞口及びゲートが、遊技の状態によって無効又は有効となったり、調整することを可能となるような性能、役物に係る入賞口の動作が遊技の状態によって変動したり調整することを可能となるような性能等は搭載しないことが望ましい。

30

【0562】

また、本例においては、始動口への遊技球の入賞が特別電動役物以外の役物の作動契機となり得るよう構成されていない（例えば、第1主遊技始動口A10への入賞によって大当たりや小当たりが実行され得るが、第2主遊技始動口電動役物B11dが開放されることはない）が、他の役物の作動契機とすることも可能である。この場合には、射幸性や役物に係る出玉率の割合等を十分考慮した設計を要する。

【0563】

本例では、1回の主遊技側の当否抽選によって大当りに複数回当選することがないように構成されており、公平な抽選が提供されるようになっている。また、作動確率及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を変動させるための装置を除き、役物の作動に係る図柄の組合せを表示する確率（例えば、大当たり確率、小当たり確率、補助遊技当選確率（第2主遊技始動口電動役物B11dが開放することとなる補助遊技図柄が停止表示される確率）等）を変動させることがないように構成されている。

40

【0564】

その他の構成

本例に係る遊技機には以下の構成を適用しても問題ない。なお、以下の構成は上述したすべての実施形態に適用可能である。また、以下の構成を1つのみ適用してもよいし、複数の構成を組み合わせで適用してもよい。

【0565】

50

<メカ式チューリップの搭載>

本例においては、所定の入賞口に入賞した場合に、自身の入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップ（非電動役物ともいう）を設けていなかったが、遊技領域の適宜位置にメカ式チューリップを1又は2個程度搭載してもよい。この場合、メカ式チューリップは、入賞口の入口を拡大させた後、当該入賞口へのあらかじめ定めた1又は2個の入賞により閉鎖するように構成することが望ましい。また、当該メカ式チューリップの閉鎖時（閉鎖直前）に遊技球が入賞して拡大させる条件を達成した際には直ちに入口が拡大し、あらかじめ定めた数の遊技球が入賞して閉鎖させる条件を達成した際には直ちに閉鎖するように、開閉機構がメカ式チューリップと一体に設けられていることが望ましい。

【0566】

なお、重複入賞したときの処理等の負担が大きくなることから、開閉機構の一部にソレノイド等の電氣的動力を使用せず、機械的な開閉機構のみで構成されることが望ましい。また、最大入賞数目の遊技球と当該遊技球とは別の遊技球が略同時に入賞した時に、当該役物が1回作動を終了し、再び作動するように構成されていてもよく、このように構成すれば、稀なケースではあるが、連続して入賞させたことによる遊技者の利益を確保することができる。ちなみに、本例においては、電動役物として主遊技始動口電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）が設けられているため、役物全体の出玉量を抑止する観点から、遊技盤D35に設けられたメカ（第1種非電動役物）に係る最大入賞数の合計を4個以下（1回開きのメカ式チューリップであれば4個、2回開きのメカ式チューリップであれば2個）とすることが望ましい。また、所定の入賞口に入賞した場合に、当該所定の入賞口とは異なる入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップ（非電動役物ともいう）を設けてもよい。また、そのような場合にも、上述したような、所定の入賞口に入賞した場合に、自身の入賞口の入口を拡大させるメカ式チューリップと同様に構成してもよい。

【0567】

本例では、搭載していないが、遊技領域D30に遊技球を停留する（遊技球を停止させた後、遊技球を入賞口に向けて落下させる）保留装置を2個程度設けてもよい。ここで、「入賞口に向けて落下させる」とは、当該装置が遊技球を入賞口に入賞する可能性があるように落下させることをいう。また、保留装置を設ける際には、当該装置から落下した遊技球が大入賞口に入賞する可能性がない位置に配置することが望ましい。なお、磁石等で遊技球を吸着し、遊技球を入賞口に向けて落下させるような構造の保留装置を採用することもできる。この場合、磁石等の数を2個程度にすることが望ましい。

【0568】

尚、保留装置から遊技球が落下する契機の調整を遊技者が行うようにすることが可能であり、例えば保留解除操作部を設けることも可能である。また、保留記憶装置の数との関係から、保留装置には、5個を超える遊技球を保留することができないようにすることが望ましい。なお、遊技の公平性等の観点から、保留装置の保留を容易にする装置は搭載しないことが望ましい。

【0569】

尚、遊技球が入賞口に入賞し、若しくはゲートを通過し、又は図柄の組合せが表示された時（役物が作動することとなる場合に限る）から当該役物の作動が終了する時までの間に遊技球が入賞口に入賞し、若しくはゲートを通過し、又は図柄の組合せが表示されたこと（当該役物が作動することとなる場合に限る）を記憶する装置を設けることも可能であるが、保留装置、保留記憶装置との関係から、複雑化を抑止するためにこれらは搭載しないよう構成してもよい。

【0570】

ここで、役物の作動が終了するときとは、役物に係る入賞口が開放等している状態を経て、当該状態が終了するときをいう。尚、本例では、役物の作動契機が発生した時には直ちに作動するように構成されている。また、役物あるいは役物連続作動装置の作動契機を電磁的記録等により貯留し、任意の契機で当該貯留情報等により役物あるいは役物連続作動装置を連続して作動させることを可能とする構造の搭載も可能ではあるが、遊技の公正

10

20

30

40

50

の担保の観点から望ましくない。具体的には、大当り図柄が停止表示した（大当りに当選した）にも拘わらず大当りを実行せずに、その後、主遊技図柄の変動が所定回数実行された場合などの所定の条件を充足した場合に、当該大当り図柄に係る大当りを実行するように構成しないことが好適である。

【0571】

（第5実施形態）

まず、図113を参照しながら、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。第5実施形態においては、ECOぱちんこ遊技機の実現に際し、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたECOユニットEUとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される（遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている）。以下、まず主にぱちんこ遊技機に係る構成について順に説明する。

10

【0572】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技枠は、外枠12、前枠14、透明板16、扉18、操作部装置50、入賞情報表示装置60及び発射ハンドル44を含む。まず、外枠12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠14は、外枠12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠12に開閉可能に取り付けられる。前枠14は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板16は、ガラス等により形成され、扉18により支持される。扉18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠14に開閉可能に取り付けられる。また、遊技枠の前面にはスピーカ24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

20

【0573】

ここで、操作部装置50は、タッチパネル式インターフェース52、持ち球数表示部54、サブ入力ボタンSB、等から構成されており、タッチパネル式インターフェース52は、遊技者のタッチ操作（接触型・非接触型のいずれかのタッチ操作）によって、遊技機の遊技状態情報や後述するECOユニットEUに挿入されたICカード（遊技媒体記録メディア）に記録された遊技媒体情報を表示及び利用することができるよう構成されている。また、タッチパネル式インターフェース52は、演出表示機能も備えており、サブメイン制御部2000からのコマンドによって、遊技に係る演出を実行し得るよう構成されている。また、持ち球数表示部54は、持ち球数（遊技に使用（遊技領域30内に発射）することのできる遊技球数）を表示する。また、サブ入力ボタンSBは、遊技者の操作によってサブメイン制御基板2000側による演出を操作するための装置である。

30

【0574】

次に、入賞情報表示装置60（賞球数表示部60a及び入賞口種別ランプ60b）は、遊技盤面上に設けられた入賞口（又は始動口等）に遊技球が入球した際に、当該遊技球が入球した入賞口（又は始動口）の位置や、遊技者に付与される賞球数を表示するための装置である。また、遊技盤前面には、遊技者に付与された賞球数を表示するための賞球数表示部28が設けられている。尚、入賞情報表示装置60や賞球数表示部28への情報出力を行う制御態様の詳細については後述する。

40

【0575】

次に、遊技盤は、外レール32と内レール34とにより区画された遊技領域30が形成されている。そして、当該遊技領域30には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、第1主遊技始動口110、第2主遊技始動口210、補助遊技始動口410、第1大入賞口310、第2大入賞口320、第1主遊技図柄表示装置120、第2主遊技図柄表示装置220、演出表示装置2550、補助遊技図柄表示装置420、センター飾り38及びアウト口36が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【0576】

50

次に、第1主遊技始動口110は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口110は、第1主遊技始動口入球検出装置111を備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置111は、第1主遊技始動口110への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0577】

次に、第2主遊技始動口210は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口210は、第2主遊技始動口入球検出装置211と、第2主遊技始動口電動役物212と、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置211は、第2主遊技始動口210への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物212は、第2主遊技始動口210に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。尚、第5実施形態では、第2主遊技始動口210側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口110側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、第5実施形態では、第1主遊技始動口110と第2主遊技始動口210とが上下に隣接して配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口110と第2主遊技始動口210とを離隔して設けても良い。

【0578】

次に、補助遊技始動口410は、補助遊技始動口入球検出装置411を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置411は、補助遊技始動口410への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口410への遊技球の入球は、第2主遊技始動口210の第2主遊技始動口電動役物212を拡開させるための抽選の契機となる。尚、補助遊技始動口410の位置はあくまで一例である。

【0579】

次に、アウト口36の上方には、第1大入賞口310と第2大入賞口320とが設けられており、遊技領域30の右側又は左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口36に到達する前に、第1大入賞口310及び第2大入賞口320が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【0580】

次に、第1大入賞口310は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口36の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口310は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置311と、第1大入賞口電動役物312（及び第1大入賞口ソレノイド312a）と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置311は、第1大入賞口310への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大入賞口電動役物312は、第1大入賞口310に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第1大入賞口310を可変させる（第1大入賞口ソレノイド312aを励磁して可変させる）。尚、第5実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

【0581】

次に、第2大入賞口320は、第1主遊技図柄（特別図柄）又は第2主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口36の上

方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口320は、遊技球の入球を検出するための第2大入賞口入賞検出装置321と、第2大入賞口電動役物322（及び第2大入賞口ソレノイド322a）と、を備える。ここで、第2大入賞口入賞検出装置322は、第2大入賞口320への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。そして、第2大入賞口320内に入球した遊技球は、第2大入賞口入賞検出装置321によって検出されるよう構成されている。次に、第2大入賞口電動役物322は、第2大入賞口320に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第2大入賞口320を可変させる（振分入賞口ソレノイド322aを励磁して可変させる）。尚、第5実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（所謂、ベロ型アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

10

20

30

40

50

【0582】

次に、第1主遊技図柄表示装置120（第2主遊技図柄表示装置220）は、第1主遊技（第2主遊技）に対応する第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第1主遊技図柄表示装置120（第2主遊技図柄表示装置220）は、第1主遊技図柄表示部121（第2主遊技図柄表示部221）と、第1主遊技図柄保留表示部122（第2主遊技図柄保留表示部222）とを備える。ここで、第1主遊技図柄保留表示部122（第2主遊技図柄保留表示部222）は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1主遊技（第2主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第1主遊技図柄表示部121（第2主遊技図柄表示部221）は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は、「0」～「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される（但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7セグメントLEDを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4個のランプから構成されていることには限定されず、最大4個分の保留数を表示可能に構成（例えば、1個のランプから構成されており、保留数1：点灯、保留数2：低速点滅、保留数3：中速点滅、保留数4：高速点滅、す

【0583】

尚、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、第5実施形態では、第1主遊技図柄表示装置120（第2主遊技図柄表示装置220）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第1主遊技側の装飾図柄及び/又は第2主遊技側の装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、演出表示装置2550のような液晶ディスプレイに、第1主遊技図柄（第2主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【0584】

次に、演出表示装置2550は、第1主遊技図柄・第2主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。尚、演出表示装置2550は、第5実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【0585】

次に、補助遊技図柄表示装置420は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置420は、補助遊技図柄表示部421と、補助遊技図柄保留表示部422とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部422は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（

実行されていない補助遊技図柄変動の数)に相当する。

【0586】

次に、センター飾り38は、演出表示装置2550の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置2550の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ26は、遊技領域30又は遊技領域30以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0587】

次に、図114のブロック図を参照しながら、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、第5実施形態は、前述したように、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたECOユニットEUとに大別され(遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され)、ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別される(遊技枠側は遊技場設備に対して着脱可能に構成され、遊技盤側は遊技枠側に対して着脱可能に構成されている)。以下、大別された夫々の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

【0588】

<ぱちんこ遊技機/遊技盤側>

第5実施形態に係るぱちんこ遊技機(遊技盤側)は、遊技の進行を制御する主制御基板Aと、主制御基板Aからの情報(信号、コマンド等)に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置2550上での各種演出、スピーカ24からの音響、遊技効果ランプ26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板B(本例では、サブメイン制御部2000とサブサブ制御部2500とが一つの基板上に配置されている)と、遊技周辺機器(第1主遊技周辺機器100、第2主遊技周辺機器200、第1・第2主遊技共用周辺機器300、補助遊技周辺機器400)と、賞球数表示装置28、等を主体として構成されている。尚、スピーカ24や遊技効果ランプ26については、ぱちんこ遊技機(遊技機枠側)にて設けるよう構成してもよい。ここで、副制御基板Bは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置2550上での各種演出、スピーカ24からの音響、遊技効果ランプ26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部2000と、演出表示装置2550上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部2500の2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板A、サブメイン制御部2000及びサブサブ制御部2500には、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ(遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等)を一時的に記憶するRAMが搭載されている。

【0589】

まず、主制御基板Aは、遊技周辺機器(第1主遊技周辺機器100、第2主遊技周辺機器200、第1・第2主遊技共用周辺機器300、補助遊技周辺機器400)、賞球数表示装置28、情報表示LED(不図示)等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入出力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御すると共に、当該遊技の進行に係る情報を必要に応じて各入出力装置へ出力するよう構成されている。更に、主制御基板Aは、賞球払出制御基板3000と、副制御基板B(サブメイン制御部2000・サブサブ制御部2500)とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報(コマンド)を賞球払出制御基板3000に、演出・遊技の進行状態等に関する情報(コマンド)を副制御基板Bにそれぞれ送信可能に構成されている。

【0590】

次に、副制御基板Bは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置2550と、スピーカ24と、遊技効果ランプ26と、その他演出用の駆動装置(不図示)と接続されている。第5実施形態では、副制御基板B内にサブメイン制御部2000とサブサブ制御部2500とを有しており、サブメイン制御部2000によりスピーカ24から出力させる音声の制御、遊技効果(電飾)ランプ26の点灯制御並びに、演出表示装置2550上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部2500により、演出表示装

置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。また、タッチパネル式インターフェース52とも接続した場合には、当該タッチパネル式インターフェース52上にて、副制御基板Bによって制御される各種演出の表示が可能となる。尚、第5実施形態では、サブメイン制御部2000とサブサブ制御部2500とを、副制御基板Bにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部2500により音声制御を実行させる（VDPに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。

【0591】

< ぱちんこ遊技機 / 遊技枠側 >

第5実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技枠側）は、遊技球の発射制御や遊技者に対しての賞球付与（第5実施形態においては、持ち球データの加減算）制御を司る払出制御基板3000と、遊技機全体に電源を供給することとなる電源供給ユニットEと、前述した操作部装置50と、遊技球の発射機構である発射制御基板40（及び発射装置42や発射検出センサ43）と、賞球許可センサ類KS（詳細については後述するが、賞球払出しの対象となる入球口への入球を検出可能となるセンサ）と、前述した入賞情報表示装置60、等を主体として構成されている。尚、払出制御基板3000や操作部装置50には、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAMが搭載されている。尚、本例では、電源供給ユニットEから払出制御基板3000及び副制御基板Bに対して電力供給がなされると共に、払出制御基板3000を介して主制御基板Aにも電力供給がなされるよう構成されている。

【0592】

ここで、賞球払出制御基板3000は、発射装置42の制御回路である発射制御基板40と、賞球許可センサ類KS（詳細については後述するが、賞球払出しの対象となる入球口への入球を検出可能となるセンサ）と、入賞情報表示装置60と、操作部装置50とに接続されており、加えて、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機（遊技盤側）における主制御基板A及び後述するECOユニットEUとも接続されている。そして、後述するように、主制御基板A及びECOユニットEUからの情報（主に遊技者の持ち球の加算対象となる情報）、発射検出センサ43（主に遊技者の持ち球の減算対象となる情報）等に基づいて遊技に係る持ち球の操作（加算・減算等）を制御すると共に、当該持ち球情報の表示や、発射制御基板40を介して発射装置42（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）の動作を制御し得るよう構成されている。

【0593】

ここで、本例においては、サブメイン制御部2000（副遊技制御手段2000）は、画像演出を実行するサブサブ制御部2500（演出表示手段2500）、操作部装置50、各種遊技効果ランプ26（例えばサイドランプ）やスピーカ24等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板3000は、遊技球の発射を司る発射制御基板40（及び遊技球を発射する発射装置42）、賞球を許可する賞球許可センサ類KS、遊技球の貸出要求等を受付けて賞球払出制御基板3000に伝達するECOユニットEU、持ち球数の表示やICカード情報の操作等を実行する操作部装置50と電氣的に接続されている。

【0594】

また、賞球払出制御基板3000は、賞球に係る情報を送受信するための送受信制御手段3100と、賞球払出しに係る処理を司る払出制御手段3300と、遊技球の発射に係る処理を司る発射制御手段3400と、賞球払出制御基板3000側での電断時の処理を司る電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500と、を有している。

【0595】

ここで、送受信制御手段 3 1 0 0 は、情報の受信を制御する受信制御手段 3 1 1 0 と、情報の送信を制御する送信制御手段 3 1 2 0 と、を有している。また、受信制御手段 3 1 1 0 は、主制御基板 A から受信した情報を一時記憶するためのメイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 と、E C O ユニット E U から受信した情報を一時記憶するための E C O ユニット側受信情報一時記憶手段 3 1 1 2 と、を更に有している。

【0596】

次に、払出制御手段 3 3 0 0 は、賞球に係る情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 を有しており、当該払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 は、主制御基板 A から受信した各入賞口への入賞数を計数するための各入賞カウンタ（第 1 主遊技始動口入賞カウンタ 3 3 1 1 a、第 2 主遊技始動口入賞カウンタ 3 3 1 1 b、第 1 大入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 c、第 2 大入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 d、一般入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 e）と、遊技者の現在の持ち球数（遊技に供することのできる遊技媒体数）を計数するための持ち球数カウンタ 3 3 1 2 と、現時点で遊技枠内に存在している遊技球（封入遊技球）数を計数するための封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 と、を更に有している。

10

【0597】

次に、発射制御手段 3 4 0 0 は、遊技球の発射制御に係る情報を一時記憶するための発射制御関連情報一時記憶手段 3 4 1 0 を有している。

【0598】

次に、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時の情報を一時記憶（バックアップ）するための電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 を有している。

20

【0599】

< E C O ユニット >

次に、E C O ユニット E U は、賞球払出制御基板 3 0 0 0 や操作部装置 5 0 と接続され、遊技者の個人遊技状態情報（特に、所持している遊技媒体数情報）が記録された I C カード（会員カード、一般カード）を挿入することで、当該 I C カードに記録された遊技状態情報を操作部装置 5 0 上に於て表示可能であると共に、操作部装置 5 0 上での操作によって当該遊技状態情報を利用したり、貸出制御及び電子マネー等貸出用の管理制御等を行うことができるよう構成されている。また、E C O ユニット E U は、ネットワークを介してホールコンピュータ H と接続されており、遊技関連情報を出力できるよう構成され、遊技枠及び遊技盤の認証処理も、当該 E C O ユニット E U を介して行われる。尚、E C O ユニット E U は、遊技機とは異なる電源（電源装置 E 2）から電力を供給されていると共に、操作部装置 5 0 とも接続されており、操作部装置 5 0 に対しては、E C O ユニット E U から電力が供給されるよう構成されている。

30

【0600】

尚、第 5 実施形態では、図 1 1 5 の矢印表記の通り、主制御基板 A と賞球払出制御基板 3 0 0 0 とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板 A とサブメイン制御部 2 0 0 0 とは、主制御基板 A からサブメイン制御部 2 0 0 0 への一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。また、賞球払出制御基板 3 0 0 0 及び操作部装置 5 0 と E C O ユニット E U とは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、賞球払出制御基板 3 0 0 0 から操作部装置 5 0 への一方向通信が可能となるよう構成されている（あくまでも、制御基板間（制御装置間）の通信方法については一例である）。

40

【0601】

次に、図 1 1 5 を参照しながら、第 5 実施形態に係る遊技機における、E C O ユニット - 賞球払出制御基板間の処理イメージ（特に、持ち球数の加算・減算・移送処理について）を説明する。尚、同図においては常に、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、持ち球数情報（遊技に使用（遊技領域 3 0 内に発射）することのできる遊技球数に係る情報）を持ち球数表示部 5 4 に対して送信し、持ち球数表示部 5 4 は、持ち球数表示の更新を繰り返しているものとする。また、各処理において、エラー等は発生しない場合について例示している

50

。

【0602】

< 持ち球数加算処理 >

はじめに、持ち球数加算処理の一例として、同図上段の、球貸処理について説明する。まず、(1)で、タッチパネル式インターフェース52上での球貸操作が行われた場合、タッチパネル式インターフェース52から、(2)の「球貸操作情報」が、E C OユニットE Uに対して送信される。次に、当該「球貸操作情報」を受信したE C OユニットE Uは、(3)の球貸制御処理にて、I Cカードの残高消費を実行し、(4)の「持ち球数加算要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数加算要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(5)の持ち球数加算処理にて、現在の持ち球数に、消費した残高分の遊技媒体数を加算する。(5)の処理が終了すると、賞球払出制御基板3000は、(6)の「加算完了情報」を、E C OユニットE Uに対して送信する。次に、当該「加算完了情報」を受信したE C OユニットE Uは、(7)の「球貸完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース52に対して送信する。次に、当該「球貸完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース52は、(8)の球貸完了表示を実行し、球貸処理が終了する。

10

【0603】

< 持ち球数減算処理 >

次に、持ち球数減算処理の一例として、同図中段の、球消費処理(特に、ワゴンサービスに係る処理)について説明する。まず、(1)で、タッチパネル式インターフェース52上でのワゴンサービス利用操作が行われた場合、タッチパネル式インターフェース52から、(2)の「球消費操作情報」が、E C OユニットE Uに対して送信される。次に、当該「球消費操作情報」を受信したE C OユニットE Uは、(3)の「持ち球数減算要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数減算要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(4)の持ち球数減算処理にて、現在の持ち球数から、ワゴンサービスにて消費する分の遊技媒体数を減算する。(4)の処理が終了すると、賞球払出制御基板3000は、(5)の「減算完了情報」を、E C OユニットE Uに対して送信する。次に、当該「減算完了情報」を受信したE C OユニットE Uは、(6)の「球消費完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース52に対して送信する。次に、当該「球消費完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース52は、(7)のワゴンサービス利用完了表示を実行し、球消費処理が終了する。

20

30

【0604】

< 持ち球数移送処理 >

次に、持ち球数移送処理の一例として、同図下段の、I Cカード返却処理について説明する。まず、(1)で、タッチパネル式インターフェース52上での返却操作(I Cカード返却操作)が行われた場合、タッチパネル式インターフェース52から、(2)の「返却操作情報」が、E C OユニットE Uに対して送信される。次に、当該「返却操作情報」を受信したE C OユニットE Uは、(3)の「持ち球数返却要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数返却要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(4)の持ち球移送処理にて、遊技を停止(例えば、遊技球の発射を停止)すると共に、(5)の持ち球数移送処理にて、遊技盤面上を流下している遊技球(浮遊球)が存在しないことを確認し(例えば、封入遊技球数カウンタ3313のカウンタ値が初期値となるまで待機する)、(6)の「持ち球数情報」を、E C OユニットE Uに対して送信する。次に、当該「持ち球数情報」を受信したE C OユニットE Uは、(7)の返却制御処理にて、当該受信した情報に基づき、持ち球数を一時記憶し、(8)の「持ち球数クリア要求」を賞球払出制御基板3000に送信する。次に、当該「持ち球数クリア要求」を受信した賞球払出制御基板3000は、(9)の持ち球数移送処理にて、現在の持ち球数をクリア(ゼロクリア)し、(10)の「持ち球数クリア完了情報」をE C OユニットE Uに対して送信する。次に、当該「持ち球数クリア完了情報」を受信したE C OユニットE Uは、(11)の返却制御処理にて、前述の(7)の処理にて一時記憶した持ち球数を、

40

50

当該ＥＣＯユニットに挿入されているＩＣカードに記憶されている貯玉数に加算する。次に、（１２）の返却制御処理にて、ＥＣＯユニットＥＵは、当該ＩＣカードをＩＣカード返却口より排出（返却）し、（１３）の「返却完了表示指示」をタッチパネル式インターフェース５２に対して送信する。次に、次に、当該「返却完了表示指示」を受信したタッチパネル式インターフェース５２は、（１４）の返却完了表示を実行し、タッチパネル式インターフェース５２－ＥＣＯユニットＥＵ間のＩＣカード返却処理が終了する。また、（１２）の処理の完了時、ＥＣＯユニットＥＵは、（１５）の「返却完了情報」を、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。次に、当該「返却完了情報」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（４）の処理にて実行した遊技停止を解除して（１６）の遊技可能な状態へと復帰し、ＥＣＯユニットＥＵ－賞球払出制御基板３０００間のＩＣカード返却処理が終了する。

10

【０６０５】

< 認証処理 >

次に、図１１６を参照しながら、第５実施形態に係る遊技機における、遊技機の認証処理について説明する。ここで、遊技機の認証処理とは、遊技機の電源投入時に、当該遊技機が正規な遊技機であるか否かを判定する処理である。尚、同図では、正規な遊技機であると認証された場合について例示している。

【０６０６】

まず、遊技機の電源投入時、主制御基板Ａは、（１）の認証制御処理にて、主制御基板ＡのＣＰＵに記憶された固有の主制御基板ＩＤを暗号化し、（２）の「主制御基板ＩＤ」として、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。また、電源投入時、賞球払出制御基板３０００は、（３）の認証制御処理にて、賞球払出制御基板３０００のＣＰＵに記憶された固有の払出制御基板ＩＤを暗号化し、受信した（２）の「主制御基板ＩＤ」と共に（４）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」としてＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、当該受信した情報に基づき、（５）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」を、下記管理センターに対して送信する。次に、鍵管理センターは、（６）の処理にて、当該受信した、暗号化されたＩＤ（主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ）を復号化すると共に、（７）の「納品情報要求」を、遊技機管理センターに対して送信する。次に、当該「納品情報要求」を受信した遊技機管理センターは、（８）の処理にて、当該遊技機管理センターに登録されている、正規な主制御基板及び払出制御基板の納品情報を確認し、暗号化して（９）の「納品情報」として、鍵管理センターに対して送信する。次に、当該「納品情報」を受信した鍵管理センターは、（１０）の処理にて、当該受信した納品情報を復号化する。次に、鍵管理センターは、（１１）の処理にて、遊技機から受信した主制御基板ＩＤ及び払出制御基板ＩＤと、遊技機管理センターから受信した納品情報と、を照合（認証）する。次に、鍵管理センターは、（１２）の処理にて、当該認証結果を暗号化し、（１３）の「認証結果」としてＥＣＯユニットＥＵに対して送信する。次に、当該「認証結果」を受信したＥＣＯユニットＥＵは、（１４）の処理にて、当該受信した、暗号化された認証結果を復号化する。次に、当該復号化した認証結果が認証成功である場合、ＥＣＯユニットＥＵは、（１５）の「遊技開始許可」を、賞球払出制御基板３０００に対して送信する。次に、当該「遊技開始許可」を受信した賞球払出制御基板３０００は、（１６）の「遊技開始許可」を、主制御基板Ａに対して送信する。ここで、「遊技開始許可」を受信した主制御基板Ａ及び賞球払出制御基板３０００は、正規な遊技機であると認証され、遊技開始可能となる。また、認証結果が認証失敗である場合には、ＥＣＯユニットＥＵから「遊技開始許可」が送信されず、主制御基板Ａ及び賞球払出制御基板３０００は、遊技開始可能とならないこととなる。尚、本例あくまで一例であり、これには限定されず、例えば、（４）や（５）の主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤは、別々に送信してもよいし、鍵管理センターと遊技機管理センターとは、常に納品情報の送受信を行っていてもよい。また、遊技機に設定値を設ける場合（詳細は第６実施形態を参照）には、（４）の「主制御基板ＩＤ・払出制御基板ＩＤ」の送信に合わせて当該設定値情報を送信するようにして

20

30

40

50

もよい。なお、設定値は、主制御基板からの情報に基づいて認識してもよいし、設定値を設定する機能を有する装置の情報に基づいて賞球払出制御基板 3 0 0 0 が認識して送信してもよい。

【0607】

< 遊技球の循環機構について >

次に、図 1 1 7 を参照しながら、遊技球の循環について説明する。第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機においては、ぱちんこ遊技機内で一定数（例えば、1 0 0 球）の遊技球を循環させることで遊技が可能となっており（以下、循環させる遊技球を封入遊技球と呼ぶことがある）、遊技機外からの遊技球の供給及び遊技機外への遊技球の排出（払出し）を行うことなく遊技進行が可能に構成されている。

10

【0608】

まず、封入遊技球数管理手段内の、封入遊技球タンクには、封入遊技球が貯留されており、封入遊技球タンク内の封入遊技球は、球送りソレノイド機構によって発射装置 4 2 へと送り出され、発射制御装置 4 2 によって、遊技球が遊技盤側の遊技領域 3 0 に向けて発射される。次に、遊技領域 3 0 に発射された遊技球は、遊技周辺機器であるいずれかの入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 1 1 0、第 2 主遊技始動口 2 1 0、第 1 大入賞口 3 1 0、第 2 大入賞口 3 2 0、一般入賞口、アウト口 3 6、等）に入球し（第 1 主遊技始動口入球検出装置 1 1 1、第 2 主遊技始動口入球検出装置 2 1 1、第 1 大入賞口入賞検出装置 3 1 1、第 2 大入賞口入賞検出装置 3 2 1、一般入賞口検出装置にて入球検出され）、遊技盤側から遊技枠側に流入する。当該流入した封入遊技球は、遊技領域 3 0 に設けられた入球口に対応した賞球許可センサ類 K S（例えば、第 1 主遊技始動口賞球許可センサ 1 1 0 K S、第 2 主遊技始動口賞球許可センサ 2 1 0 K S、第 1 大入賞口賞球許可センサ 3 1 0 K S、第 2 大入賞口賞球許可センサ 3 2 0 K S、一般入賞口賞球許可センサ、等）及びアウト球検出センサによって検出され、封入遊技球タンクに再び貯留される。そして、このように封入遊技球がぱちんこ遊技機内を循環している状況下、遊技球が遊技盤側の遊技領域 3 0 に向けて発射される、或いは、賞球払出しの対象となる入球口（例えば、第 1 主遊技始動口 1 1 0、第 2 主遊技始動口 2 1 0、第 1 大入賞口 3 1 0、第 2 大入賞口 3 2 0、一般入賞口、等）に入球した場合には、賞球払出制御基板 3 0 0 0 によって、遊技者に対しての賞球付与（第 5 実施形態においては、持ち球データの加減算）が行われることとなる。

20

30

【0609】

次に、図 1 1 8 ~ 図 1 2 3 を参照して、賞球払出制御基板 3 0 0 0 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 1 1 8 は、第 5 実施形態に係るぱちんこ遊技機における、賞球払出制御基板 3 0 0 0 のメインフローチャートである。ここで、同図 (g) の賞球払出制御基板側メイン処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行される賞球払出制御基板 3 0 0 0 での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 3 1 0 0 で、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、後述する電断復帰時初期処理を実行する。その後、賞球払出制御基板 3 0 0 0 の繰り返し処理ルーチンである (h) を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(h) が実行された場合、同図 (h) の処理に示されるように、まず、ステップ 3 2 0 0 で、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、後述する封入遊技球数管理処理を実行する。次に、ステップ 3 3 0 0 で、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、後述する持ち球数管理処理を実行する。次に、ステップ 3 4 0 0 で、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、後述する遊技球発射制御処理を実行する。次に、ステップ 3 5 0 0 で、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、賞球関連情報送受信制御処理（主制御基板 A、発射制御基板 4 0、E C O ユニット E U、等との間で、賞球に係る情報を送受信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

40

【0610】

以上のように、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、リセット後、賞球払出制御基板側ルーチン (S 3 2 0 0 ~ S 3 5 0 0) をループ処理する形態を採用している。また、同図 (i) の処理は、賞球払出制御基板 3 0 0 0 の N M I 割り込み処理であり、電源供給ユニット E

50

からの電力が所定レベルまで低下した際に強制的に実行される処理フローである。即ち、賞球払出制御基板 3 0 0 0 の CPU において N M I 割り込みが発生した場合、ステップ 3 6 0 0 で、賞球払出制御基板 3 0 0 0 は、後述する電断時処理を実行し、電断待ちループに移行する。

【 0 6 1 1 】

次に、図 1 1 9 は、図 1 1 8 におけるステップ 3 1 0 0 のサブルーチンに係る、電断復帰時初期処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 1 0 2 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 のフラグエリアを参照し、払出制御側電断フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 3 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 1 0 4 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時情報一時記憶手段 3 5 1 0 のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオフにする。次に、ステップ 3 1 0 6 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時にバックアップした情報に基づき、各入賞カウンタ（例えば、第 1 主遊技始動口入賞カウンタ 3 3 1 1 a、第 2 主遊技始動口入賞カウンタ 3 3 1 1 b、第 1 大入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 c、第 2 大入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 d、一般入賞口入賞カウンタ 3 3 1 1 e）のカウンタ値を復元する。次に、ステップ 3 1 0 8 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時にバックアップした情報に基づき、持ち球数カウンタ 3 3 1 2 のカウンタ値を復元する。次に、ステップ 3 1 1 0 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 に初期値（例えば、1 0 0 であるが、封入遊技球タンク内の遊技球数を計数可能に構成されている場合には、当該計数結果を初期値としてもよい）を再セットする。次に、ステップ 3 1 1 2 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、電断時にバックアップした情報に基づき、その他の遊技に必要な情報（例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等）を復元する。次に、ステップ 3 1 1 4 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、発射制御関連情報一時記憶手段 3 4 1 0 のフラグエリア内にある、遊技停止フラグ（封入遊技球数異常フラグ・不正賞球情報フラグ）をオフにし、ステップ 3 1 1 6 に移行する。他方、ステップ 3 1 0 2 で N o の場合、ステップ 3 1 0 4 ~ ステップ 3 1 1 4 の処理を実行せずに、ステップ 3 1 1 6 に移行する。尚、本例では図示していないが、封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 に初期値を再セットする際に、浮遊球（遊技領域 3 0 に存在する遊技球）が遊技枠側に戻るまでの待機時間を設けてもよい。

【 0 6 1 2 】

次に、ステップ 3 1 1 6 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、メイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 を参照し、主制御基板 A 側から基本賞球数情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 3 1 1 6 で Y e s の場合、ステップ 3 1 1 8 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、当該受信した基本賞球数情報コマンドに基づき、各入賞口の基本賞球数情報を払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 に一時記憶し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ 3 1 1 6 で N o の場合、換言すれば、基本賞球数情報コマンドの受信に失敗した場合、ステップ 3 1 2 0 で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段 3 5 0 0 は、主制御基板 A に対して、設定コマンドの送信を要求（当該設定コマンド送信要求によって、主制御基板 A から基本賞球数情報コマンドの送信があった場合は、ステップ 3 5 0 0 の賞球関連情報送受信制御処理によって受信及び記憶を行う）し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰すると共に、（ h ）の賞球払出制御基板側ルーチンに移行する。

【 0 6 1 3 】

次に、図 1 2 0 は、図 1 1 8 におけるステップ 3 2 0 0 のサブルーチンに係る、封入遊技球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 2 0 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、発射制御関連情報一時記憶手段 3 4 0 0 を参照し（或いは、発射検出センサ 4 3 からの発射信号に基づき）、遊技球の発射が行われたか否かを判定する。ステップ 3 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 0 4 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 のカウンタ値から 1 減算（デクリメント）し、ステップ 3 2 0 6 に移行する。

他方、ステップ 3 2 0 2 で N o の場合、ステップ 3 2 0 4 の処理を実行せずに、ステップ 3 2 0 6 に移行する。

【 0 6 1 4 】

次に、ステップ 3 2 0 6 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、賞球許可センサ類 K S 及びアウト球検出センサからの情報を参照し、排出球が検出されたか否かを判定する。ステップ 3 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 2 0 8 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 のカウンタ値に 1 加算（インクリメント）し、ステップ 3 2 1 0 に移行する。他方、ステップ 3 2 0 6 で N o の場合、ステップ 3 2 0 8 の処理を実行せずに、ステップ 3 2 1 0 に移行する。

【 0 6 1 5 】

次に、ステップ 3 2 1 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 のカウンタ値が適正範囲内の値（例えば、5 1 ~ 1 0 0）であるか否かを判定する。ここで、封入遊技球数カウンタ 3 3 1 3 とは、遊技機枠側に存在している封入遊技球数を計数するカウンタであり、初期値として 1 0 0（本遊技機に封入されている遊技球数）がセットされている。本遊技機においては、遊技機外からの遊技球の供給、遊技機外への遊技球の排出がなされないため、遊技機内に存在する遊技球数を計数することで、不正や球詰まり等のエラーを検出することができるのである。

【 0 6 1 6 】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ 3 2 1 0 で Y e s の場合、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。他方、ステップ 3 2 1 0 で N o の場合、ステップ 3 2 1 2 及びステップ 3 2 1 4 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、遊技機内の遊技球数が異常であると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段 3 4 1 0 のフラグエリア内にある、封入遊技球数異常フラグをオンにする（遊技が停止することとなる）と共に、エラー報知を実行し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【 0 6 1 7 】

次に、図 1 2 1 は、図 1 1 8 におけるステップ 3 3 0 0 のサブルーチンに係る、持ち球数管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 3 0 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、E C O ユニット側受信情報一時記憶手段 3 1 1 2 を参照し、E C O ユニット E U からの持ち球操作情報（タッチパネル式インターフェース 5 2 上での球貸操作、貯玉再プレイ操作、球共有操作、ワゴンサービス利用操作、I C カード返却操作、等によって送信される持ち球加算・減算・クリア等の要求情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 3 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 3 0 4 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、当該受信した持ち球操作情報に基づき、持ち球数カウンタ 3 3 1 2 のカウンタ値を加算（又は減算、クリア）し、ステップ 3 3 0 6 に移行する。他方、ステップ 3 3 0 2 で N o の場合、ステップ 3 3 0 4 の処理を実行せずに、ステップ 3 3 0 6 に移行する。

【 0 6 1 8 】

次に、ステップ 3 3 0 6 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、発射制御関連情報一時記憶手段 3 4 0 0 を参照し（或いは、発射検出センサ 4 3 からの発射信号に基づき）、遊技球の発射が行われたか否かを判定する。ステップ 3 3 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 3 0 8 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、持ち球数カウンタ 3 3 1 2 のカウンタ値から 1 減算（デクリメント）し、ステップ 3 3 1 0 に移行する。他方、ステップ 3 3 0 6 で N o の場合、ステップ 3 3 0 8 の処理を実行せずに、ステップ 3 3 1 0 に移行する。

【 0 6 1 9 】

次に、ステップ 3 3 1 0 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、メイン側受信情報一時記憶手段 3 1 1 1 を参照し、主制御基板 A 側から入賞情報コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 3 3 1 0 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 2 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、当該受信した入賞情報コマンドに基づき、入賞口種別及び賞球数に係る情報を取得する。次に、ステップ 3 3 1 4 で、払出制御手段 3 3 0 0 は、当該取得した入賞口種別及び賞球数が、払出処理関連情報一時記憶手段 3 3 1 0 に一時記憶された基本賞球数情報と一致するかどうかを判定する。ステップ 3 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 3 3 1 6 で、払出制御手段

10

20

30

40

50

3300は、当該判定結果が一致した入賞口の入賞カウンタのカウント値に1加算（インクリメント）し、ステップ3330に移行する。他方、ステップ3314でNoの場合、ステップ3318及びステップ3320で、払出制御手段3300は、当該入賞情報コマンドが不正なものであると判断し、発射制御関連情報一時記憶手段3410のフラグエリア内にある、不正入賞情報フラグをオンにする（遊技が停止することとなる）と共に、エラー報知を実行し、ステップ3330に移行する。尚、ステップ3310でNoの場合、ステップ3312～3320の処理を実行せずに、ステップ3330に移行する。

【0620】

次に、ステップ3330で、払出制御手段3300は、賞球許可センサ類KSからの情報を確認し、いずれかの賞球許可センサにて入球を検出したか否かを判定する。ステップ3330でYesの場合、ステップ3332で、払出制御手段3300は、払出処理関連情報一時記憶手段3310を参照し、当該入球を検出した賞球許可センサに対応した入賞カウンタ値が1以上であるか否かを判定する。ステップ3332でYesの場合、ステップ3334で、払出制御手段3300は、当該対応する入賞カウンタのカウント値から1減算（デクリメント）する。次に、ステップ3336で、払出制御手段3300は、払出処理関連情報一時記憶手段3310に一時記憶された基本賞球数情報に基づき、当該入球を検出したセンサに対応する賞球数を、持ち球数カウンタ3312のカウント値に加算する。次に、ステップ3338で、払出制御手段3300は、主制御基板A側への賞球払出完了コマンドをセット（ステップ3500の賞球関連情報送受信制御処理によって、主制御基板A側に送信される）する。次に、ステップ3340で、払出制御手段3300は、入賞情報表示装置60上にて、当該賞球に係る入賞口種別及び賞球数を表示し、ステップ3342に移行する。尚、ステップ3330又はステップ3332でNoの場合にも、ステップ3342に移行する。

【0621】

次に、ステップ3342で、払出制御手段3300は、持ち球数カウンタ3312のカウント値を参照し、持ち球数表示部54上にて、現在の持ち球数を表示し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0622】

ここで、同図（入賞カウンタのイメージ図）は、主制御基板A側から入賞情報コマンドを受信してから賞球が付与されるまでの処理イメージを示した図である（特に、第1主遊技始動口110への入球があった場合について例示している）。まず、主制御基板A側から、第1主遊技始動口110への入球に係る入賞情報コマンドを受信すると、第1主遊技始動口入賞カウンタ3311aのカウント値に1が加算されるが、この段階では、賞球払出し（加算処理）は発生しない。次に、賞球払出制御基板3000側の第1主遊技始動口賞球許可センサ110KSにて入球を検出することで、第1主遊技始動口入賞カウンタ3311aのカウント値から1減算し、第1主遊技始動口110の賞球数である「3」が、賞球として持ち球数カウンタ3312のカウント値に加算されることとなる。

【0623】

また、同図（入賞情報表示例）は、第5実施形態に係る遊技機における、入賞情報表示装置60での表示態様の一例を示した図である。初期状態（入賞が検出されていない状態）においては、賞球数表示部60a及び入賞口種別ランプ60bでの表示は行われず、賞球の付与が完了すると、入賞情報に応じて、賞球数及び入賞口種別が表示されることとなる。例えば、第1主遊技始動口110への入球に係る賞球が付与されると、第1主遊技始動口110への入賞に対応した入賞口種別ランプ60b（本例では、一番左に位置するランプ）が点灯し、賞球数表示部60aでは、賞球数表示として「+3」との表示がなされることとなる。尚、短い時間内に複数の入賞が検出された場合には、入賞を検出した順に、入賞口種別及び賞球数を、遊技者が表示内容を確認可能な時間（例えば、0.5秒間）表示し続けることが望ましい。また、本例はあくまで一例であり、表示手段・表示方法や賞球数など、これには限定されず、例えば、ランプの点灯態様の組合せや、サウンドによって入賞口種別や賞球数を遊技者に対して報知し得るよう構成してもよい。また、同時に

複数の入賞情報を表示可能に構成することで、短い時間内に複数の入賞があった場合にも、より正確な表示をすることが可能となる。

【0624】

次に、図122は、図118におけるステップ3500のサブルーチンに係る、遊技球発射制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3502で、発射制御手段3400は、発射制御関連情報一時記憶手段3410のフラグエリアを参照し、遊技停止フラグ{封入遊技球数異常フラグ(遊技機内の遊技球数が多い又は少ないと判定した場合にオンとなるフラグ)・不正賞球情報フラグ(異常な賞球が発生したと判定した場合にオンとなるフラグ)}がオフであるか否かを判定する。ステップ3502でYesの場合、ステップ3504で、発射制御手段3400は、持ち球数カウンタ3312を参照し、当該カウンタ値が0より大きいかなんかを判定する。ステップ3504でYesの場合、ステップ3506で、発射制御手段3400は、発射制御基板40からの情報を参照し、ハンドル44の入力(遊技者による回転操作)があるかなんかを判定する。ステップ3506でYesの場合、ステップ3508で、発射制御手段3400は、当該ハンドル入力に基づき、遊技球の発射強度を決定する(例えば、遊技者の操作によるハンドル44の変位が大きいほど、強い発射強度とする)。次に、ステップ3510で、発射制御手段3400は、遊技球発射ソレノイドを駆動し、遊技球を遊技領域30に発射し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。尚、ステップ3502～ステップ3506でNoの場合にも、本サブルーチンの呼び出し元に復帰する。

【0625】

次に、図123は、図118におけるステップ3600のサブルーチンに係る、電断時処理のフローチャートである。まず、ステップ3602で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、各入賞カウンタ(例えば、第1主遊技始動口入賞カウンタ3311a、第2主遊技始動口入賞カウンタ3311b、第1大入賞口入賞カウンタ3311c、第2大入賞口入賞カウンタ3311d、一般入賞口入賞カウンタ3311e)のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段3510に一時記憶(バックアップ)する。次に、ステップ3604で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、持ち球数カウンタ3312のカウンタ値を、電断時情報一時記憶手段3510に一時記憶(バックアップ)する。次に、ステップ3606で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、電断時情報一時記憶手段3510のフラグエリア内にある、払出制御側電断フラグをオンにする。次に、ステップ3608で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、その他の遊技に必要な情報(例えば、各種フラグ情報、受信コマンド、未送信コマンド、等)を電断時情報一時記憶手段3510に一時記憶(バックアップ)する。次に、ステップ3610で、電断時・電断復帰時初期処理制御手段3500は、バックアップ領域に電源を供給し、本サブルーチンの呼び出し元に復帰して電断待ちループに移行する。

【0626】

以上のように構成することで、第5実施形態に係る遊技機によれば、遊技盤側に設けられた入球検出装置(例えば、第1入球検出装置111、第2入球検出装置211、第1入賞検出装置311、第2入賞検出装置321、等)と、遊技枠側に設けられた賞球許可センサ類KS(例えば、第1主遊技始動口賞球許可センサ110KS、第2主遊技始動口賞球許可センサ210KS、第1大入賞口賞球許可センサ310KS、第2大入賞口賞球許可センサ320KS、一般入賞口賞球許可センサ、等)と、の双方で入球が検出され、且つ、主制御基板A側から送信された入賞情報(例えば、入賞口種別・賞球数に係る情報)が、賞球払出制御基板3000側に記憶された基本賞球数情報と一致した場合にのみ、遊技者に対して賞球が付与されるよう構成されているため、不正行為による賞球の獲得を防止することができる。また、遊技枠側に賞球許可センサ類KSを設けることで、遊技盤のコストを削減できることとなる(ぱちんこ遊技機の機種入れ換えは、主に遊技盤のみの入れ替えにて行われ、遊技枠は繰り返し使用されることが多いため)。また、遊技者に対して賞球を付与した入賞については、所定の表示部(例えば、入賞情報表示装置60)にて、入賞口種別及び賞球数を表示し得るよう構成されているため、遊技者にとって、いずれ

の入賞口に入賞し、何球の賞球が得られたか、という情報が分かり易い、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができることとなる。

【0627】

尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されない。例えば、第5実施形態における入賞情報表示装置60は、遊技枠に設けたが、これには限定されず、第1主遊技図柄表示装置120（又は第2主遊技図柄表示装置）等の他の表示装置と同一基板上に設けてもよい（そのように構成した場合、コスト削減・視認性向上等の効果がある）。また、第5実施形態においては、主制御装置Aから賞球払出制御基板3000に対して入賞情報（及び基本賞球数情報）を送信し、入賞情報が正常であるか否かを、賞球払出制御基板3000側で判定するよう構成したが、これには限定されず、例えば、第5実施形態とは逆の構成にて入賞情報の異常を判定するよう構成してもよい{賞球払出制御基板3000から主制御装置Aに対して入賞情報（及び基本賞球数情報）を送信し、入賞情報が正常であるか否かを、主制御基板A側で判定するよう構成してもよい}。また、例えば、賞球数の表示をフルカラー7セグで行い、賞球数を表示した色によって、入賞口種別や入賞口の位置を報知し得るよう構成してもよい。また、入賞口の入球容易性に応じて、入賞情報の表示を異ならせる（例えば、入球が容易な入賞口への入賞の場合には白色での表示、入球が困難な一般入賞口への入賞の場合には、効果音と共に赤色での表示を行う）よう構成してもよい。そのように構成した場合、通常とは異なる表示の頻度によって、遊技機の、遊技者に対する利益の期待度を推測することが可能となる。

【0628】

<<第5実施形態に適用可能なその他の構成>>

ここで、第5実施形態に係るぱちんこ遊技機に適用可能なその他の構成を以下に詳述する。尚、以下の構成は第5実施形態のみには限定されず、本例に係るすべての実施形態の構成にて適用可能となっている。

【0629】

<総得点表示装置D190>

本例に係る遊技機では、貸出された遊技球や、所定の入賞口への入球によって得られた遊技球を、演算処理可能な擬似的な遊技媒体とし、発射する遊技球は、実体的な遊技球としてもよい。そのように構成した場合、発射可能な遊技球の総数等を表示可能な総得点表示装置D190を設けてもよい。総得点表示装置D190は、7セグメントLEDで形成された9個の表示部を有しており、遊技者から視認容易な位置（例えば、図1におけるサブ入力ボタンSBの近傍）に設けられている。また、9個（9桁）の表示部は、総得点情報を表示するための5個（5桁）の表示部と、獲得得点情報を表示するための2個（2桁）の表示部と、エラー情報を表示するための2個（2桁）の表示部と、から構成されている。尚、総得点表示装置D190に表示される発射可能な遊技球の総数は、遊技球が貸出された場合や、所定の入賞口への入球によって賞球が得られた場合に増加し得るよう構成されている。また、総得点表示装置D190に表示される発射可能な遊技球の総数は、RAMなどの記憶装置に記憶されている。記憶装置は、例えば、主制御基板MのCPUに内蔵されているRAMなどにすることができる。なお、これに加え、総得点表示装置D190にも、別途RAMなどの記憶装置を有するよう構成し、主制御基板Mと総得点表示装置D190との双方で発射可能な遊技球の総数に係る情報を記憶できるよう構成してもよい。また、このようにすることで、本例に係る遊技機の総得点表示装置D190は、遊技球の総数を表示だけでなく記憶することもできる。

【0630】

また、総得点表示装置D190には、以下の情報を表示可能とすることができる。

（1）総得点情報

総得点情報とは、発射することが可能な得点の総数を示す情報である。尚、発射可能な遊技球を得点と称することがあり（1球＝1点）、発射可能な遊技球数の合計を総得点と称することがある。

（2）獲得得点情報

獲得得点情報とは、所定の入賞口への1回の遊技球の入球によって得られた得点（他の実施形態では賞球と称することがある）を示す情報である。

（３）エラー情報

主制御基板及び／又は払出制御基板に異常が発生したことを示す情報である。ここで、前述したように、総得点表示装置D190には、総得点情報を表示するために5つ（5桁）の表示部を有し、獲得得点情報を表示するために2つ（2桁）の表示部を有し、エラー情報を表示するために2つ（2桁）の表示部を有し、合計で9個の表示部を有している。尚、獲得得点情報を表示するための表示部とエラー情報を表示するための表示部は兼用しても良い。このとき、獲得得点情報を表示している場合にエラーが発生した場合には、表示している獲得得点情報からエラー情報に切り替える。一例として、エラー発生時にはエラーの種別毎に「E1」、「E2」、「E3」・・・のようにエラーの種別によって異なる表示態様にて表示し、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーとして「E1」を表示するよう構成した場合において、例えば、8球の払い出しが行われる際に「*8」を表示（「*」は消灯を示す）しているときに電源断が起こり、電源断復帰が正常に実行できない場合のエラーは、「E1」表示、電源断復帰が正常に実行できた場合には、「*8」表示のよう構成してもよい。尚、表示部の数は適宜変更可能であり、例えば、総得点情報を表示するための表示部を4つにし、4桁までの情報を表示可能としたり、総得点情報を表示するための表示部を6つにし、6桁までの情報を表示可能としてもよい。

10

【0631】

尚、1分間に100球の遊技球を発射可能な遊技機において、1時間遊技球を発射し続けたときに出玉率が2であった場合には、「イン：100×60＝6000、アウト：12000」となる。遊技場の営業時間が14時間だった場合には、「イン：84000、アウト：168000」となり、このような場合において、遊技場の営業終了時の総得点表示装置D190に表示される総得点は、おおよそ「168000－84000＝84000」となるため、このように構成した場合には、総得点表示装置D190における総得点情報を表示するための表示部は5つとし、5桁までの情報を表示可能とすることが好適である。

20

【0632】

複数種類存在するエラーのうち、設定変更時のRAMクリア処理を実行しないと復帰できない復帰不可能エラー（当該エラーが発生する直前の状況には復帰不可能なエラー）が発生した場合、復帰する際には、主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアするが、上述したように総得点に関する情報はクリアしないようにすることによって、遊技者に不利益を与えないようにすることができる（例えば、総得点として「2000」得点有しているときに復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した際に「0」となることを防止することができる）。また、総得点に関する情報を含むRAMの領域（アドレス）もクリア対象とした場合であっても、総得点に関する情報をCRユニットにも記憶しておき、復帰不可能エラーから復帰した場合には、接続端子板から総得点に関する情報を主制御基板及び／又は払出制御基板に送信するように構成することによって、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。また、総得点表示装置D190にRAMを備えている場合には、当該RAMに総得点に関する情報を記憶することによって復帰不可能エラーが発生し、復帰不可能エラーから復帰した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である。換言すると、電源断が発生した場合や主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアした場合にも総得点情報をバックアップするための手段（総得点情報をバックアップするための記憶領域）を有していれば、復帰不可能エラーが発生した場合であっても、遊技者に不利益を与えないようにすることが可能である（総得点情報を主制御基板及び／又は払出制御基板のRAM内の記憶領域とバックアップするための記憶領域とに記憶するよう構成してもよいし、主制御基板及び／又は払出制御基板のRAMをクリアしても消去されない記憶領域（バックアップするための記憶領域）のみに記憶するよう構成してもよい）。

30

40

【0633】

50

< 差玉数に関する情報 >

本例に係る遊技機においては、所定の期間（例えば、遊技者が遊技を開始してからの所定の期間）における遊技球数（得点）の差玉数（払い出されたすべての遊技球数から発射したすべての遊技球数を減算した球数）を確認可能に構成してもよい。例えば、遊技者から常時確認（視認）可能な位置に差玉数を表示する表示部を設けてもよいし、演出表示装置に表示し得るよう構成してもよい。尚、演出表示装置に差玉数に関する表示を表示し得るよう構成した場合には、演出表示装置の一部の表示領域に差玉数に関する表示を常時表示するよう構成してもよいし、ボタン有効期間にてサブ入力ボタン S B を操作することにより表示されるメニュー画面にて（又は、メニュー画面にて再度サブ入力ボタン S B を操作することによって）、演出表示装置に差玉数に関する表示を表示するよう構成してもよい（遊技者が差玉数の確認を所望した場合にはサブ入力ボタン S B を操作することによっていつでも差玉数を確認可能に構成してもよい）。尚、遊技を開始した時点等の所定のタイミングからの総得点の増減値を差玉数としてもよく、例えば、遊技開始時の総得点が 2 0 0 0 点（球）であり、現在の総得点が 2 5 0 0 点（球）である場合には、差玉数は + 5 0 0 点（球）となり、遊技開始時の総得点が 2 0 0 0 点（球）であり、現在の総得点が 1 5 0 0 点（球）である場合には、差玉数は - 5 0 0 点（球）となるよう構成してもよい。また、差玉数を所定の表示部（例えば、演出表示装置）に表示する場合、差玉数が正の値及び 0 の場合には黒色にて表示し、差玉数が負の値である場合には赤色にて表示する等、差玉数の値によって表示色（表示態様）を異ならせてもよい。

10

20

【 0 6 3 4 】

尚、前記差玉数に関する情報として、現在の差玉数の情報や、所定数から現在の差玉数を減算した遊技球数に関する情報を、主制御基板 M が計測及び演算し、主制御基板 M 側にて記憶し得るよう構成してもよい。また、前記差玉数に関する情報として、現在の差玉数の情報や、所定数から現在の差玉数を減算した遊技球数に関する情報を、主制御基板 M 以外の基板（例えば、賞球払出制御基板 K H）が計測及び演算し、主制御基板 M 側にて記憶し得るよう構成してもよい。また、当該主制御基板 M が記憶した情報を副制御基板 S 側に送信し得るよう構成してもよい。また、他の装置から差玉数に関する情報を受信し、主制御基板 M 側が把握できるようにしても良い。

【 0 6 3 5 】

また、差玉数に関する構成として、以下のように構成してもよい。

（ 1 ）差玉数が所定数に到達した場合に、遊技の進行を停止する。一例としては、遊技者が発射ハンドル D 4 4 を操作しても遊技球が発射されない（発射装置 D 4 2 の制御が実行されない）、入賞口への入球が無効になる（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 等の入賞口への遊技球を検出するためのセンサが遊技球を検出しない、図 1 4 にて明示した入球検出処理を実行しない）、主制御基板 M 側の各種抽選を実行しない（例えば、図 2 5 で詳述した当否抽選、図柄決定抽選、変動態様決定抽選、等を実行しない）、ように構成してもよい。

30

（ 2 ）差玉数に関する情報を所定の記録媒体に電磁的に記録可能に構成してもよく、さらに、遊技者が遊技を開始する際に当該記録媒体に記憶している情報を読み込んで、差玉数に関する情報を引き継いで遊技を進行可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、遊技者が 1 日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合にも、差玉数を引き継いで計測することができ、当該遊技者の 1 日における差玉数を把握することができる。また、遊技者の 1 日における差玉数が所定数に到達した際には、前述したように遊技を停止すると共に、前記記録媒体に遊技を停止する所定数に差玉数が到達した旨の情報を記録し、所定期間（例えば、次の営業日になるまで）遊技ができない（遊技球の貸し出しができない）よう構成してもよい。尚、遊技者が 1 日に複数台の遊技機にて遊技を実行した場合には、いずれの遊技者が遊技を実行したのかを把握可能に構成することが好適であり、例えば、前記記録媒体にどの遊技者が遊技を実行しているか識別可能な識別情報を記録しておき、遊技を開始する際に当該識別情報を参照して、前記 1 日における差玉数の情報を読み出し可能に構成することが好適である。

40

50

【 0 6 3 6 】

また、遊技の進行を停止した際には、遊技の進行を停止した旨の情報を副制御基板 S 等、他の制御基板に送信し得るよう構成してもよく、例えば副制御基板 S に情報を送信する場合には、送信された情報に基づいて、以下のように、所定の表示を行う制御や、実行中の演出等の表示の表示態様を変化させる制御を行うことが可能となる。

(1) 遊技の進行を停止した際には、演出表示装置にて、遊技の進行を停止した旨の表示として、(1 - 1) 現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに遊技を停止した旨の表示を演出表示装置の表示領域の半分以上の面積を要して表示する、(1 - 2) 現在表示中の演出よりも前面のレイヤーに前述した注意喚起画像(例えば、「ぱちんこは適度に楽しむ遊びです」との表示)を表示する、(1 - 3) 現在表示中の演出の表示を消去して演出表示装置の表示領域全体に遊技の進行を停止した旨の表示を表示する、よう構成してもよい。また、遊技の進行を停止した旨の表示を表示する際には、当該表示専用の音声を出力(例えば、「遊技を終了します。のめりこみに注意してください」)してもよいし、当該表示専用の点灯態様にて遊技効果ランプを点灯させてもよい。

(2) 差玉数が前記所定数に到達した際に大当たり中、特別遊技開始デモ時間、又は大当たり図柄に係る図柄変動中であつた場合には、(2 - 1) 遊技の進行を停止する処理を実行せず、その後大当たりにて増加した遊技球数以上差玉数が減少した際に遊技の進行を停止する、(2 - 2) 遊技の進行を停止し、且つ、その後遊技者では不可能な操作(例えば、遊技場管理者のみが実行可能な操作)によってのみ遊技の進行を再開可能、又は、設定変更時の R A M クリアを実行しない限り遊技を再開不可能(後述する第 6 実施形態の構成に適用した場合)、のように構成してもよい。

【 0 6 3 7 】

また、遊技の進行が停止することとなる所定数に到達していない場合に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に差玉数に関する情報を送信し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、副制御基板 S 側にて実行する表示として、遊技の進行が停止することとなる差玉数である所定数まで、あと一定数差玉数が減少すると到達する状況となった場合(例えば、あと 1 0 0 球の発射によって所定数に到達する場合)には、遊技の進行の停止が迫っている旨を演出表示装置にて表示または音声にて出力するよう構成してもよい。また、例えば、前記所定数が - 2 5 0 0 点(球)である場合において、差玉数が前記所定数に対して相対的に近い値である場合(例えば、- 2 0 0 0 球)よりも、差玉数が前記所定数に対して相対的に遠い値である場合(例えば、+ 1 0 0 0 球)の方が、副制御基板 S 側にて実行する演出として、図柄変動中に予告演出(例えば、会話演出等)を実行する頻度が高くなるよう構成してもよい。

【 0 6 3 8 】

< 総得点が上限値となった場合の作用 >

また、遊技球の払出が発生した場合に総得点が増加し得ることとなるが、総得点に上限値を設けて、総得点が当該所定値に到達した場合には、総得点が増加しないよう構成してもよい。一例としては、総得点に関する記憶領域の大きさを 2 バイトとした場合、記憶可能な総得点は 0 ~ 6 5 5 3 5 までとなり、総得点の上限値は 6 5 5 3 5 となる。そのように構成した場合、総得点が 6 5 5 1 0 である状況下、大入賞口(例えば、第 1 大入賞口 C 1 0)に遊技球が入球し、1 5 球の払出が発生した場合には、1 5 点(球)の得点が総得点に加算され、総得点は 6 5 5 2 5 となる。一方、総得点が 6 5 5 3 0 である状況下、大入賞口(例えば、第 1 大入賞口 C 1 0)に遊技球が入球し、1 5 球の払出が発生した場合には、1 5 点(球)の得点が総得点に加算されると総得点の上限値である 6 5 5 3 5 を超過してしまうため、5 点(球)の得点が総得点に加算され、総得点は上限値である 6 5 5 3 5 となる。尚、総得点が上限値である場合に、C R ユニット C R U (E C O ユニットと称することがある)から総得点を増加する旨の情報を受信した場合にも、総得点が増加しないよう構成してもよい(例えば、C R ユニット C R U への紙幣の投入が無効になる、C R ユニット C R U に設けられた得点を貸し出すためのボタンの操作が無効になる)。尚、入賞により総得点が上限値に到達する(超過する)状況となった場合には、エラーが発生

して遊技の進行が停止するよう構成してもよい。また、入賞により総得点が上限値に到達する（超過する）状況となった場合に、上位桁を16進表示にする、スクロール表示・切替表示させる等、表示形態を変えることにより全体の得点を表示してもよい。

【0639】

< 遊技価値情報に関する構成 >

1球の遊技球又は1点の得点の価値が第1の価値（例えば、4円）である旨の情報と、1球の遊技球又は1点の得点の価値が前記第1の価値よりも低い第2の価値（例えば、1円）である旨の情報を、遊技機内に設けられた端子板である接続端子板から主制御基板M（以降の主制御基板Mを払出制御基板Hとしてもよい）に送信可能に構成してもよい。尚、第1の価値である情報と第2の価値である情報とを遊技価値情報と称することがある。また、そのように構成した場合に、第1の価値である情報と第2の価値である情報とのいずれの情報を受信したのかを主制御基板Mが記憶可能に構成してもよい。また、主制御基板Mが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認可能に構成してもよく、当該確認の実行タイミングとしては、（1）常時一致しているかを確認する、（2）所定の遊技球数を発射する毎（例えば、排出球を計測することによって発射球数を計測する）、（3）所定の期間毎（例えば、1時間）、（4）電源断が発生した後の電源復帰後、（5）設定変更に関するRAMクリア処理の実行後、のようにしてもよい。また、主制御基板Mが記憶している遊技価値情報と、接続端子板から受信した遊技価値情報とが一致しているかを確認した結果、一致していないと判定した場合、例えば、主制御基板Mにて記憶している遊技価値情報が第1の価値であり、接続端子板から受信した遊技価値情報が第2の価値である場合には、遊技価値情報が一致するまで遊技の進行を停止し、遊技球の発射を不可能にしたり、入賞口への入球を無効にしたり、得点（総得点）の精算処理を実行不可能とするよう構成してもよい。

【0640】

また、前述したように、遊技の進行を停止した際に、主制御基板M側から副制御基板S側に遊技の進行を停止した旨の情報を送信し得るよう構成した場合において、（1）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない（2）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する一方、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している場合には差玉数に拘わらず遊技の進行を停止しない且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行しない、（3）主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が所定値（例えば、-2500球）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行し、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況下、差玉数が前記所定値よりも少ない値である特定値（例えば、-10000球）に到達した場合には遊技の進行を停止且つ遊技の進行を停止した旨の演出を実行する、よう構成してもよい。尚、差玉数に基づいて遊技の進行を停止する旨の演出を実行し得るよう構成したが、これには限定されず、差玉数と遊技価値情報とに基づいて算出可能である得点（遊技価値、遊技球、持ち点）の貸出金額に関する情報に基づいて、遊技の進行の停止に関する演出を実行するよう構成してもよい。また、主制御基板Mが第1の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差玉数に関する演出を実行する場合の演出態様と、主制御基板Mが第2の価値である遊技価値情報を記憶している状況にて差玉数に関する演出を実行する場合の演出態様とを相違させてもよい。このように構成することによって、遊技者の使用している金額に基づいた演出の実行態様とすることができ、適切に遊技に対するのめりこみを防止することができる。

【0641】

< 遊技の終了操作の構成 >

また、第5実施形態に関する遊技機においては、精算ボタンD60を有するよう構成し、遊技者が精算ボタンD60を操作することによって、主制御基板Mから接続端子板に得点に関する情報を送信し得るよう構成してもよい（当該操作によって遊技を終了することができる）。尚、当該得点に関する情報を送信している途中にて電源断が発生した場合においては、電源断復帰後に、（1）主制御基板Mから接続端子板へ再度得点に関する情報を送信する（2）接続端子板から主制御基板Mへ再度超過した分の得点に関する情報を送信することを要求する要求信号を送信し、その後、主制御基板Mから接続端子板に再度得点に関する情報を送信する、よう構成してもよい。

【0642】

また、扉ユニット開放中に精算ボタンD60を操作した場合には、（1）得点の精算に関する処理を実行する、（2）得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。また、精算ボタンD60を操作した直後に扉ユニットが開放した場合には、得点の精算に関する処理を中断せずに継続して実行可能に構成してもよい。

【0643】

設定確認状態にて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行する、（2）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行する、（3）設定値が確認可能な状況にて得点の精算に関する処理を実行しない、（4）設定値が確認できなくなり、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【0644】

設定変更モードにて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）設定変更モードのまま得点の精算に関する処理を実行する、（2）設定変更モードが終了し、得点の精算に関する処理を実行する、（3）設定変更モードのまま得点の精算に関する処理を実行しない、（4）設定変更モードが終了し、得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【0645】

主遊技図柄の変動中にて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）主遊技図柄が変動したまま得点の精算に関する処理を実行する、（2）主遊技図柄が変動したまま得点の精算に関する処理を実行しないように構成してもよい。

【0646】

大当りの実行中（又は小当りの実行中）にて精算ボタンD60を操作した場合において、（1）大当り（又は小当り）が実行されたまま得点の精算に関する処理を実行する、（2）大当り（又は小当り）が実行されたまま得点の精算に関する処理を実行しないよう構成してもよい。

【0647】

以上の通り、主制御基板Mと接続端子板との間で得点に関する情報を送信又は受信している最中に、意図していない事象（電源断、エラー）が発生した場合であっても、正確に得点に関する情報を送信又は受信が可能となる。なお、上述の構成に際し、又は上述の構成に加え、送信側は、（1）得点に関する情報の中に、送信が終了したことを示すデータを含める（例えば、シリアル通信の場合に終了ビット情報を有する）、（2）得点に関する情報を送信した後に、終了を示す情報を送信する、ように構成されていても良い。また、受信側は、送信された得点に関する情報を受信した後に、送信側に対して情報を受信したことを示す受信完了情報を送信するように構成されていても良い。

【0648】

（第6実施形態）

尚、本実施形態においては、遊技機の主遊技図柄の当否当選確率等に対応する設定値を1種類のみ設ける構成としているが、このような設定値を複数設ける構成としてもよい。そこでこのような設定を複数設ける構成を第6実施形態とし、以下、本実施形態との相違点について詳述する。

【0649】

尚、以下の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等は、他の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等と同一である場合があるが、これらはそれぞれ単独の実施形態におけるステップ番号、符号、手段名等であることを示している（例えば、本実施形態におけるステップ 2 1 0 2 と第 2 実施形態におけるステップ 2 1 0 2 は、別の実施形態におけるステップ 2 1 0 2 であるため、それぞれ単独で機能する処理である）。

【0650】

はじめに、第 6 実施形態に係るぱちんこ遊技機は、主遊技図柄の当否当選確率等を異ならせるための設定値を複数備えるために、設定変更手段として、設定変更用のキースイッチ及び設定変更ボタンを設けている。以下、本例における設定変更用の装置として、設定変更用のキースイッチと設定変更ボタンを用いて説明するが、これに限らず、ディップス

10

【0651】

ここで、本例においては、設定変更用のキースイッチは、設定キー差込口に設定キーを挿入し、所定の方向に回動させることにより、ON 状態と、OFF 状態とに変移可能となっている。尚、本例においては、電源投入時に（所定条件のもと）、設定変更用のキースイッチが ON 状態である場合には、設定変更モードとなり、設定変更ボタンによる操作（例えば、押下）が有効となり得る一方、設定変更用のキースイッチが OFF 状態である場合には、設定変更モードにはならず、設定変更ボタンによる操作（例えば、押下）が無効となる。また、設定変更ボタンを有効とするための所定条件として、主制御基板 M に入力される扉 D 1 8 の開放信号を挙げることができる。このように構成することで、設定変更が実行可能な状況として、「設定変更用のキースイッチが ON 状態であること」に加え、「扉 D 1 8 が開放状態になっていること」の 2 つが必要条件になるため、扉 D 1 8 が閉塞された状態で設定変更用のキースイッチが ON になるという通常では考えられない状態（すなわち、不正な設定変更）を抑制することができる。

20

【0652】

以下では、電源投入時における、設定変更に係る処理について、図 1 2 4 a を用いて説明する。

30

【0653】

まず、図 1 2 4 a は、第 6 実施形態に係る、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、ステップ 1 0 0 1（第 6）で、主制御基板 M は、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 0 0 1（第 6）で YES の場合、ステップ 1 0 0 2 の処理に移行する。ステップ 1 0 0 1（第 6）で NO の場合（設定キースイッチの操作が有った場合）、主制御基板 M は、ステップ 1 0 0 3（第 6）の処理（後述する、設定変更処理）を実行し、ステップ 1 0 0 4 の処理に移行する。

【0654】

尚、本例においては、遊技機は複数の設定値を備えるが、設定変更ボタンの操作態様と、遊技機の設定値の変移との対応は、適宜自由に設計可能である。例えば、本例における設定値の数が 6（設定値が「1」～「6」のいずれかとなる）であり、且つ、電源投入時の設定値が「6」の場合、設定変更ボタンを 1 回操作すると、設定値が「5」となり、設定変更ボタンを 3 回操作すると、設定値が「3」となる、といったように、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を「6」「1」に繰り下げていく構成であってもよい（同様に、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を「1」「6」に順次繰り上げていく構成であってもよい）。また、この場合、設定値が「1」の状態、設定変更ボタンを 1 回操作すると、設定値が「6」となる、といったように、設定値が下限値である状態にて、設定変更ボタンが操作された場合には、設定値が上限値に変移するように構成してもよい。同様に、設定変更ボタンの操作回数に応じて、設定値を繰り上げていく構成とし

40

50

、設定値が上限値（本例では、「6」）の状態にて設定変更ボタンが操作された場合には、設定値が下限値（本例では、「1」）に変移するように構成してもよい。また、操作ボタンを長押しすることで、設定値が順次変更されるように構成してもよい。

【0655】

なお、設定値の数は、例えば、2、3、4、5、6等、適宜自由に設計可能である。設定値の数が少ないほど（例えば、設定値の数が2や3の場合）、複数の設定値を有することに基づく遊技の興趣性を向上させつつも遊技機の構成を簡易なものとするのが可能となり、設定値の数が多いほど（例えば、設定値の数が5や6の場合）、より遊技の興趣性を高めることが可能となる。

【0656】

ここで、図124bは主制御基板Mがケースに收容された状態及び、設定操作部周辺の断面を示したものである。図124bに示すように主制御基板Mには、CPUMCが主制御基板Mの右上に設けられ、中央上部には出玉試験等を実施する際にのみ取り付けられる試験端子TSの搭載領域が形成され、主制御基板Mの右下部には既述した入球状態表示装置J10が設けられている。また、主制御基板Mの左上部には設定変更用の操作部並びに設定値表示装置が設けられている。本実施例においては上述のようにCPU、試験端子、入球状態表示装置J10、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置が平面視（遊技機の背面視）においてラップしないよう（重ならないよう）に配置され、また、入球状態表示装置J10と設定値表示装置との誤認を抑止できるように所定以上（例えば30mm以上）の間隔が設けられている。なお、本実施例においては図124bにおける左側が遊技機枠を開放する際の自由端となっており、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置を自由端側近傍に配置することにより、設定値の変更作業等を容易にできるように配慮する一方で、入球状態表示装置J10については遊技機枠を開放する際の回転軸側に配置することで遊技機枠を開放した際に、表示情報を意図せず遊技者に視認されることを抑止するように配慮している。尚、設定値の変更等に際して不正防止を優先する場合には、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置を主制御基板の正面視右側（遊技枠の回転軸側）に形成してもよい。ここで、本実施例においては、上述した点を考慮し、安易に設定変更用の操作部にアクセスできないように設定変更用の操作部に対応する部分に開閉蓋SKCを設け、設定値の変更作業や設定情報の確認作業等の場合を除き、設定変更用の操作部が露出しないように構成されている。以下では、設定変更用の操作部並びに設定値表示装置に関して図124bの下図（関連部分の部分断面図）も参照しつつ説明する。

【0657】

まず、設定変更用の操作部に対応する基板ケースの上面は設定キースイッチSK1の設定キー差込口に設定キー（鍵）が挿入可能となるように、また、設定変更ボタンSK2の操作が可能となるように所定の大きさの開口が形成されている。但し、当該開口から基板の上面に向かって側壁等の区画壁が形成されることにより、開口を介して主制御基板Mの他の電子部品（例えばCPU）にアクセスできないようになっている。また、この開口に対応して設定キー差込口が形成された設定キーSK1と、プッシュ式の設定変更ボタンSK2とが上下に配設され、更に、開口部の大きさに対応した開閉蓋SKCが開口を常に閉鎖する方向に付勢された状態で開閉可能に基板ケースに取り付けられている。

【0658】

次に、設定変更等の操作方法と設定変更・設定表示の作用の概要について簡単に説明する。設定値の確認を行う際には、まず、開閉蓋SKCを付勢力に抗して所定角度開放し、設定キースイッチSK1の設定キー差込口に設定キー（鍵）を挿入してキーを右方向に回転させる。この操作により、7セグメントLEDで形成された設定値表示装置に、現在の設定値（例えば設定値の範囲が1～6であれば該当する数値）が表示され、設定表示モードであることを示すためにセグメントDP（ドット）が表示される。なお、本実施例においては、遊技機が起動している（電源がオンになっている）状況では、設定値の表示（設定確認状態への移行）は可能であるものの、設定値の変更処理はできない（新たに設定変更モードには移行できない）ように構成されている。なお設定表示モードを設定確認モー

10

20

30

40

50

ドと称することがある。

【0659】

一方、設定値の変更を行う際には、まず、電源スイッチE a（図2参照）を操作して電源をオフにし、その後、開閉蓋SKCを付勢力に抗して所定角度開放し、設定キースイッチSK1の設定キー差込口に設定キー（鍵）を挿入してキーを右方向に回転させる。そして、再度電源スイッチE a（図2参照）を操作して電源をオンにする。この操作により、7セグメントLEDで形成された設定値表示装置に、現在の設定値（例えば設定値の範囲が1～6であれば該当する数値）が点滅表示され、設定変更モードであることを示すためにセグメントDP（ドット）が消灯する。この状態で、設定変更ボタンSK2を押圧操作すると、現在の設定値に+1ずつされた新たな設定値が一時記憶され、記憶された設定値が設定値表示装置に表示される。管理者は、任意の設定値となるように設定変更ボタンSK2を操作する。なお、本実施例では、電源投入時の設定値が「1」であれば、設定変更ボタンSK2を1回押圧操作する毎に「1」「2」・・・「5」「6」「1」のように設定変更後の設定値の候補が変更される。そして、設定変更ボタンの操作により、任意の設定値に変更（設定値表示装置に任意の設定値を表示）した状態で設定キースイッチSK1に挿入されているキーを左方向に回転させると、設定変更処理が完了し、所定時間（例えば1000ms）設定値表示装置に、現在の設定値が点灯表示されるとともにセグメントDP（ドット）が点灯表示された後、双方の表示が消灯する。尚、本例においては、設定変更後の設定値の候補を選択した後、設定キースイッチSK1に挿入されているキーを左方向に回転させることで設定変更処理が完了（設定値が確定）するよう構成したが、これには限定されず、（1）所定の入球口に遊技球が入球したことを検出、（2）設定確定用のスイッチを新たに設け、当該スイッチを操作する、（3）設定変更ボタンを長押し（1秒以上オンを維持）する、等で設定変更処理が完了（設定値が確定）するよう構成してもよい。

【0660】

また、設定値を変更する際に、遊技機前面側に設定値を表示させるよう構成すると設定変更（設定値の変更）をスムーズに行うことができるが、遊技場の営業時間中（遊技者の遊技中）に設定変更を行った場合には、設定値が確認できてしまい、遊技の公平性が阻害されてしまう。しかしながら、本例の遊技機においては、設定値を変更する際に設定キーを利用するため、設定値を変更できるのは設定キーを保持する特定の管理者のみとなっており、遊技場の営業時間中（遊技者の遊技中）に設定変更が行われることがないよう構成されている。この場合、遊技機に設けられている既存の発光手段（例えば、図1の特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20や第2主遊技図柄表示装置B20））を兼用し、設定変更中、または、設定確認中のみ設定値を表示させるようにすることで、設定値の確認を容易にすることができる。

【0661】

図125は、第6実施形態に係る、設定変更処理の流れを示したフローチャートである。設定変更処理が開始されると、ステップ1003-1で、設定変更処理が開始したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置において「設定変更モード中」等の表示を行うことができる（図140）。また、同時に、外端信号（セキュリティ信号）として外部端子板への出力を行う。ステップ1003-2で、設定値（設定値データ）が正常な範囲（「1」～「6」）にあるか否かを確認し、YESの場合、ステップ1003-4の処理に移行する。ステップ1003-2でNOの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が「1」～「6」以外の異常な値と判断された場合には、ステップ1003-3で最低出玉率の設定値（設定値データ）である「1」をセットし、ステップ1003-4の処理に移行する。ステップ1003-4では、設定変更中であることを示す表示態様（例えば、全点灯）で特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20と称することがある）のLEDを点灯させ、同時に、設定表示装置に現在の設定値を表示する。次に、ステップ1003-5で、設定変更ボタンの入力があるか否かを確認し、NOの場合、ステップ

1003-11の処理に移行する。ステップ1003-5でYESの場合、ステップ1003-6で設定変更ボタンによって切り替えられた設定値データを取得し、ステップ1003-7の処理に移行する。ステップ1003-7では、現在の設定値(設定値データ)が最大値でないか否かを確認し、YESの場合、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値(設定値データ)に1を加算する。ステップ1003-7でNOの場合、すなわち、設定値(設定値データ)が最大の「6」であると判断された場合には、ステップ1003-8で最低出玉率である「1」をセットするとともに、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値(設定値データ)に1を加算する。続いて、ステップ1003-10で設定値データの更新を行い、ステップ1003-11で設定キー信号の立下りがあるかどうかを確認する。ステップ1003-11では、設定キー信号の立下りがない場合、ステップ1003-5の処理に移行し、設定キー信号の立下りが確認されるまでステップ1003-5の処理からステップ1003-11の処理を繰り返す。ステップ1003-11でYESの場合、すなわち設定キースイッチが設定変更を行う前の状態に戻ったと判断された場合、ステップ1003-12で特別図柄表示装置のLEDを全消灯することで、設定変更中であることを示す表示態様をクリアした後、ステップ1003-13で、設定変更処理が終了したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置において表示中の「設定変更モード中」を非表示にするとともに、外部端子板への出力を停止する。ステップ1003-13の処理が終了した後は、本処理のステップ1004の処理に移行し、RAMクリアを実行する。また、第6実施形態の処理フローにおいては、設定変更ボタンによって切り替えられた設定値が設定キー信号の立下りによって確定される処理となっているが(ステップ1003-11)、これに限らず、いずれかのメイン操作(図示しない、玉貸しボタンや、ハンドルのセンサ、等)を行うことで設定値を確定させるようにしてもよい。さらにいうと、遊技盤面に設けられた各種スイッチの入力情報(各種ゲート、始動口、アタッカー、等)によって設定値を確定させるようにしてもよく、この場合には、遊技者が各種スイッチに触れることができないことにより、不正な設定変更を防止することができるとともに、このように設定変更において複雑な手順を採用することで、不正な設定変更を予防する役目もある。また、全体の処理を通して、RAMで管理する設定値データとして「1」～「6」を用いて説明したが、それぞれ、設定値データ「0」～「5」に置き換えて処理を行ってもよい。このようにすることで、RAM異常によりRAMクリアが発生した際、設定値データを管理するRAMの値に「0」がセットされることによる異常判定(ステップ1003-2でNO)を回避することができる。設定値データを「0」～「5」で管理すると、「0」は設定値データとして扱われているため、異常と判断されることがない。さらに、設定値データを利用して何らかの抽選を行う場合(例えば、先読みテーブル等において設定値毎に異なるデータを選択する場合)、テーブル選択におけるオフセット処理が行いやすい利点もある。具体的に、設定値データを「1」～「6」で管理する場合、テーブル選択のオフセットデータとしてそのまま使用する際には、開始アドレスを-1する等の処理を行う必要があるが、設定値データを「0」～「5」で管理する場合、そのままの値をオフセットデータとして使用することができる。実際に、設定値データを設定表示装置に表示する際には、設定値データに1加算することで「1」～「6」として表示する。

【0662】

本例においては、ステップ1003-2にて設定値(設定値データ)が正常な範囲にあるか否かを判定する、換言すると、設定値(設定値データ)の確認処理を実行するよう構成したが、当該確認処理の実行タイミングとしては、

- (1) 電源投入直後のタイミング
- (2) 所定の入球口への入球タイミング
- (3) 主遊技始動口への入球タイミング
- (4) 補助遊技始動口への入球タイミング
- (5) 大入賞口への入球タイミング
- (6) 主遊技図柄変動開始タイミング

- (7) 遊技状態が切り替わった直後のタイミング
- (8) 大当たり開始直後のタイミング
- (9) 大当たり終了直後のタイミング

上記のタイミングにて実行してもよい。尚、上記 9 つのタイミングのいずれか 1 つのタイミングのみで設定値（設定値データ）の確認処理を実行してもよいし、上記 9 つのタイミングの複数のタイミングにて設定値（設定値データ）の確認処理を実行してもよい。例えば、電源投入時にはチェックサム処理を実行するよう構成されているため、わざわざ設定値（設定値データ）のみを確認する処理を設ける必要がないという観点から、電源投入直後のタイミングにて設定値（設定値データ）の確認処理を実行しないよう構成してもよい。

10

【 0 6 6 3 】

次に、電源投入時（所定条件）以外の状況で設定変更用のキースイッチ（設定キースイッチと称することがある）が ON 状態になった場合における処理について説明する。

【 0 6 6 4 】

図 1 2 6 は、第 6 実施形態に係る、主制御基板 M が行うタイマ割り込み時処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板 M の C P U M C は、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ b ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期 T の到達時（例えば、約 1 . 5 m s 毎のハードウェア割り込み）を契機として、ステップ 1 0 0 0 S（第 6）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述の設定キー操作判定処理を実行し、ステップ 1 0 0 0 1 の処理に移行する。

20

【 0 6 6 5 】

尚、設定キー操作判定処理とは、設定キースイッチの操作の有無を判定する（設定キーが設定キー差込口に入力されているか否か、及び、設定変更用のキースイッチが ON 状態となっているか否か、等を判定する）処理である。タイマ割り込み時処理における設定キー操作判定処理において、設定キースイッチの操作が有り判定された場合（即ち、設定キー差込口に設定キーが挿入され、設定キーが所定の方向に回動されることで設定変更用のキースイッチが ON 状態となっている場合）、所定の表示装置（本例では、設定値表示装置）に、現在の遊技機の設定値を表示する。

【 0 6 6 6 】

ここで、前述のように、電源投入時に（所定条件のもとで）行われる設定変更処理においては、設定キースイッチの操作が有った場合、設定キースイッチの操作が終了するまでは次の処理に移行しない一方、設定キー操作判定処理においては、設定キースイッチの操作が有った場合でも、設定キースイッチの操作の終了を待たずに次の処理に移行可能なように構成されている。従って、設定変更処理が実行されている状況（具体的には、設定変更中）と、設定キー操作判定処理において設定キースイッチの操作が有り判定されている状況（具体的には、設定値表示中）とで実行可能な処理が相違する構成を採り得る。ここで、設定変更中の場合と、設定値表示中の場合とにおいて、各々実行可能な処理の一例を以下の表に示す。尚、表中において、「○」は該当する処理を実行可能であることを示し、「×」は該当する処理を実行不可能であることを示し、「△」は該当する処理が一時停止されることを示す。尚、表中において、「遊技関連入力」とは、例えば、入賞口からのセンサ入力である。また、「異常報知 A」とは、例えば、ガラス枠セット・遊技盤 D 3 5 の枠の開放エラー、衝撃によるエラー等の異常報知である。また、「異常報知 B」とは、例えば、磁気、断線・短絡・電源、電波に係る異常報知である。また、「演出制御コマンド」とは、例えば、副制御基板 S 側へのコマンド送信である。また、「払出制御コマンド」とは、例えば、賞球払出制御基板 K H へのコマンド送信である。また、「乱数更新」とは、例えば、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、及び特別図柄当りソフト乱数等を更新する処理である。また、「外部出力」とは、例えば、外部端子板へ出力するセキュリティ信号（設定変更中又は設定値表示中である旨の信号）の出力である。また、「メンテナンスモード」とは、副制御基板 S 側での情報出力に関

30

40

50

する各種設定モードである。また、「報知」とは、副制御基板 S 側での設定変更中又は設定値表示中である旨の報知である。また、「払出」とは、賞球払出制御基板 K H 側での遊技機の払出し処理である。また、「発射」とは、発射制御基板 D 4 0 側での遊技球の発射可能又は不可能を意味する。

処理概要	主制御							サブ制御		払出制御	
	遊技関連入力	異常報知A	異常報知B	演出制御 コマンド	払出制御 コマンド	乱数更新	外部出力	メンテナンスモード	報知	払出	発射
設定変更中	×	×	○	○	○	×	○	○	○	×	×
設定値表示中	○	○	○	○	○	○	○	×	○	△	○

【0667】

次に、各装置の配置について説明する。

10

【0668】

設定変更手段の配置

まず、設定キー差込口の配置について説明する。設定キー差込口は、主制御基板 M に搭載されており、入球状態表示装置 J 1 0、RAM クリアボタン等とは別個に備えられている。

【0669】

設定値表示装置

次に、設定値表示装置について説明する。本例に係る遊技機は設定変更する際に、設定しようとする設定値を表示するための設定値表示装置を主制御基板 M に備えている。設定値表示装置は、7 セグメント表示器であり、「1」～「6」の表示により、設定 1 ～ 6 の 6 段階を判別可能となっている。尚、第 6 実施形態では、設定値表示装置を、入球状態表示装置 J 1 0、RAM クリアボタン等とは別個に備える例を説明したが、これに限らず、入球状態表示装置 J 1 0 を利用して設定値の表示を行うようにしてもよい。この場合、入球状態表示装置 J 1 0 には、設定値とベース値との両方が表示されることになるが、設定変更モードや設定確認状態では設定値を表示するようにし、それ以外の場合には、ベース値を表示するよう構成してもよい。また、設定変更モードの間もベース値を表示し続けるようにすることも可能であり、その際は、設定値とベース値の表示を、時間、または、いずれかの入力装置の操作によって切り替えることが考えられる。さらに、入球状態表示装置 J 1 0 の表示態様を変更することで、4 桁の 7 セグにて、設定値とベース値の両方を同時に表示してもよい。例えば、4 桁の 7 セグのうち、最上位桁に現在の設定値を表示し、残りの 3 桁にベース値を表示するよう構成してもよい。

20

30

【0670】

変更対象

第 6 実施形態においては、1 の遊技状態における主遊技図柄の当否抽選の当選確率を変更可能に構成されている。例えば、設定 1 ～ 6 の 6 段階が設けられており、設定 1 から設定 6 の順で確率変動遊技状態及び非確率変動遊技状態夫々の大当りの当選確率が徐々に高くなるように（遊技者に有利となるように）構成されており、また、設定毎の確率変動遊技状態の当選確率は非確率変動遊技状態の当選確率の 2 倍となっている。具体的には、非確率変動遊技状態の当選確率は、設定 1 : 1 / 3 2 0 (2 0 5 / 6 5 5 3 6)、設定 2 : 1 / 3 1 8 (2 0 6 / 6 5 5 3 6)、設定 3 : 1 / 3 1 7 (2 0 7 / 6 5 5 3 6)、設定 4 : 1 / 3 1 5 (2 0 8 / 6 5 5 3 6)、設定 5 : 1 / 3 1 4 (2 0 9 / 6 5 5 3 6)、設定 6 : 1 / 3 1 2 (2 1 0 / 6 5 5 3 6) のように設けられ、確率変動遊技状態の当選確率は、設定 1 : 1 / 1 6 0 (4 1 0 / 6 5 5 3 6)、設定 2 : 1 / 1 5 9 (4 1 2 / 6 5 5 3 6)、設定 3 : 1 / 1 5 8 (4 1 4 / 6 5 5 3 6)、設定 4 : 1 / 5 8 (4 1 6 / 6 5 5 3 6)、設定 5 : 1 / 1 5 7 (4 1 8 / 6 5 5 3 6)、設定 6 : 1 / 1 5 6 (4 2 0 / 6 5 5 3 6) となるように設けられている。尚、主遊技図柄の当否抽選の当選確率には、小当りの当選確率も含まれ、小当りの当選確率は、設定値及び遊技状態（確率変動遊技状態、非確率変動遊技状態）に関わらず一定（例えば、1 / 9 9）に設定されている。なお、確率変動遊技状態の当選確率は、非確率変動遊技状態の 1 0 倍以内になるように、即ち、設定 1 : 1 / 3 0 . 7、設定 2 : 1 / 3 0 . 3、設定 3 : 1 / 2 9 . 9、設定 4 :

40

50

1 / 2 9 . 5、設定 5 : 1 / 2 8 . 0、設定 6 : 1 / 2 7 . 0 となるように設けていてもよい。

【 0 6 7 1 】

次に、設定値の記憶領域について説明する。

設定値の記憶領域

第 6 実施形態における R A M 領域は、設定値の記憶領域（特定の領域）とその他の遊技データ記憶領域（例えば、主遊技側乱数、ラウンド数等）とを有しており、設定値の記憶領域は、R A M 領域の上位アドレスに記憶するよう構成されている。尚、設定キースイッチによる設定変更を実行し、且つ R A M 領域に異常があった場合には、設定値の記憶領域を含め、全ての R A M 領域がクリア（初期化）されるが、R A M クリアボタンの操作による R A M クリアでは、設定値の記憶領域はクリアされず、その他の遊技データ記憶領域のデータのみがクリア（初期化）される。また、R A M クリア時のクリア範囲を指定し易くすることを目的として設定値を R A M 領域の先頭アドレスに記憶する例を説明したが、R A M 領域のいずれのアドレスに記憶しても問題ない。また、設定変更を実行し、且つ R A M 領域に異常があった場合にも、クリアされない記憶領域を設けてもよく、例えば、設定変更を実行し、且つ R A M 領域に異常があった場合にも、入球状態表示装置 J 1 0 への表示に関する情報はクリアしないよう構成してもよい。

【 0 6 7 2 】

設定値データの確認タイミング

次に、当否抽選時における設定値の確認処理について説明する。当否抽選時における設定値の確認処理は、タイマ割り込み時処理におけるステップ 1 4 0 0 の主遊技図柄表示処理中のステップ 1 4 1 0 - 1 の前に行われ、現在設定されている設定値を確認し、設定されている設定値に対応する主遊技テーブル 1（つまり、上述した設定に対応する大当りの当選確率）を設定する処理である。当否抽選時において設定値の確認処理を行った後、ステップ 1 4 1 0 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、各遊技状態に対応する主遊技テーブル 1 を参照し、第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。尚、現在設定されている設定値を確認したときに、設定値が範囲外（例えば、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階設定を使用する場合には、設定値が 0 以下の場合と 7 以上の場合に範囲外となる）であると判定した場合には、（1）設定変更時の R A M クリア処理を実行しないと復帰できない復帰不可能エラー（当該エラーが発生する直前の状況には復帰不可能なエラー）として遊技の進行を停止する、（2）設定値を最も遊技者にとって不利な設定 1 として判定する、のように構成してもよい。

【 0 6 7 3 】

設定変更中の処理

次に、設定変更中の処理について説明する。

【 0 6 7 4 】

< 主制御側の処理 >

まず、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更中であることを特別図柄表示装置（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）にて表示可能に構成されている。具体的には、設定変更中は、特別図柄表示装置の L E D が全点灯するよう構成されている。なお、特別図柄表示装置の L E D の全点灯は、遊技者の遊技中に表示されることがない態様であることが望ましい。また、設定変更中であることを示すことが可能であれば、必ずしも、特別図柄表示装置を使用する必要はなく、例えば、遊技盤面に設けられた各種 L E D を利用してもよい。ただし、この際、通常の電断復帰時に行われる各種機能に関する報知（電断復帰報知や R A M クリア報知、等）と同一の点灯パターンで報知を行ってしまうと、報知態様が混同して設定変更中であることを明確に判断できない懸念が生じるため、設定変更中でのみ実行される点灯パターンにて報知を行うのが望ましい。この場合、設定変更が終了した後に各種機能に関する報知に切り替えて報知することで、設定変更中から通常の電断復帰状態に移行したことを視覚的に分かりやすくすることができる。

また、専用のLEDを設け、設定変更中にのみ表示するように処理することで、その他の遊技情報を表示する各種LED { 特別図柄表示装置や普通図柄表示装置 (補助遊技図柄表示装置H20) } を兼用するよりも、処理負担を軽くすることができる。

【0675】

< 副制御側の処理 >

次に、副制御基板SのCPUSCは、設定変更中であることを演出表示装置SG、スピーカD24等にて示唆可能に構成されている。具体的には、演出表示装置SGにて、「設定変更中」の画像を表示するよう構成され、スピーカD24にて「設定変更中です」の音声を出力するよう構成されている。また、設定変更中には、主遊技に関係しない (主制御基板MのCPUMCにて制御されない) 遊技データを変更可能に構成されている。例えば、音量変更の設定 (可能又は不可能)、RTC (リアルタイムクロック) の設定、省エネモードの設定 { 遊技待機中 (所定期間遊技が実行されていないと判定した場合に遊技待機中となり、例えば、発射ハンドルが5分間操作されていない場合に遊技待機中になるよう構成されており、遊技待機中においては、演出表示装置にて待機デモ画面が表示される) には通常遊技中と比べて光量が低くなる } 等の変更が可能となっており、サブ入力ボタンSBや十字キーを操作することでこれらの変更が可能に構成されている。また、これに限らず、タッチパネル等の入力装置を代用してもよい。この場合、演出表示装置としてメインの遊技に使用する液晶ディスプレイの他に、サブ入力のみを行う別の液晶ディスプレイを設け、タッチパネルとして利用するのが望ましい。尚、RTC (リアルタイムクロック) とは、サブメイン制御部の基板上に設けられた、計時を行う機構である。RTC (リアルタイムクロック) は、基板から独立した内蔵電源 (バッテリー) を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。

【0676】

< 入力制限 >

次に、設定変更中の入力制限について説明する。具体的には、ステップ1003 (第6) の処理 (後述する、設定変更処理) では、始動口 (第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10) への入球を検出しないよう構成されている。例えば、第1主遊技始動口入球検出装置 (A11s) 又は第2主遊技始動口入球検出装置 (B11s) が入力を検出したことにより、入力信号が入力ポートに入力されていたとしても、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込み時処理を許可していないため、入力ポートを確認することがない。しかし、扉開放検出や磁石検出等のエラー検出を可能に構成されている。本実施形態では、これらの異常検出をタイマ割り込み時処理においてのみ検出する構成としたが、第6実施形態においては、主制御基板側メイン処理 (設定変更処理) にて扉開放検出や磁石検出等のエラー検出を可能とすることで、設定変更中状態にてゴト行為が行われることを防止することが可能である。

【0677】

< 外部出力 >

次に、主制御基板MのCPUMCが外部へ出力する情報について説明する。主制御基板MのCPUMCが外部へ出力する情報として、1. 設定値、2. 設定変更中を示す信号、を出力することが可能である。本実施例においては、1. 設定値の外部出力、2. 設定変更中を示す情報、の双方とも主制御基板Mからホールコンピュータに出力するよう構成されている。なお、設定変更中を示す信号は、設定変更中は継続して出力されており、設定変更終了時から所定時間 (例えば、1000ms) が経過するまで継続して出力されるよう構成されている。さらに、主制御基板MのCPUMCは、副制御基板SのCPUSC及び賞球払出制御基板のCPUに、設定値コマンド、設定変更開始コマンド、設定変更終了コマンドを送信するよう構成されている。

【0678】

< 払出処理 >

次に、払出処理中に電源断が発生し、その後、設定変更となった際の処理について説明

する。具体的には、賞球払出ユニット K E 1 0 にて賞球の払い出しが行われている状況において電源断が発生した場合には、残賞球数が R A M 領域にバックアップされた状態で電源がオフになる。そして、電源復帰時に、通常の電源復帰（つまり、R A M クリアではない）では、残賞球数が記憶されたままであるため、電源復帰後に残賞球数が払い出されるが、設定キースイッチが操作されている（オンとなっている）状況にて電源復帰した場合には、設定値の記憶領域を含む全ての R A M 領域がクリアされるため、バックアップされていた残賞球数もクリアされ、賞球払い出し中に電源断となったとしても電源復帰時に残賞球数が払い出されることがないように構成されている。なお、不図示であるが、設定変更モードに移行した際には、主遊技基板 M の C P U M C は、賞球払出制御基板 K H（賞球払出制御基板の C P U）に設定変更モードに移行した旨のコマンド（設定変更開始コマンドと称することがある）を送信し、設定変更モード終了時には、設定変更モードが終了した旨のコマンド（設定変更終了コマンドと称することがある）を送信するよう構成されている。なお、設定変更が有効に行われた後に、残賞球数をクリアするように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 6 7 9 】

< 乱数更新処理 >

第 6 実施形態において、設定変更中に乱数更新処理が行われないう構成されている。つまり、乱数の更新は、主制御基板側メイン処理のステップ 1 0 1 8 の乱数更新又はタイマ割り込み時処理のステップ 1 0 0 0 2（各種乱数更新処理）、ステップ 1 0 0 0 3（初期値更新型乱数更新処理）、ステップ 1 0 0 0 4（初期値乱数更新処理）において行われるのみであり、設定変更処理内では、乱数の更新を行う処理が設けられていない。

【 0 6 8 0 】

設定確認中の表示

次に、設定確認中（設定確認状態、設定表示中と称することがある）の表示について説明する。

【 0 6 8 1 】

< 主制御側の表示 >

まず、主制御側では、上述した通り、特別図柄表示装置（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の L E D にて設定変更中であることを表示可能に構成されているが、設定確認中においても特別図柄表示装置（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の L E D にて設定確認中であることを表示可能に構成されており、設定確認中には特別図柄表示装置の全ての L E D が点滅表示するよう構成されている。尚、特別図柄表示装置の全ての L E D が点滅表示する態様は、遊技者の遊技中に表示されることがない態様であることが望ましい（遊技者の遊技中に表示される態様は、例えば、ある L E D と別の L E D とが交互に点滅表示される態様である）。また、特別図柄の変動中に設定確認中となった際には、特別図柄表示装置（第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0、第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）における主遊技図柄の変動表示は、設定値の表示より優先して表示されるよう構成されている。

【 0 6 8 2 】

< 副制御側の表示 >

次に、設定確認中において、副制御基板 S 側では、演出表示装置 S G にて「設定確認中」の画像表示、スピーカ D 2 4 にて「設定確認中です」の音声出力が行われる。なお、設定変更中（設定変更モード、設定変更モード中と称することがある）には、主遊技に関係しない（主制御基板 M の C P U M C にて制御されない、遊技の結果に影響しない）遊技データを変更可能に構成されている（メンテナンスモード）が、設定確認中には、主遊技に関係しない（主制御基板 M の C P U M C にて制御されない、遊技の結果に影響しない）遊技データであっても変更不可能なように構成されており、設定可能な状態とならないよう構成されている。なお、出力時間を延長する他のエラーとの重要度に合わせて出力時間を設定することが望ましい（例えば、設定変更の報知の重要度が初期化時の報知より重要度が高く、初期化時の出力延長時間が 5 0 0 0 m s であれば、設定変更時にはそれより長い

6 0 0 0 m s にする等が挙げられる)。

【0683】

< 入力情報の制限 >

次に、入力情報の制限について説明する。設定変更中には、上述のように、入力情報の制限が設けられていたが、設定確認中には、入力情報の制限が設けられていないよう構成されている。具体的には、設定変更中には入力が制限されていた始動口(第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球検出が行われる等、主制御側(主制御基板MのCPUMCによる制御)、副制御側(副制御基板SのCPUSCによる制御)に関わらず、遊技に関する全ての情報を検出し、処理するように構成されている。

【0684】

< 外部出力 >

次に、設定確認中の外部出力について説明する。まず、設定変更中に外部出力を行う設定値について、設定確認中では、外部出力を行わないよう構成されている。次に、設定確認中は、設定確認中であることを示す信号を継続して出力するよう構成されている。また、設定確認終了後、特定時間(例えば、500ms)まで継続して出力するよう構成されており、設定変更中の所定時間(例えば、1000ms)よりも短い時間出力されるよう構成されている。

【0685】

< 払出処理 >

次に、設定確認中の賞球払出制御について説明する。まず、賞球払出装置KEにて賞球の払い出しが行われている際に、設定確認中となった場合には、賞球の払い出し制御を一旦中断するよう構成されている。設定の確認は、遊技店員等が遊技機枠を開放し、遊技機背面側から設定キースwitchにより確認可能となる。つまり、遊技機枠を開放することにより、店側の球供給装置から遊技機への球供給が正常に行われなくなる可能性がある。したがって、賞球の払い出しを一旦中断する構成が好ましい。なお、不図示であるが、賞球の払い出しを一旦中断する際には、主遊技基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH(賞球払出制御基板のCPU)に設定確認状態に移行した旨のコマンド(設定確認開始コマンドと称することがある)を送信し、設定確認状態の終了時には、設定確認状態が終了した旨のコマンド(設定確認終了コマンドと称することがある)を送信するよう構成されている。

【0686】

< 乱数更新処理等の内部処理 >

次に、設定確認中の乱数更新処理等の内部処理について説明する。設定変更中には、乱数の更新処理が行われえないよう構成されているが、設定確認中では、遊技中と同様に乱数更新処理等が行われるよう構成されている。

【0687】

電源復帰時における処理

次に、電源断復帰時の処理について説明する。

【0688】

< 通常電源断復帰 >

まず、電源復帰時に設定変更及びRAMクリアが行われなかった場合には、設定値を含め、電源断前の遊技状態に復帰させ、遊技が開始されるよう構成されている。

【0689】

< 設定変更時の処理 >

次に、設定変更時の処理について説明する。設定変更時は、設定値を含め全てのRAM領域のデータがクリアされ、その後、設定された設定値が記憶される。なお、設定値以外のRAM領域のデータのクリアを行う際に、例えば主遊技図柄又は補助遊技図柄の状態等、電断時の遊技状態に応じてRAMクリアを行う範囲を異ならせるように構成することも可能である。具体的には、主遊技図柄が確率変動状態でRAMクリアを行う場合、設定値データと主遊技図柄の状態データ(確率変動、非確率変動等)の双方がクリアされ、主遊

10

20

30

40

50

技図柄が非確率変動状態でRAMクリアを行う場合、設定値データがクリアされ、主遊技図柄の状態データはクリアされないようにすることが挙げられる。また、補助遊技図柄についても主遊技図柄と同様に構成してもよく、さらに、主遊技図柄の状態と補助遊技図柄の状態との組み合わせにより、RAMクリアを行う範囲を異ならせるよう構成してもよい。このように構成することにより、RAMクリア時の処理負担を軽減させることが可能である。

【0690】

< RAMクリア時の処理 >

次に、RAMクリア時の処理について説明する。RAMクリアボタン操作時のRAMクリアでは、設定値を除き、その他の遊技データがクリアされる。また、RAM領域内に異常があった場合のRAMクリアでは、設定値を含め、全てのRAM領域のデータがクリアされるよう構成されている。

10

【0691】

コマンド送信タイミング

次に、本実施形態では、タイマ割り込み時処理におけるステップ1999における制御コマンド送信処理においてコマンドが送信されるよう構成されているが、第6実施形態における設定変更モードが開始された際又は設定変更モードが終了した際には、主遊技基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH（賞球払出制御基板のCPU）に、設定変更モードの開始後、即座に、設定変更モード開始に係るコマンド（設定変更開始コマンド）を送信し、設定変更の終了後、即座に、設定変更終了に係るコマンド（設定変更終了コマンド）を送信するよう構成するのが好適である。また、遊技の開始時（例えば、変動開始コマンドの送信タイミング）、遊技の終了時（例えば、変動停止コマンドの停止タイミング）、保留生起時（例えば、後述する、先読み用当否コマンドや先読み用変動態様コマンドの停止タイミング）等のタイミングにて、主制御基板Mから副制御基板Sに対して設定値に関するコマンドを送信するようにしてもよい。このとき、副制御基板Sは、受信した設定値を記憶するとともに、次遊技で受信した設定値との比較を行い、相違する場合には報知を行うようにすることで、遊技途中における不正な設定変更の発見を助長することもできる。

20

【0692】

第6実施形態のまとめ

以上のように、設定変更に係る処理を説明したが、概要をまとめると以下の通りとなる。まず、設定変更中の状況にあっては、主制御手段（例えば、主制御基板MのCPUMC）は、演出制御手段（例えば、副制御基板SのCPUSC）と払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板KHのCPU）に対して主制御手段において設定変更中の処理が実行される旨を示すコマンド（設定変更開始コマンド）を送信するとともに、当否に関連する乱数の更新処理、始動口センサ等の遊技関連入力、例えば球皿満タン（上球皿D20に過剰に遊技球が貯留されることにより、満タンを検知するセンサが遊技球を検知するエラー）等の優先度の低い異常報知が行われないようにする。また、主制御手段は、外部端子から設定変更中である旨の信号を出力する。なお、優先度の高い異常報知（例えば、不正に直結する異常（磁気検知、電波検知等））については設定変更中においても報知が行われる。一方、演出制御手段においては、設定変更中である旨の報知を行うとともに、メンテナンスモードに移行し、演出制御手段におけるテスト出力や、各種の演出設定、遊技者操作の有効範囲の設定等が実行できるように構成される。また、払出制御手段にあっては、払出処理及び発射処理のいずれも禁止されるように構成される。

30

40

【0693】

尚、上記優先度の低いエラーまたは優先度の高いエラーの発生中（検出中）に電源をオフにし、電源がオフの状況にて設定キースイッチをオンにして電源を投入した場合には、設定変更モードになり、当該設定変更モードにて設定値を変更した場合（設定値を確定した場合）、発生していた優先度の低いエラーまたは優先度の高いエラーの検出及びエラー報知を終了するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合にも、設定値の変更

50

後に再度異常を検出した場合には、エラーの検出及びエラー報知を実行するよう構成してもよい。また、設定変更モード中に優先度の低い異常を検出した場合には、エラーであると判定せずにエラー報知を実行しないよう構成してもよいし、設定確認状態中に優先度の低い異常を検出した場合には、エラーであると判定せずにエラー報知を実行しないよう構成してもよい。

【0694】

設定値表示装置にて設定値を表示中の状況にあつては、主制御手段は、演出制御手段と払出制御手段に対して主制御手段において設定値表示中の処理が実行される旨を示すコマンド（設定表示中コマンド）を送信する一方で、当否に関連する乱数の更新処理、始動口センサ等の遊技関連入力、異常報知等、通常と同様の処理が行われるようになっている。但し、外部端子からは設定値表示中である旨の信号を出力する。同様に、演出制御手段においても、設定値を表示中である旨の報知を行うものの、メンテナンスモードに移行することはない。そして、払出制御手段にあつては、払出処理を一旦中断するものの、発射処理の動作は禁止しないように構成される。

【0695】

以上の通り構成されているため、第6実施形態においては、設定変更という管理者のみが行う操作に基づく点を考慮して、演出制御手段（例えば、副制御基板SのCPU SC）においても管理者が行う操作モードに移行させ、また、主制御手段（例えば、主制御基板MのCPUMC）や払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板KHのCPU）においては、遊技機能を停止する。すなわち、他の制御手段においても設定変更の処理に合わせて管理者のみが実行可能な操作が実行された場合専用の処理が実行され、通常の遊技進行にて実行する処理が実行されない。このため、設定変更という1の操作を起点として、複数の制御手段が夫々に対応した管理処理を実行することができる。一方、設定表示という確認作業の際（設定確認状態）においては、通常の遊技処理を極力維持するように構成することで、必要以上に制御の制約を与えることがなく、適正な処理を実現することができる。

【0696】

<<第6実施形態の変形例>>

なお、第6実施形態（設定変更）に関する変形例について以下に列挙する。

変更対象

第6実施形態においては、主遊技図柄の当否確率について設定値毎に異ならせるようになっているが、出玉率に影響を与える他のパラメータについても変更することが可能である。具体的には、出玉率に影響がある、大当り終了後の確率変動遊技状態への移行割合や大当り種別の選択割合（当り時の図柄選択割合）、補助遊技図柄の当否確率や電サポ移行割合、特別図柄、補助遊技図柄の変動時間（時間当たりの相対的な変動回数の差異）、入賞率に影響がある可動物の動作速度等のパラメータの1又は複数を複合させることが可能である。また、設定値毎の部分的なパラメータが相違するものの、同一の出玉率となるように構成することも可能である。無論、出玉率の向上に応じて各パラメータを向上させるようにすることも可能である。また、例えば特別図柄の当否確率と補助遊技図柄の当否確率等、複数のパラメータを個別に設定できるようにしてもよく、この場合には2段階以上に可変できるような設定キースイッチを用い、設定キースイッチの位置に対応したパラメータの変更モードに移行させるように構成すればよい。なお、出玉率に影響を与えるパラメータに加え、影響を与えない演出頻度等も変更できるように構成してもよい。

設定値データの確認タイミング

第6実施形態においては、特別図柄の抽選処理毎で設定値を確認する処理を行っていたが、所定のタイミングでのみ実行することも可能である。具体的には、設定変更時及び電源投入時に情報を一度だけ確認してもよいし、大当り等の遊技状態の変更タイミング毎に確認してもよい。また、入球状態表示装置J10を搭載した遊技機の場合には、その表示タイミングや演算タイミングに合わせて確認してもよい。これにより、設定値を確認するタイミングを少なくでき、他の処理への負担を低減することができる。

設定キースイッチ等の配置

第6実施形態においては、主制御基板に設定キースイッチ及び設定変更ボタン、設定値表示装置を搭載したが、払出制御装置（例えば、賞球払出制御基板KH等）や電源ユニット（例えば、電源供給ユニットE）に設けたり、独立した1の装置として構成することもできる。また、例えば設定キースイッチを主制御基板に設け、設定変更ボタンを払出制御基板に設けるなど、各種ボタンや表示器を複数の装置に分散して設けることも可能である。なお、設定値の変更は、不正操作の対象となる恐れがあるため、入力機能（設定キースイッチ及び設定変更ボタン）は、主制御基板や払出制御基板等、封止構造を有する制御装置内に設けることが望ましい。また、第6実施形態では、設定キースイッチと設定変更ボタンを使用して設定変更を行う例を説明したが、ディップスイッチ等の一般的な入力装置を利用することで、適宜、設計変更することができる。

10

【0697】

次に、図140は、設定変更中、及び設定確認中における、演出表示装置SGでの表示態様の例を示した図である。

【0698】

次に、同図上段は、図124aの設定変更処理において、副制御基板Sで実行されるメンテナンスモード中に設定可能な項目の一覧を示すイメージ図である。本例においては、主制御基板M側から設定変更モードに移行したことを示すコマンドを送信することにより、主制御基板M側で設定変更中において、その旨を示すとともに、副制御基板S側でメンテナンスモード（店舗での設定や製造確認用のモード）を実行可能なように構成されている。また、本例においては、メンテナンスモード中、演出表示装置SGに、現在の設定値を案内する設定表示画像SGSHG（本例においては、現在の設定値である「4」を示す画像）の表示を行うよう構成されている。また、同図に示されるように、設定変更モードである場合には、演出表示装置SGにて、設定変更モード情報表示画像SGHMH（現在設定変更中である旨の報知を行う画像であり、本例においては、「設定変更モード中」との表示を行う画像）を表示可能なように構成されている。

20

【0699】

尚、同図に示されるように、本例においては、メンテナンスモード中、情報出力に関する各種設定として、複数の項目を選択可能に構成されている。より具体的には、本例においては、メンテナンスモード中、出荷時テストモード（例えば、ランプ・音声・液晶表示装置・入力確認等のテストを実行するモード）の実行（尚、出荷時テストモードは、一連の動作が終了する、又は、例えばサブ入力ボタンを長押しすることにより本画面に戻る、等としてもよい）、広告内容の設定（即ち、デモ画面を始めとした特定のタイミングにて広告を表示するか否かの設定であり、また広告を表示する場合の具体的な広告内容（例えば、店名等）の設定である）、節電モードの有効又は無効（即ち、遊技待機中等に、省エネモードに自動で移行するか否かの設定である）、RTC演出（所定の時刻に到達すると実行される演出）の有効又は無効の選択（RTC演出を行うか否かの設定であり、全てのRTC演出を一律に設定可能としてもよいし、複数のRTC演出を個別に設定可能としてもよい）、設定確認状態において設定値表示を行うか否かの選択（即ち、遊技機の現在の設定値を演出表示装置SGに表示可能とするモードである設定表示モード（表示設定）と、遊技機の現在の設定値を演出表示装置SGには表示しないモードである設定表示モード（非表示設定）とのいずれを選択するかの設定である）、遊技者音量設定の有効又は無効の選択及び遊技者光量設定の有効又は無効の選択（メンテナンスモード以外での通常状態において、遊技者がサブ入力ボタンや十字キー等を用いて音量設定や光量設定を行うことを可能とするか否かの設定である）、を行うことが可能な構成としている。また、メンテナンスモードの終了が選択された場合、または、設定変更終了時に（例えば、主制御基板M側から設定変更モードからの復帰（設定変更モードの終了）を示すコマンドを受信したことに基づいて）メンテナンスモードを終了し、デモ画面、通常画面、専用画面等の所定の画面が表示される。

30

40

【0700】

本例においては、十字キーの操作によって項目を選択し、サブ入力ボタンを押下するこ

50

とで変更内容を決定するよう構成されている。また、演出表示装置 S G にて、ボタン操作情報画像 S G H M B (メンテナンスモードにおけるボタン操作の説明を行う画像)を表示可能なように構成されている。また、設定変更表示領域(例えば、演出表示装置 S G)の下部には、メンテナンスモードの終了条件を示唆・案内する字幕 S G H M J (本例では、「メンテナンスモードは設定変更終了時に強制終了します。...」という字幕)がスクロール表示される。尚、字幕 S G H M J は、十字キーで「メンテナンスモードの終了」を選択した場合に表示されてもよいし、メンテナンスモード中において常に表示されてもよい。また、このような字幕 S G H M J に限らず、所定の文字情報や音声情報等によりメンテナンスモードの終了条件等を示唆・案内してもよいし、このような案内・示唆を行わなくともよい。また、サブ入力ボタン又は十字キーが所定時間操作されていないことに基づいて自動でメンテナンスモードを終了するよう構成してもよく、この場合、字幕 S G H M J として、サブ入力ボタン又は十字キーの操作が特定時間(所定時間未満の時間)されていない旨と共に、自動でメンテナンスモードを終了するまでの残り時間等を告知するよう構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0701】

次に、設定確認中の表示画面例について説明する。同図中段は、副制御基板 S 側が遊技待機状態(図柄変動が実行されておらず、また、保留も存在しない状態)であり、前述したメンテナンスモードにおいて設定表示モードが、設定表示モード(表示設定)となっており、且つ、主制御基板 M 側が設定確認中において表示されるイメージ図である。本例においては、主制御基板 M 側から設定確認中モード(設定確認モードと称することがあり、副制御基板 S 側と主制御基板 M 側とを総称して設定表示モードと称することがある)に移行したことを示すコマンドを送信することにより、主制御基板 M 側が設定確認中の状態において、副制御基板 S 側でその旨を示す表示を実行可能なように構成されている。

【0702】

また、本例では、設定表示画像 S G S H G は、遊技待機状態に表示されるデモ画面に係る画像の手前に存在する(即ち、設定表示画像 S G S H Gの方が、デモ画面に係る画像よりも表示の優先度が高く、デモ画面の画像によっては、設定表示画像 S G S H Gの表示の視認性が妨げられない)よう構成されている。また、本例においては、デモ画面表示領域(例えば、演出表示装置 S G)の下部には、設定表示モード(表示設定)の終了条件を示唆・案内する字幕 S G S M J (本例では、「設定表示モード(表示設定)中です。設定キーを抜くと通常モードに戻ります」という字幕)がスクロール表示される。

【0703】

次に、同図下段は、副制御基板 S 側が図柄変動状態(図柄変動が実行されている状態)であり、且つ、主制御基板 M 側が設定確認中において表示されるイメージ図である。尚、同図においては、装飾図柄として第1装飾図柄(演出表示装置 S Gの中央部に主に表示される装飾図柄であり、第2装飾図柄よりも表示領域が相対的に大きい)と第2装飾図柄(演出表示装置 S Gの右下部に主に表示される装飾図柄であり、第1装飾図柄よりも表示領域が相対的に小さい)との2つの装飾図柄が演出表示装置 S Gに表示されているが、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのいずれも同一の主遊技図柄の図柄変動に対応した装飾図柄(例えば、第1主遊技図柄の変動中であれば、第1装飾図柄と第2装飾図柄とのいずれもが当該第1主遊技図柄に対応している)となっており、スーパーリーチ演出等の実行中に第1装飾図柄が非表示となった場合等にも、遊技者が第2装飾図柄を視認することで装飾図柄を確認できるように構成されている。また、本例では、前述したメンテナンスモードにおいて設定表示モードが非表示設定となっている。より具体的には、左右図柄に「7」が仮停止してリーチ状態を構成し、第1保留表示部 S G 1 2において2つの保留が表示され且つ、2つ目の保留について先読み演出として「赤色」が表示され、第2保留表示部 S G 1 3においては保留が表示されておらず、当該変動に対応する信頼度示唆予告として擬似的な保留表示の表示態様が「緑色」となっている状況で主制御基板 M 側が設定確認中に移行した場合の表示例である。

【0704】

本例では、前述したとおり、設定表示モードが非表示設定となっているため、設定表示画像にて「 」が示されており、設定表示画像 S G S H G からは具体的な設定値が判別不可能又は困難となっている。なお、設定表示モードが非表示設定となっている場合には、設定表示に関する画像（例えば、設定表示画像 S G S H G）を表示させなくてもよい。また、本例においては、第 1 装飾図柄よりも手前に設定表示画像 S G S H G が表示されている（設定表示画像 S G S H G により、画面中央に存在する第 1 装飾図柄が隠れている）一方で、第 2 装飾図柄（画面右下に配された、装飾図柄）により、装飾図柄の視認性が担保されている。また、本例においては、演出表示装置 S G の上部には、設定表示モード（非表示設定）の終了条件を示唆・案内する字幕 S G S M J（本例では、「設定表示モード（非表示設定）中です。設定キーを抜くと通常モードに戻ります」という字幕）が表示される。尚、主遊技図柄変動中においては、字幕 S G S M J が、主遊技図柄や保留表示等と重複しないよう構成され、保留先読み演出や、当該図柄変動に係る保留情報の視認性を妨げないようにしている）。

10

【 0 7 0 5 】

なお、第 6 実施形態（設定変更）に関する第 2 変形例について以下に列挙する。

設定変更を必要としない遊技機

第 6 実施形態では、特別図柄の当否確率について設定値毎に異ならせる例を説明したが、普通機など、電気的に出玉率の設定を行いにくい遊技機においては、実質的に設定変更を行う機能（設定変更手段）を設けることにあまり意味をなさない場合がある。しかし、遊技機開発を行ううえで、設定変更手段を設けた遊技機と設定変更手段を設けない遊技機とを別々に設計するのは、ハード的・ソフト的な観点からも好ましいものではなく、可能な限り、同じソフト構成・ハード構成を利用して多種多様なスペックの遊技機を開発することが、開発コストを抑制するためにも必要である。そこで、以下は、設定変更を必要としない遊技機における、設定変更手段の取り扱いについての一例を列挙する。このように構成することで、設定変更手段を必要としない遊技機においても、設定変更手段を行う遊技機と同様のソフト構成・ハード構成で遊技機開発を行うことが可能となる。また、設定変更手段を必要としない遊技機と、設定変更手段を行う遊技機とで、必ずしもハード構成・ソフト構成が同一である必要はなく、同様の効果を発揮するものであれば、多少の設計変更があっても問題ない。

20

< 1 段階設定 >

30

設定変更手段によって変更し得る設定値を 1 種類に設定する。これにより、設定値を切り替える処理は同じまま（例えば、設定変更モードには移行するが、設定変更スイッチを操作しても設定値は「 1 」から変更されないように処理を行うことで）、従来と同様に、設定変更を必要としない遊技機と同様の仕様を実現することができる。この場合、設定値として採り得る数値は 1 種類のため、設定値データとしての「 1 」を設定値表示装置に表示することで、設定を表示する処理が行われていることを認識させるようにしてもよいし、表示しなくても、どちらでもよい。また、副制御基板に設定値に関する情報を表示する処理が搭載されている場合には、デフォルトの値（例えば「設定 1」）を送信するようにしてもよいし、事実上の設定値が存在しない旨のコマンドを送信してもよい。なお、設定値が存在しない旨のコマンドを送信する場合、副制御基板には、当該コマンドの受信により設定値が存在しないことを表示する処理が行われるようにしておくことが望ましい。

40

< 共通設定値 >

設定変更手段によって変更し得る設定値を全て同一の設定値として設定する。具体的に、6 段階設定（設定 1 ～ 設定 6）を使用する場合、例えば、全ての設定値を「 1 」として取り扱うことで、いずれの設定値を選択した場合でも同じ設定値として機能させることができる。これにより、設定値を切り替える処理は変更することなく、1 段階設定と同様の仕様を実現可能にする。また、設定値データの読み出しに際しては、設定 1 ～ 設定 6 のそれぞれに対応する R O M のアドレスに設定値「 1 」のデータを記憶し、選択された設定値に応じたアドレスから設定値「 1 」のデータを読み出してもよいし、設定 1 ～ 設定 6 に共通するアドレスに設定値「 1 」のデータを記憶するようにしてもよい。このとき、設定値

50

表示装置には、設定変更ボタンを操作に応じて、設定値「１」～「６」を表示することとも考えられるが、いずれの操作が行われた場合でも設定値「１」を表示するのが設定変更を必要としない機械においては好適であり、これにより、設定値を確認する際の誤認を避けることができる。

< 設定値を参照しないソフト処理 >

R A Mに保存した設定値（設定変更手段によって選択された設定値）を処理的に参照しないようにする。具体的には、設定値を採用する遊技機の場合、特別図柄の当否を抽選する際、当否確率テーブルを参照するにあたっては、選択された設定値としてR A Mに保存された設定値を参照して設定値に対応する当否確率テーブルを選択する（後述の第８実施形態に記載）。このとき、設定値をR A Mから参照する処理を省略し、予め定めた１つの当否確率テーブルを決定することで、設定変更を必要としない遊技機と同様の仕様を実現することができる。

10

< 設定値を参照するソフト処理 >

設定変更を必要としない遊技機として、上記にて設定値を参照しないソフト処理について説明したが、選択可能な設定値の数に係わらず遊技状態に応じて１つの当否確率テーブルのみを備える場合、この限りでない。選択された設定値がいずれの設定値データであったとしても、同一の当否確率テーブルを決定することになるため、結果として、設定値による設定差が生じることがなくなる。

< 識別フラグ >

設定変更を行う遊技機と、設定変更を必要としない遊技機とを識別するフラグを設け、遊技開始タイミング等の所定契機にてフラグを判断することで、設定変更を行う遊技機における処理と、設定変更を必要としない遊技機における処理とを変更する。具体的には、図１２４ aの電源投入時の処理において、S 1 0 0 1の処理を行う前に主制御基板MのR O Mに格納されたフラグ参照し、設定変更を必要としない遊技機であることを示す値のときは、S 1 0 0 1の処理を行わずにS 1 0 0 2の処理に移行することが考えられる。この場合、ソフト的な変更は生じ得るが、少なくとも、ハード的な変更は生じ得ない。

20

< 設定数の設定 >

設定変更に使用する設定数を選択する。例えば、１段階設定、３段階設定、６段階設定の３種類を、遊技スペックに応じて適宜選択可能に設計する。具体的には、設定変更を行う際に使用する設定キースwitchの回動位置に応じて設定する方法や、ディップswitch等の入力switchを使用して選択する方法が考えられる。また、別の手段として、上記の識別フラグを利用した例と同様に、主制御基板MのR O Mに格納された選択可能な設定数（１段階設定、３段階設定、６段階設定）を示すフラグを、図１２４ aのステップ１００１（第６）の処理の前や、図１２５のステップ１００３ - １の処理の前に参照することで設定数を選択可能にしてもよい。このような方法を用いることにより、現在の遊技機の仕様として、１段階設定に対応する遊技機、３段階設定に対応する遊技機、６段階設定に対応する遊技機、の３種類に区分けすることが可能となるため、設定数に応じた処理を容易に選択することができる。また、これにより、１段階設定を選択使用する場合には設定変更を必要としない遊技機として機能させることができるとともに、３段階設定、６段階設定を選択使用する場合には選択した設定段階による設定変更が可能な遊技機として機能させることができる。また、上記の１段階設定を利用した例と同様に、副制御基板に設定情報を表示する処理が搭載されている場合には、選択された設定数を示す値（例えば「３段階設定」）を送信するようにしてもよい。これにより、副制御基板Sは、主制御基板Mから受信した値に応じて、「現在、選択されている設定は、３段階設定です」等の報知を、演出表示装置S GやスピーカD 2 4にて行うことができる。

30

40

< その他 >

設定変更に関する機能（設定変更ボタン、等）を、主制御基板ではなく、副基板（電源基板、等）に設け、設定変更を必要としない遊技機の場合には、主制御基板への信号入力を行わないようにしてもよい。具体的には、設定変更に関する機能を設けた副基板と、主制御基板との間のハーネス接続を行わない方法や、副基板から主制御基板に対して設定変

50

更に係るコマンドを送信しないようにする方法、等が考えられる。

【0706】

< 設定確認中の構成 >

本例に係る遊技機に適用可能な設定確認中の構成について以下に列挙する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせ問題ないことを補足しておく（設定値を複数設けた場合に限る）。

【0707】

< 設定確認中の作用 >

設定確認中（設定確認状態）においては、以下のように構成してもよい。

（1）第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、一般入賞口P10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、への入球が無効となる（一部の入球口のみ入球が無効となり、その他の入球口への入球は有効としてもよい）

（2）第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10、補助遊技始動口H10、一般入賞口P10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20、への入球が有効のままとなる

（3）発射ハンドルD44の操作が無効となる（遊技球が発射不能となる）

（4）発射ハンドルD44の操作が有効のままとなる（遊技球が発射不能とならない）

（5）エラーの検出は実行可能であるがエラー報知を演出表示装置SGにて表示しない

（6）エラーの検出は実行可能であり、演出表示装置SGにおける設定確認中に係る表示よりも前面レイヤーにてエラー報知を表示する

（7）デモ画面を表示しない（遊技待機状態に移行しない）

（8）主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）が変動開始しない

（9）補助遊技図柄が変動開始しない

【0708】

< 設定確認不可能な期間 >

本例においては、遊技機の起動中に設定キースイッチをオンにすることで設定確認状態に移行し得るよう構成したが、以下の期間においては設定キースイッチをオンにしても設定確認できない（設定確認状態に移行しない）よう構成してもよい。

（1）特別遊技開始デモ時間

（2）特別遊技終了デモ時間

（3）特別遊技実行中

（4）主遊技図柄（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）の変動中

（5）補助遊技図柄の変動中

（6）普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物）の作動中

（7）特定演出中（RTCに係る演出の実行中等）

（8）時間短縮遊技状態中

（9）確率変動遊技状態中

（10）特定のエラー（扉開放検出や磁石検出等）発生中

【0709】

< 設定確認中から復帰した場合 >

本例においては、設定確認状態にて設定キースイッチをオンからオフにすることで設定確認状態から復帰し得るよう構成したが、設定確認中（設定確認状態）から復帰した場合（設定キーをオフにした場合）の作用について以下のように構成してもよい。

（1）音量設定が初期設定に設定される

（2）光量設定が初期設定に設定される

（3）デモ画面が表示される（遊技待機状態に移行する）

【0710】

< 設定変更モードの構成 >

本例に係る遊技機に適用可能な設定変更モードの構成について以下に列挙する。尚、以下に列挙する構成については、上述したすべての実施形態に適用可能であり、1又は複数を適宜組み合わせ問題ないことを補足しておく（設定値を複数設けた場合に限る）。

【 0 7 1 1 】

< 設定変更モード中に電源断が発生した場合 >

設定変更モード中に電源断が発生し、その後電源断から復帰した場合（設定キースイッチはオンのままである場合）、

（ 1 ）設定変更モードが再開される

（ 2 ）設定変更モードが終了する（その後設定キースイッチをオフ オンとした場合には設定確認中となる）

（ 3 ）設定確認中に移行する

尚、上記（ 1 ）のように構成することにより、電源復帰時に設定キースイッチのオン・オフ状況を確認することで、設定変更モードに移行するか否かを判断することができ、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができる。

10

【 0 7 1 2 】

< 設定変更モード中の作用 >

（ 1 ）第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、一般入賞口 P 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、への入球が無効となる（一部の入球口のみ入球が無効となり、その他の入球口への入球は有効としてもよい）

（ 2 ）第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0、補助遊技始動口 H 1 0、一般入賞口 P 1 0、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0、への入球が有効のままとなる

（ 3 ）発射ハンドル D 4 4 の操作が無効となる（遊技球が発射不能となる）

（ 4 ）発射ハンドル D 4 4 の操作が有効のままとなる（遊技球が発射不能とならない）

20

（ 5 ）エラーの検出は実行可能であるがエラー報知を演出表示装置 S G にて表示しない

（ 6 ）エラーの検出は実行可能であり、演出表示装置 S G における設定確認中に係る表示よりも前面レイヤーにてエラー報知を表示する

（ 7 ）デモ画面を表示しない（遊技待機状態に移行しない）

（ 8 ）主遊技図柄（第 1 主遊技図柄、第 2 主遊技図柄）が変動開始しない

（ 9 ）補助遊技図柄が変動開始しない

【 0 7 1 3 】

< 設定変更モード中から復帰した場合 >

設定変更モード中から復帰した場合の作用について以下のように構成してもよい。

（ 1 ）音量設定が初期設定に設定される

30

（ 2 ）光量設定が初期設定に設定される

（ 3 ）デモ画面が表示される（遊技待機状態に移行する）

【 0 7 1 4 】

< 設定確認状態に関する作用 1 >

「保留が 0 個の状況にて遊技球を発射した 遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニット D 1 8 を開放 設定キースイッチを操作して設定確認状態にする 遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球 第 1 主遊技図柄が変動開始 第 1 主遊技図柄が大当たり図柄にて停止表示」となった場合において、

（ 1 ）設定値が表示されたまま大当たりが開始される

（ 2 ）設定値が表示されたままであり、大当たりが開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に大当たりが開始される

40

（ 3 ）エラーとなり遊技の進行が停止される

のように構成してもよいし、設定確認状態にて遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0（または、第 2 主遊技始動口 B 1 0）に入球しても、当該入球は無効となるよう構成してもよいし、当該入球に基づく保留が生起するが、設定確認状態が終了するまで保留が消化されず、図柄変動が開始されないように構成してもよい。尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記（ 1 ）のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。

【 0 7 1 5 】

50

< 設定確認状態に関する作用 2 >

「保留が 0 個の状況にて遊技球を発射した 遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニット D 1 8 を開放 設定キースイッチを操作して設定確認状態にする 遊技球が第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球 第 1 主遊技図柄が変動開始 第 1 主遊技図柄が小当り図柄にて停止表示」となった場合において、

(1) 設定値が表示されたまま小当りが開始される

(2) 設定値が表示されたままであり、小当りが開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に小当りが開始される

(3) エラーとなり遊技の進行が停止される

10

のように構成してもよい。尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記 (1) のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。

【 0 7 1 6 】

< 設定確認状態に関する作用 3 >

「遊技球を発射した 遊技領域を遊技球が流下している状況にて扉ユニット D 1 8 を開放 設定キースイッチを操作して設定確認状態にする 遊技球が補助遊技始動口 H 1 0 に入球 補助遊技図柄が変動開始 補助遊技図柄が当り図柄にて停止表示」となった場合において、

(1) 設定値が表示されたまま第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d (普通電動役物) が開放開始する

20

(2) 設定値が表示されたままであり、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d (普通電動役物) が開放開始しない。その後、設定キースイッチを操作して設定確認状態が終了すると、設定値の表示が非表示になると共に第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d (普通電動役物) の開放が開始される

尚、設定確認状態に移行しても、遊技の結果には影響がないため、上記 (1) のように構成することにより、スムーズに遊技進行が行えることとなる。

【 0 7 1 7 】

< 設定確認状態に関する作用 4 >

「設定キースイッチを操作して設定確認状態にする 電源断が発生する 設定キースイッチがオンである状況を維持したまま電源復帰する」となった場合において、

30

(1) 電源断時のバックアップ情報に基づき設定確認状態に復帰する

(2) 設定変更モードに移行する

(3) 設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない (その後設定キースイッチをオフオンとした場合には設定確認中となる)

尚、電源復帰時に設定値キースイッチがオンであるかを判定し、オンであった場合には設定変更モードに移行するよう構成することで、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができるため、上記 (2) の構成が最も好適である。

【 0 7 1 8 】

< 設定確認状態に関する作用 5 >

「設定キースイッチを操作して設定確認状態にする 電源断が発生する 設定キースイッチをオフにする 設定キースイッチを再度オンにした状況にて電源復帰する」となった場合において、

40

(1) 電源断時のバックアップ情報に基づき設定確認状態に復帰する

(2) 設定変更モードに移行する

(3) 設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない (その後設定キースイッチをオフオンとした場合には設定確認中となる)

尚、電源復帰時に設定値キースイッチがオンであるかを判定し、オンであった場合には設定変更モードに移行するよう構成することで、簡便な処理にて設定変更モードへの移行有無を判定することができるため、上記 (2) の構成が最も好適である。

【 0 7 1 9 】

50

< 設定確認状態に関する作用 6 >

「設定キースwitchを操作して設定確認状態にする 電源断が発生する 設定キースwitchをオフにする 設定キースwitchがオフである状況を維持したまま電源復帰する」となった場合において、

(1) 設定確認状態にも設定変更モードにも移行しない

【 0 7 2 0 】

(第 7 実施形態)

本実施形態において、入球に係る情報を入球状態表示装置に表示し得るよう構成されている。入球に係る情報の生成・表示等の処理を主制御基板 (主制御基板 M の C P U M C) にて実行するよう構成した実施形態を第 7 実施形態として詳述する。

10

【 0 7 2 1 】

< 第 1 R O M ・ R A M 領域における処理 >

まず、図 1 2 7 は、第 7 実施形態における、主制御基板 M 側のメインフローチャートである。図 1 2 7 における特徴的な処理は、ステップ 1 0 0 1 (第 7) 、ステップ 1 0 0 3 (第 7) 、ステップ 1 0 0 0 (第 7) 、ステップ 1 0 0 5 (第 7) 、ステップ 1 0 0 1 1 (第 7) 、ステップ 1 0 0 1 2 (第 7) 、ステップ 1 0 1 8 1 (第 7) 、ステップ 1 0 1 8 2 (第 7) 、ステップ 1 0 1 9 (第 7) 、ステップ 1 9 9 2 (第 7) 、ステップ 7 0 0 0 (第 7) である。はじめに、電源が投入された後、ステップ 1 0 0 1 (第 7) で、主制御基板 M の C P U M C は、設定キースwitchがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 0 0 1 (第 7) で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 0 (第 7) の処理に移行する。なお、ステップ 1 0 0 1 (第 7) で Y e s の場合には、電断時に第 1 R A M 領域にバックアップされている設定値が復元される。他方、ステップ 1 0 0 1 (第 7) で N o の場合、ステップ 1 0 0 3 (第 7) で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更処理を実行し、ステップ 1 0 0 4 の処理に移行する。次に、ステップ 1 0 0 0 (第 7) で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 R O M ・ R A M 領域における処理として、第 2 R O M ・ R A M 領域の電源投入時の第 2 R A M 領域確認処理を呼び出す。次に、ステップ 1 0 0 5 (第 7) で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 R O M のプログラムにより、第 1 R A M 領域に記憶されている設定値を参照し、設定値に対応する第 2 R A M 領域をセットする。したがって、以降の処理は、設定値に対応する第 2 R A M 領域を用いて行われることとなる (例えば、設定値として「 1 」が設定されている場合、第 2 R A M 領域の設定「 1 」に対応する記憶領域を用いる) 。次に、ステップ 1 0 0 1 1 (第 7) で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 R O M ・ R A M 領域における処理として、第 2 R A M 領域に異常があるか否かを判定する (例えば、設定値として「 1 」が設定されている場合、第 2 R A M 領域の設定「 1 」に対応する記憶領域に異常があるか否かを判定する) 。ステップ 1 0 0 1 1 (第 7) で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 1 2 (第 7) で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 R A M 領域及び第 2 R A M 領域のデータを全てクリアする (例えば、第 1 R A M 領域のデータと、設定値として「 1 」が設定されている場合、第 2 R A M 領域の設定「 1 」に対応する記憶領域のデータをクリアする) 。尚、第 1 R A M 領域の更新は第 1 R O M ・ R A M 制御によってのみに行われ、第 2 R A M 領域の更新は第 2 R O M ・ R A M 制御によってのみに行われるよう構成されているため、第 1 R A M 領域のクリアは、第 1 R O M ・ R A M 制御における処理で行われ、第 2 R A M 領域のクリアは、第 2 R O M ・ R A M 制御における処理で行われる。ここで、第 2 R A M 領域についてイメージ図を用いて説明する。第 2 R A M 領域は、設定値に対応するように設けられており、設定 1 に対応する第 2 R A M 領域、設定 2 に対応する第 2 R A M 領域、設定 3 に対応する第 2 R A M 領域、等が設けられている。つまり、設定 1 に対応する第 2 R A M 領域には、初期フラグ、表示データ切替フラグ 1、表示データ切替フラグ 2、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値等が記憶され、設定 2、設定 3 に対応する第 2 領域にも同様に、初期フラグ、表示データ切替フラグ 1、表示データ切替フラグ 2、通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値等が記憶されるよう構成されている。第 1 R O M ・ R A M 領域における処理として、ステップ 1 0 1 8 の処理を実

20

30

40

50

行した後、ステップ1018 1(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、電源断信号の入力ポートの値をロードする。次に、ステップ1018 2(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、入力ポートの値が電源断の発生を示す値ではないか否かを判定する。例えば、入力ポートの値が0であれば、電源断が発生していないことを示し、入力ポートの値が1であれば、電源断が発生していることを示すよう構成されている。ステップ1018 2(第7)でYesの場合、ステップ1019(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の入球状態表示装置演算処理を呼び出す{つまり、第1ROM・RAM領域におけるメインループ処理(ステップ1018~ステップ1019の処理を繰り返し行う)で入球状態表示装置演算処理を呼び出して(例えば、call命令)、第2ROM・RAM領域で入球状態表示装置演算処理を実行する}。他方、ステップ1018 2(第7)でNoの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1020、ステップ1022の処理を行い、電源が落ちるまで待機する。タイマ割り込み時処理では、ステップ2000~ステップ1990の処理を実行した後、ステップ1992(第7)で、主制御基板MのCPUMCは、第2ROM・RAM領域の入球状態表示装置表示制御処理を呼び出す。尚、ステップ1008のRAMチェック(例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う)は、第1RAM領域のチェックを行う処理であり、第2RAM領域のチェックを行う処理{詳細は後述するが、第2RAM領域内の特定のデータに異常があるか否かを判定する処理(即ち、ステップ1008における第1RAM領域のチェックとはチェック処理が異なる)}ではない。また、第1ROM・RAM制御における処理である主制御基板側メイン処理及びタイマ割り込み処理において第2ROM・RAM制御における処理が呼び出された後は、第1ROM・RAM領域ではなく、第2ROM・RAM領域を使用して処理が実行される。尚、主制御基板M側の処理に使用するカウンタ類や制御用データ(レジスタの値等)はバックアップされる構成のため、第1RAM領域に記憶されているデータと同様に、当該実施形態における第2RAM領域に記憶されている全データもバックアップされるように構成されている。また、当該第7実施形態において「クリア」との用語は、ゼロクリアするだけに限られず、初期化することも含む(つまり、遊技開始状態である初期状態に戻すことについて「クリア」の用語を使用する)。

【0722】

<第2ROM・RAM領域における処理>

次に、図128は、第7実施形態における、図127のステップ1019において呼び出される第2ROM・RAM領域による制御である入球状態表示装置演算処理に係るフローチャートである。まず、ステップ8100で、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタ(アドレスをAとする)を第2RAM領域に退避する。次に、ステップ8200で、主制御基板MのCPUMCは、第2スタックエリアにスタックポインタ(アドレスをBとする)を設定する。尚、スタックエリアの切り替えについては、図138(第7)にて詳述するが、これらの処理により、入球状態表示装置演算処理で使用するスタックエリアが第1スタックエリアから第2スタックエリアに変更されることとなる。次に、ステップ8300で、主制御基板MのCPUMCは、全レジスタのデータを第2スタックエリアに退避させる。次に、ステップ8400で、主制御基板MのCPUMCは、後述する第2RAM領域クリアチェック処理を実行する。次に、ステップ8500で、主制御基板MのCPUMCは、後述する区間判定を実行する。次に、ステップ8800で、主制御基板MのCPUMCは、後述する演算処理を実行する。次に、ステップ8900で、主制御基板MのCPUMCは、第2スタックエリアに退避した全レジスタのデータを復帰させる。次に、ステップ8950で、主制御基板MのCPUMCは、スタックポインタ(A)を第2RAM領域から復帰させる。

【0723】

次に、図129は、第7実施形態における、図128のステップ8400のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である第2RAM領域クリアチェック処理のフローチャートである。例えば、設定値として「1」が設定されている場合、第2RA

M領域の設定「1」に対応する記憶領域のクリアチェック処理を行うよう構成されている。まず、ステップ8401で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域に記憶されている初期フラグがAA55Hではないか否かを判定する。初期フラグとは、第2RAM領域をクリアするか否かを示すデータであり、0000Hであれば第2RAM領域をクリアすることを示し、AA55Hであれば第2RAM領域をクリアしないことを示す。尚、第2RAM領域をクリアすることを示す0000Hは、別の処理で記憶されるよう構成されており、例えば、通常時アウト個数カウンタ値と総アウト個数カウンタ値とを比較して、通常時アウト個数カウンタ値の方が大きい場合に記憶されるよう構成されている。また、当該判定（ステップ8401の処理）では、AA55Hではないか否かを判定しているため、0000H以外であってもAA55Hでなければ「AA55Hではない」との判定条件に該当する。ステップ8401でYesの場合、ステップ8404で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域をクリアし、ステップ8402に移行する。尚、ステップ8404でクリアするデータは、スタックエリア以外の第2RAM領域のデータであり、当該処理により、1．後述する区間は、現在区間B以降に滞在中でも区間Aに戻る、2．カウンタ類がすべて初期化される、3．ステップ8402以降の処理が実行される、よう構成されている。他方、ステップ8401でNoの場合、ステップ8404をスキップし、ステップ8402の処理に移行する。次に、ステップ8402で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域に異常があるか否かを判定する。例えば、後述する表示データ切替フラグ1、表示データ切替フラグ2の値が範囲外（0、1、2以外）の場合には異常ありと判定することが挙げられる。ステップ8402でYesの場合、ステップ8405で、主制御基板MのCPUMCは、第2RAM領域をクリアし、次の処理（ステップ8500の処理）に移行する。他方、ステップ8402でNoの場合、ステップ8405をスキップし、次の処理（ステップ8500の処理）に移行する。尚、ステップ8405でクリアするデータは、スタックエリア以外の第2RAM領域のデータであり、当該処理により、1．後述する区間は、現在区間B以降に滞在中でも区間Aに戻る、2．カウンタ類がすべて初期化される、3．ステップ8500以降の処理が実行される、よう構成されている。

【0724】

次に、図130は、第7実施形態における、図128のステップ8500のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である区間判定のフローチャートである。まず、ステップ8502で、主制御基板MのCPUMCは、表示データ切替フラグ1が0であるか否かを判定する。尚、表示データ切替フラグ1とは、入球状態表示装置演算処理における区間を示すフラグであり、表示データ切替フラグ1が0であれば区間A（例えば、初回の電源投入から総アウト個数が所定個数（例えば、300個）未満）であり、表示データ切替フラグ1が1であれば区間B（例えば、初回の電源投入からの総アウト個数が所定個数（例えば、300個）以上かつ特定個数（例えば、60000個）未満）であり、表示データ切替フラグ1が2であれば区間N（例えば、区間B以降に総アウト個数カウンタの値が特定個数（例えば、60000個）に達する毎に切り替えられる区間）であることを示すフラグである。また、表示データ切替フラグ1は、電源断が発生してもクリアされないようにバックアップされる構成となっている。次に、ステップ8502でYesの場合、ステップ8600で、主制御基板MのCPUMCは、後述する区間A時判定を実行し、次の処理（ステップ8800の処理）に移行する。他方、ステップ8502でNoの場合、ステップ8700で、主制御基板MのCPUMCは、後述する区間B以降時判定を実行し、次の処理（ステップ8800の処理）に移行する。

【0725】

次に、図131は、第7実施形態における、図130のステップ8600のサブルーチンに係る、第2ROM・RAM領域による制御である区間A時判定のフローチャートである。まず、ステップ8602で、主制御基板MのCPUMCは、総アウト個数カウンタ値が300以上であるか否かを判定する（ここで使用した「300」の数値は例示であり、遊技機の製造時における検査工程にてカウントされる想定値よりも大きな値であればよい

）。次に、ステップ 8602 で Yes の場合、ステップ 8608 で、主制御基板 M の CPU MC は、表示データ切替フラグ 1 に 1 を設定する（0 から 1 に変更する）。次に、ステップ 8610 で、主制御基板 M の CPU MC は、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ 8602 で No の場合、ステップ 8650（第 7）で、主制御基板 M の CPU MC は、後述する SW 集計処理（スイッチ集計処理）を実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。補足として SW 集計処理について簡易的に説明すると、後述するステップ 7500 の処理にて読み出した各入賞口の検出情報に基づき、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタの更新を行う処理である。

10

【0726】

次に、図 132 は、第 7 実施形態における、図 130 のステップ 8700 のサブルーチンに係る、第 2 ROM・RAM 領域による制御である区間 B 以降時判定のフローチャートである。まず、ステップ 8702 で、主制御基板 M の CPU MC は、総アウト個数カウンタ値が 60000 以上であるか否かを判定する（ここで使用した 60000 の数値は例示であり、遊技球の発射間隔を 100 個/分とした場合において、遊技球の発射時間が 10 時間に到達したことの想定値である）。次に、ステップ 8702 で Yes の場合、ステップ 8706 で、主制御基板 M の CPU MC は、表示データ切替フラグ 1 に 2 を設定する（表示データ切替フラグ 1 に 2 を再設定することを含む）。次に、ステップ 8707 で、主制御基板 M の CPU MC は、当該区間の最終ベース値を記憶する。次に、ステップ 8708 で、主制御基板 M の CPU MC は、カウンタクリアを実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。ここでクリアされるカウンタは、通常時賞球数カウンタ、通常時アウト個数カウンタ、総アウト個数カウンタである。他方、ステップ 8702 で No の場合、ステップ 8650（第 7）で、主制御基板 M の CPU MC は、後述する SW 集計処理を実行し、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。

20

【0727】

次に、図 133 は、第 7 実施形態における、図 131 及び図 132 のステップ 8650 のサブルーチンに係る、第 2 ROM・RAM 領域による制御である SW 集計処理のフローチャートである。まず、ステップ 8651 で、主制御基板 M の CPU MC は、いずれかの入球センサの入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8651 で Yes の場合、ステップ 8651-1 で、主制御基板 M の CPU MC は、いずれの入球センサの入球フラグを確認するかを判定する（いずれの入球センサの入球フラグを確認するかをの値に基づいて決定する）。他方、ステップ 8651 で No の場合、次の処理（ステップ 8800 の処理）に移行する。まず、 $n = 0$ のとき、ステップ 8652 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8652 で Yes の場合、ステップ 8653 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ 8654 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ 8679 で n に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8680 の処理）に移行する。他方、ステップ 8652 で No の場合、ステップ 8679 で n に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8680 の処理）に移行する。次に、 $n = 1$ のとき、ステップ 8655 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 1 大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8655 で Yes の場合、ステップ 8656 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 1 大入賞口入球フラグをオフにし、ステップ 8657 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 1 大入賞口賞球フラグをオンにし、ステップ 8679 で n に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8680 の処理）に移行する。他方、ステップ 8655 で No の場合、ステップ 8679 で n に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8680 の処理）に移行する。次に、 $n = 2$ のとき、ステップ 8658 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8658 で Yes の場合、ステップ 8659 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ 8660 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 主遊技始動口賞球フ

30

40

50

ラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 5 8 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、 = 3 のとき、ステップ 8 6 6 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 6 6 1 で Y e s の場合、ステップ 8 6 6 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口入球フラグをオフにし、ステップ 8 6 6 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口賞球フラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 6 1 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、 = 4 のとき、ステップ 8 6 6 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 1 入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 6 6 4 で Y e s の場合、ステップ 8 6 6 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 1 入球フラグをオフにし、ステップ 8 6 6 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 1 賞球フラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 6 4 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、 = 5 のとき、ステップ 8 6 6 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 2 入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 6 6 7 で Y e s の場合、ステップ 8 6 6 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 2 入球フラグをオフにし、ステップ 8 6 6 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 2 賞球フラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 6 7 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、 = 6 のとき、ステップ 8 6 7 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 3 入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 6 7 0 で Y e s の場合、ステップ 8 6 7 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 3 入球フラグをオフにし、ステップ 8 6 7 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 3 賞球フラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 7 0 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、 = 7 のとき、ステップ 8 6 7 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 4 入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 6 7 3 で Y e s の場合、ステップ 8 6 7 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 4 入球フラグをオフにし、ステップ 8 6 7 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、一般入賞口 4 賞球フラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 7 3 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 で に 1 を加算し、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、 = 8 のとき、ステップ 8 6 7 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 8 6 7 6 で Y e s の場合、ステップ 8 6 7 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、総排出確認センサフラグをオフにし、ステップ 8 6 7 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、アウト個数カウンタ加算フラグをオンにし、ステップ 8 6 7 9 1 で をクリアし、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 8 6 7 6 で N o の場合、ステップ 8 6 7 9 1 で をクリアし、次の処理（ステップ 8 6 8 0 の処理）に移行する。次に、ステップ 8 6 8 0（第 7）で、主制御基板 M の C P U M C は、カウンタ加算処理を実行し、次の処理（ステップ 8 8 0 0 の処理）に移行する。尚、複数の一般入賞口の入球センサを 1 つにまとめてもよく、例えば、補助遊技状態（高ベース状態）中に右打ちを行う構成の場合、左打ちの際に入球可能な一般入賞口 1 ~ 3 への入球を検出する第 1 一般入賞口入球センサを備え、右打ちの際に入球可能な一般入賞口 4 への入球を検出する第 2 一般入賞口入球センサを備える構成としてもよい。

【 0 7 2 8 】

次に、図 1 3 4 は、第 7 実施形態における、図 1 3 3 のステップ 8 6 8 0 のサブルーチンに係る、第 2 R O M ・ R A M 領域による制御であるカウンタ加算処理のフローチャート

である。まず、ステップ 8 6 8 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、通常時賞球数カウンタの加算を実行する。尚、通常時賞球数カウンタの加算を実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当たりではないときに、賞球フラグ（第 2 大入賞口賞球フラグ、第 1 大入賞口賞球フラグ、第 2 主遊技始動口賞球フラグ、第 1 主遊技始動口賞球フラグ、一般入賞口 1 賞球フラグ、一般入賞口 2 賞球フラグ、一般入賞口 3 賞球フラグ、一般入賞口 4 賞球フラグ）がオンである場合に通常時賞球数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良いが、1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ちのまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、2. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時賞球数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。「1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない」ように構成した場合には、大当たり中以外
10 非補助遊技状態（低ベース状態）における賞球数をカウントすることになる。尚、通常時賞球数カウンタの加算が終了すると、賞球フラグをオフにする。補足であるが、通常時賞球数カウンタは 2 バイトで構成されており、賞球数を加算した値が上限値を超えているか
20 否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（2 バイトの上限値で維持する）よう構成されている。次に、ステップ 8 6 8 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、通常時アウト個数カウンタの加算を実行する。尚、通常時アウト個数カウンタの加算にも実行する条件が設けられており、遊技状態が非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態、且つ、大当たり中ではないときに、アウト個数カウンタ加算フラグがオンである場合に通常時アウト個数カウンタの加算が実行されるように構成されている。また、通常時アウト個数カウンタも通常時賞球数カウンタと同様に、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において加算を実行するように構成してもよく、1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない（例えば、左打ち
30 のまま）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行するように構成しても良い、2. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化する（例えば、左打ちから右打ちに変わる）場合は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において通常時アウト個数カウンタの加算を実行しない、ように構成するのが好ましい。「1. 非確率変動状態且つ非時間短縮遊技状態のときと発射すべき位置が変化しない」ように構成した場合には、大当たり中以外
40 非補助遊技状態（低ベース状態）におけるアウト個数をカウントすることになる。補足であるが、通常時アウト個数カウンタは 2 バイトで構成されており、加算した値が上限値を超えているか否か（キャリーフラグが発生しているか否か）を確認し、超えている場合には加算しない（2 バイトの上限値で維持する）よう構成されている。

【0729】

次に、図 1 3 5 は、第 7 実施形態における、図 1 2 8 のステップ 8 8 0 0 のサブルーチンに係る、第 2 R O M ・ R A M 領域による制御である演算処理のフローチャートである。まず、ステップ 8 8 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、区間変更がないか否かを判定

10

20

30

40

50

する。ステップ 8802 で Yes の場合、ステップ 8804 で、主制御基板 M の CPU MC は、ベース計算を実行する。ここで、ベース値は、 $\{ (\text{通常時賞球数カウンタ値} \div \text{通常時アウト個数カウンタ値}) \times 100 \}$ の式で算出される。次に、ステップ 8806 で、主制御基板 M の CPU MC は、ステップ 8804 で算出したベース値（入球状態情報）を、現在のベース値（入球状態情報）として入球状態表示装置 J10 に表示するための表示用に記憶し、次の処理（ステップ 8900 の処理）に移行する。ここで記憶するベース値（入球状態情報）は、小数点第一位を四捨五入された値を記憶する。他方、ステップ 8802 で No の場合も次の処理（ステップ 8900 の処理）に移行する。

【0730】

< 第 2 ROM・RAM 領域における処理 >

次に、図 136 は、第 7 実施形態における、図 127 のステップ 1992 において呼び出される第 2 ROM・RAM 領域による制御である入球状態表示装置表示制御処理に係るフローチャートである。まず、ステップ 7100 で、主制御基板 M の CPU MC は、スタックポインタ（アドレスを A とする）を第 2 RAM 領域に退避する。次に、ステップ 7200 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 スタックエリアにスタックポインタ（アドレスを B とする）を設定する。尚、スタックエリアの切り替えについては、図 138（第 7）にて詳述するが、これらの処理により、入球状態表示装置表示制御処理で使用するスタックエリアが第 1 スタックエリアから第 2 スタックエリアに変更されることとなる。次に、ステップ 7300 で、主制御基板 M の CPU MC は、全レジスタのデータを第 2 スタックエリアに退避させる。次に、ステップ 8400 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 RAM 領域クリアチェック処理を実行する。尚、入球状態表示装置制御で実行する第 2 RAM 領域クリアチェック処理とは同一の処理である。次に、ステップ 7500 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 1 RAM の各入賞口の検出情報を読み出す。具体的には、第 2 ROM のプログラムでは、第 1 RAM の検出情報がオンであることを、1 回のエッジ検出（オフ オン）で入球ありと判定し、入球ありと判定した場合、第 2 RAM 領域内の入球情報の記憶領域（2 バイト）のうち、対応する入賞口の記憶領域のフラグをオン（1 を設定する）にする。例えば、第 1 RAM 領域の第 2 主遊技始動口の検出情報がオンであった場合、第 2 ROM のプログラムで第 1 RAM 領域の第 2 主遊技始動口の検出情報がオンであることを判定した際に、オンであることを 1 回判定すると、第 2 RAM 領域内の入球情報の記憶領域である D1 に 1 を設定する。そして、ここで設定した入球情報に基づいてステップ 8650 の SW 集計処理が実行される。なお、第 2 RAM 領域内の入球情報の記憶領域は 2 バイトに限定されず、入球センサの数に応じて 1 バイト等に変更され得る。次に、ステップ 7600（第 7）で、主制御基板 M の CPU MC は、表示内容更新処理を実行する。次に、ステップ 7700 で、主制御基板 M の CPU MC は、第 2 スタックエリアに退避した全レジスタのデータを復帰させる。次に、ステップ 7800 で、主制御基板 M の CPU MC は、スタックポインタ（A）を第 2 RAM 領域から復帰させる。

【0731】

次に、図 137 は、第 7 実施形態における、図 136 のステップ 7600 のサブルーチンに係る、第 2 ROM・RAM 領域による制御である表示内容更新処理のフローチャートである。はじめに、第 1 セグ情報及び第 2 セグ情報の機能について説明する。まず、第 1 セグ情報とは、現在の区間においてリアルタイムに更新されるベース値に関する情報であり、第 2 セグ情報とは、現在の区間の直前の区間における最終値（最終ベース値）に関する情報である。

【0732】

次に、表示内容更新処理のフローチャートについて説明する。まず、ステップ 7610 で、主制御基板 M の CPU MC は、点滅状態の更新を実行する。ここでは、後述するステップ 7630 にて、第 1 セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第 1 セグ情報にかかる表示中に点灯と消灯を 0.3 秒毎に切り替える点滅表示の制御を実行し、後述するステップ 7640 にて、第 2 セグ情報が「点滅」に設定されている場合、第 2 セグ情報にかか

る表示中に点灯と消灯を0.3秒毎に切り替える点滅表示の制御を実行する。次に、ステップ7620で、主制御基板MのCPUMCは、第1セグ情報と第2セグ情報の表示切替処理を実行する。例えば、第1セグ情報と第2セグ情報とを5秒毎に切り替える。尚、第1セグ情報及び第2セグ情報は、識別セグと比率セグで構成されており、入球状態表示装置J10の左2つの8セグメント表示器が識別セグ（現在の区間のベース値を表示していることを示す「bL.」又は直前の区間の最終ベース値を表示していることを示す「b6.」が表示される）であり、右2つの8セグメント表示器が比率セグ（「- -」又はベース値が表示される）である。

【0733】

次に、ステップ7630で、主制御基板MのCPUMCは、第1セグ情報の設定（更新）を実行する。第1セグ情報の表示内容は、区間A（後述する表示データ切替フラグ2が0の場合）では、識別セグに「bL.」を点滅表示、比率セグに「- -」を表示するよう設定される。区間B（表示データ切替フラグ2が1の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が0～5999のときには「bL.」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が6000以上のときには「bL.」を点灯表示、比率セグにステップ8806で記憶したベース値を表示するよう設定される。区間C（表示データ切替フラグ2が2の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が0～5999のときには「bL.」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が6000以上のときには「bL.」を点灯表示、比率セグにステップ8806で記憶したベース値を表示するよう設定される。区間N（表示データ切替フラグ2が2の場合）では、識別セグに、通常時アウト個数カウンタ値が0～5999のときには「bL.」を点滅表示、通常時アウト個数カウンタ値が6000以上のときには「bL.」を点灯表示、比率セグにステップ8806で記憶したベース値を表示するよう設定される。尚、すでに前述した通り、区間C及び区間Nは、区間B以降に総アウト個数カウンタの値が60000個に達する毎に切り替えられる区間である。

【0734】

次に、ステップ7640で、主制御基板MのCPUMCは、第2セグ情報の設定（更新）を実行する。第2セグ情報の表示内容は、区間A（表示データ切替フラグ2が0の場合）では、識別セグに「b6.」を点滅表示、比率セグに「- -」を表示するよう設定される。区間B（表示データ切替フラグ2が1の場合）では、識別セグに「b6.」を点滅表示、比率セグに「- -」を表示するよう設定される。区間C（表示データ切替フラグ2が2の場合）では、識別セグに「b6.」を点灯表示、比率セグにステップ8707で記憶した区間Bの最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。区間N（表示データ切替フラグ2が1の場合）では、識別セグに「b6.」を点灯表示、比率セグに区間N-1における最終値（最終ベース値）を表示するよう設定される。

【0735】

次に、ステップ7650で、主制御基板MのCPUMCは、表示データ切替フラグ2の更新を実行する。表示データ切替フラグ2は、表示データ切替フラグ1に合わせて更新されるフラグであり、入球状態表示装置J10にベース値を表示するための表示用のフラグである。

【0736】

次に、図138は、第7実施形態における、スタックエリア切り替えのイメージ図である。本図では、スタックエリアにデータが積まれる様子、及び、第1スタックエリアと第2スタックエリアが切り替えられる様子を示しており、丸で囲まれたアドレスはセットされているスタックポインタを示している。まず、第1ROM・RAM領域にて処理を実行しており、第1スタックエリアを使用するためのスタックポインタA（アドレスはA）がセットされている。次に、第1ROM・RAM領域にて処理を実行し、その後第2ROM領域の処理を呼び出す。次に、第2ROM領域の処理において、スタックポインタAを第2RAM領域に退避させ、第2スタックエリアを使用するためのスタックポインタB（アドレスはB）を設定する。次に、全レジスタを第2スタックエリアに退避した後、スタック

クポイントBのアドレスを変更する。次に、第2ROM・RAM領域による処理を実行し、全レジスタを復帰させる。次に、第1スタックエリアのスタックポイントAを復帰させ、第1ROM領域の呼び出し元に復帰し、その後は第1ROM・RAM領域の処理を実行する。

【0737】

次に、図139は、第7実施形態の変形例1における、電氣的全体構成図である。第7実施形態の変形例1における特徴は、遊技球の流路イメージ図である。第7実施形態の変形例1では、遊技球のアウト個数を検出するためのセンサが、総排出確認センサC90sの1つだけではなく、第1排出確認センサと第2排出確認センサの2つとなっている。第1排出確認センサは主に、左打ち時に入球する入賞口（第1主遊技始動口A10、一般入賞口）及びアウト口に入球した遊技球を検出するように構成されており、第2排出確認センサは主に、右打ち時に入球する入賞口（第2主遊技始動口B10、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球を検出するように構成されている。このように構成された上で、さらに、ステップ8650のSW集計処理において各入賞口を直列で検出するよう構成した場合（つまり、第2大入賞口 第1大入賞口 第2主遊技始動口 第1主遊技始動口 一般入賞口1～4 排出確認センサの順に毎回確認する）、1回のカウンタ加算処理により2球分の加算を行うケースが発生し得る。このときに、区間が変更されることとなる総アウト個数カウンタの値が60000個を超えることがあり得る。この場合、2球分の加算を行った結果を当該区間の最終ベース値として記憶するように構成してもよい。このように、同時に発生した入球及び賞球を同じ区間内のベース値として算出するために、通常時賞球数カウンタ、通常アウト個数カウンタの値を2球分加算することで、当該区間における正確なベース値を算出することが可能となる。

10

20

【0738】

第7実施形態及び第7実施形態の変形例1では、メインループ処理内で入球状態表示装置演算処理を呼び出して実行し、タイマ割り込み処理内で入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することにより、処理を分散させることで効率良く処理できるようにしたが、この構成に限られず、例えば、タイマ割り込み処理内で、入球状態表示装置演算処理と入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することも可能である。このように構成することで、処理の簡素化及び容量削減を図ることが可能である。例えば、表示データ切替フラグを1つのみ備える構成とすることができ、入球状態表示装置演算処理で更新された表示データ切替フラグ入球状態表示装置表示制御処理において参照するよう構成することが挙げられる。

30

【0739】

また、第7実施形態において、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が実行される度に、第2RAM領域クリアチェック処理を実行することで、ノイズ等による突発的な異常が発生した場合に早急に対応可能なよう構成した実施形態を説明したが、これに限られず、第2RAM領域のチェックを、所定条件を充足した場合（例えば、カウンタ加算処理において通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値が所定個数に到達したことなど）を契機として実行するよう構成することも可能である。このように構成することによっても、第2RAM領域のチェックを過度に実行することなく、処理の効率化を図ることが可能である。

40

【0740】

また、上記の遊技機において、賞球払出動作中にRAMクリア処理（第1RAM領域のクリア処理）が発生する場合（例えば、電源断時にRAMクリアボタンが操作される、ノイズや瞬電による異常な電源断の発生後に電断復帰する）が想定される。例えば、特定数（例えば10個）の賞球払出動作中に、所定数（例えば6個）の払出完了時にRAMクリア処理が発生した場合、残りの賞球数（例えば4個）の記憶情報はクリアされ、残りの賞球数に対する払出が実行されず払出動作が終了することとなるが、入球状態表示装置J10では、特定数分の賞球が加算された値で算出されたベース値が表示される。このように構成することで、ベース値等の入球情報を意図的に調整できないよう構成することができ

50

、入賞口への入球数に基づいて構成な入球情報を生成可能である。

【0741】

なお、設定値毎の入球状態情報を入球状態表示装置 J 10 にて表示するよう構成してもよく、例えば、第 7 実施形態において入球状態表示装置 J 10 にて「b L .」「b 6 .」と表示するよう構成したが、「b」の表示を「設定値」に変更することで、設定毎の入球状態情報（ベース値）を確認できるよう構成してもよい。具体的には、設定 1 であれば、入球状態表示装置 J 10 の左 2 つの 7 セグメント表示器に「1 L .」「1 6 .」と表示され、設定 2 であれば、入球状態表示装置 J 10 の左 2 つの 7 セグメント表示器に「2 L .」「2 6 .」と表示される。また、設定変更ボタンを操作すると、設定値における入球状態情報が切り替えられることで設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能であり、さらに、所定時間毎（例えば、2 秒毎）に設定毎の入球状態情報を確認できるよう構成することも可能である。特に、設定値を変更することで相違し得る対象が主遊技図柄に係る当否抽選の当選確率のみである場合、設定値毎のベース値に差が生じないため、いずれの設定値においても常に同一のベース値になるが、設定変更の対象が、補助遊技図柄の当否確率や小当りの当選確率、等に及ぶ場合（一例を後述する）、設定値毎のベース値に差が生じるため、設定値毎の入球状態情報を個別に管理・表示することで、設定値に応じたベース値を確認することが可能となる。

10

【0742】

入球状態表示装置に関する変更例

次に、本例に係る遊技機に適用可能な入球状態表示装置 J 10 の構成の変更例を例示する。

20

【0743】

ここで、設定毎にベース値を算出する場合には、設定毎の遊技球の総発射球数 = 総排出球数を計測する必要があり、当該総排出球数の計測結果を記憶する RAM 領域を 3 バイトとした場合、3 バイトの記憶領域にて記憶可能な最大の総排出球数は、「 $256^3 - 1 = 16777215$ 球」となっており、設定毎の総排出球数が 16777215 球となり、当該設定毎の総排出球数が RAM 領域に記憶された場合（3 バイトにて記憶可能な上限に達した場合）には、設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報を RAM 内の所定の領域に記憶し、当該所定の領域に設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報が記憶されている場合には、入球状態表示装置 J 10 に表示するための計測（ベース値を算出するために必要な計測）を実行しないように構成してもよい。

30

【0744】

また、RAM 内の或る 1 バイトに前記総排出球数が上限に達した旨の情報を記憶し得るよう構成し、そのような 1 バイトの記憶領域を設定毎に有するよう構成してもよい。即ち、設定値として設定 1 ~ 設定 6 までの 6 種類の設定値を有する場合には、前記設定毎の総排出球数が上限に達した旨の情報が記憶されている記憶領域（1 バイトの記憶領域）を 6 種類有するよう構成してもよい。

【0745】

尚、入球状態表示装置 J 10 における表示態様として、設定 1 ~ 設定 6 におけるベース値を 5 秒毎に切り替えて繰り返し表示するよう構成してもよく（設定 6 におけるベース値を 5 秒表示した後は再度設定 1 におけるベース値を表示する）、そのように構成した場合に、設定変更ボタンを操作すると、設定値の識別表示を所定時間（例えば、2 秒）表示した後、当該設定値におけるベース値を表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合、前記所定時間の経過前に再度設定変更ボタンを操作することにより、次の設定値の識別表示が表示されるよう構成してもよい。具体的には、

40

（1）設定変更ボタンを操作 設定 1 の識別表示が 2 秒間表示される 設定 1 におけるベース値が 5 秒間表示される 設定 2 におけるベース値が 5 秒間表示される

（2）設定変更ボタンを操作 設定 1 の識別表示が表示される 1 秒後に設定変更ボタンを再度操作 設定 2 の識別表示が 2 秒間表示される 設定 2 におけるベース値が 5 秒間表示される 設定 3 におけるベース値が 5 秒間表示される

50

のように構成してもよい。

【0746】

尚、入球状態表示装置 J 10 の表示態様（表示を切り替える時間値や表示する項目の順序等）は適宜変更しても問題ないが、所定のエラー発生時等、エラー解除のために扉ユニットを開放する必要が生じる場合には、扉ユニットを開放していても遊技者からは設定値が確認できないよう構成することが好適である。即ち、設定値に係る識別表示（例えば、設定 1 に係る識別表示）を入球状態表示装置 J 10 に表示する際には、扉ユニットを開放していても視認し難い位置に入球状態表示装置 J 10 を設置したり、管理者による所定の操作（所定の操作は遊技者には実行不可能）を実行しない限り設定値に係る識別表示が入球状態表示装置 J 10 に表示されないよう構成することが好適である。

10

【0747】

（第 8 実施形態）

次に、図 1 4 1 は、第 8 実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の第 1 主遊技用当否抽選テーブル（第 2 主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例では、設定 1、設定 2、設定 3 の順に遊技者に付与される利益率が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定 1 の当り（大当り）当選確率が、約 1 / 3 2 0 に設定されており、非確率変動遊技時の設定 2 の当り（大当り）当選確率が、約 1 / 3 1 8 に設定されており、非確率変動遊技時の設定 3 の当り（大当り）当選確率が、約 1 / 3 1 7 に設定されている。また、確率変動遊技時の設定 1 の当り（大当り）当選確率が、約 1 / 1 6 0 に設定されており、確率変動遊技時の設定 2 の当り（大当り）当選確率が、約 1 / 1 5 9 に設定されており、確率変動遊技時の設定 3 の当り（大当り）当選確率が、約 1 / 1 5 8 に設定されている。よって、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約 2 倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第 1 主遊技側、第 2 主遊技側も同様となっている。

20

【0748】

また、同図に示されるように、非確率変動遊技時の設定 1 において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定 2 において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、非確率変動遊技時の設定 3 において当り（大当り）と判定される乱数値範囲にも、「0 ~ 2 0 4」が共通の範囲として含まれている。よって、例えば、「0 ~ 2 0 4」のいずれかを乱数値とする保留が非確率変動遊技時において生じた場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（大当り）となる予定である旨を事前報知した場合（且つ、「0 ~ 2 0 4」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値の場合には、事前報知しないこととすると）、その事前報知（先読み演出）が実行されることなく当該保留が消化され当否抽選が行われる（結果、大当りが発生する）ことの頻度が高まるほど、設定 3 である可能性が高くなる（設定値の示唆が可能となる）よう構成することもできる（設定 1、設定 2、設定 3 の順で、「0 ~ 2 0 4」の範囲外となる当り（大当り）と判定される乱数値が多くなるためである）。尚、この点については、確率変動遊技時にも同様に適用可能であり、第 1 主遊技側でも第 2 主遊技側でも同様に適用可能である。また、ある設定値において当り（小当り）と判定される乱数値範囲は、他の設定値において当り（大当り）と判定される乱数値範囲と重複していないため、設定値がいずれであるかに拘わらず、当り（小当り）と判定される乱数値範囲に属する乱数値とする保留が生じた場合において、当該保留が消化され当否抽選が行われるよりも前に、当該保留が当り（小当り）となる予定である旨を事前報知すると、設定値がいずれであっても当り（小当り）の事前報知とできる（先読み演出に係る事前判定処理を共通化できる）。

30

40

【0749】

他方、先読み演出によって設定値の示唆が行われないう構成することも可能であり、以下、その一例を示す。下表の先読み判定テーブルは、主制御基板 M が有している事前判定用のテーブルである。主制御基板 M は、保留が生起すると当該保留に係る乱数値に基づ

50

き先読み判定テーブルを参照して先読みコードを導出し、副制御基板 S へ送信する。副制御基板 S は、予め主制御基板 M から送信された設定値に係る情報に基づき、例えば、主制御基板 M 側が設定 3 であれば、先読みコード A、B、C のいずれかの場合に当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板 M 側が設定 2 であれば、先読みコード A、B のいずれかの場合にのみ当り（大当り）である旨の事前報知を行い、主制御基板 M 側が設定 1 であれば、先読みコード A の場合にのみ当り（大当り）である旨の事前報知を行う。このように構成することで、先読み演出の実行傾向からは主制御基板 M 側の設定を推測することが困難となるのである。

■先読み判定テーブル

先読みコード	A	B	C	D	E
乱数範囲	0～204	205	206	64874～65534	207～64873・65535

10

■コード対応表

A	通常時当り
B	設定2以上当り
C	設定3当り
D	小当り
E	はずれ

【0750】

20

（第9実施形態）

上述したように、先読み演出を行うためには、遊技状態（例えば、非確率変動遊技時）と設定値（例えば、設定 1）とを踏まえて、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲（例えば、「0～204」）に属するか否かを事前判定しなければ不正確なものとなり得る。その際、第2実施形態において例示したように、先読み演出の実行可否を副制御基板 S 側で決定する場合、例えば、図 69 のステップ 2162 で示されるように、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲に属するか否かを副制御基板 S 側で事前判定する必要性があり、その際には副制御基板 S 側にて設定値に関する情報が必要となる。ところが、主制御基板 M が保持している設定値に関する情報を副制御基板 S へ送信してしまうことはセキュリティ上或いは遊技の公正性を担保する上では好ましくない（副制御基板 S 側へ送信する際に設定値に関する情報が傍受され悪用される恐れもあるし、副制御基板 S 側にて設定値に関する情報を外部へ明確に報知した（例えば、遊技場運営者がメンテナンスの用途で表示した）ものが遊技行為者に盗み見られる恐れもある）。そこで、主制御基板 M が保持している設定値に関する情報を副制御基板 S へ送信せずとも先読み演出を正確に行うための手法を、以下、第9実施形態として詳述する。

30

【0751】

まず、第9実施形態においては、新たな保留が生起した際に、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かによって、先読み演出抽選の実行又は非実行となる確率が相違するように（即ち、先読み演出抽選の際には、当該新たな保留に係る「当否抽選乱数」に関する情報を参照するように）構成されている。

40

【0752】

この場合、新たな保留に係る当否抽選乱数が同じであっても、設定毎にその当否抽選結果（大当りであるか否か）が異なり得る、という状況が生じ、更には、当否抽選結果が相違する結果、同じ変動態様抽選乱数が取得されたとしても、選択される変動態様（例えば、変動時間）が異なる、という状況が生じ得る。一例として、『「当否抽選乱数」が「206」であり、変動態様抽選乱数が「900」』という保留が生起した場合に、設定値 3 においては「大当り」となり且つ「変動時間が 60 秒」であることが決定され、設定値 1 においては「はずれ」となり且つ「変動時間が 30 秒」であることが決定される、といった状況が生じ得る。この場合、設定 3 においては、（当該新たな保留に係る大当り期待度

50

が高いことを報知するために)先読み演出抽選が実行され易いように(先読み演出抽選確率が高くなるように)構成することが望ましい一方で、設定1においては、先読み演出抽選が実行され難いように(先読み演出抽選確率が低くなるように)構成することが望ましい、といった場合がある。しかしながら、副制御基板S側が現在の設定値に係る情報を有していない(副制御基板S側が現在の設定値を保持していない)場合、副制御基板Sは、当否抽選乱数「206」が、「大当り」と判定されるのか「ハズレ」と判定されるのかが判断できない結果、正確な先読み演出が実行困難となる事態が想定される。

【0753】

そこで、設定値を有する第6実施形態のような遊技機においては、先読み演出抽選の実行又は非実行を決定する(抽選する)際に、「当否抽選乱数」に関する情報を参照することなく、「変動態様抽選乱数」及び/又は「図柄抽選乱数」に関する情報のみを参照する構成としてもよい。一例として、新たに生起した保留に係る変動時間が長時間(例えば、60秒)であることが確定している{そのような乱数値範囲に属する「変動態様抽選乱数」であった場合であり、例えば、図26の主遊技テーブル3においては、「1000~1023」の何れかであった場合には、大当りであるか否かに拘わらず長時間(例えば、60秒)の変動態様が選択される}場合には、特定確率(例えば、1/3)で当選となる先読み演出抽選を実行する一方で、変動時間が短時間(例えば、10秒)であることが確定している{そのような乱数値範囲に属する「変動態様抽選乱数」であった場合であり、例えば、図26の主遊技テーブル3においては、「0~2」の何れかであった場合には、大当りであるか否かに拘わらず短時間(例えば、10秒)の変動態様が選択される}場合には、上記特定確率よりも低い確率である所定確率(例えば、1/50)で当選となる先読み演出抽選を実行する、等である。このように構成することで、先読み演出として「新たに生起した保留に係る変動時間が長時間となる予定であることを示唆する」ことに関して、先読み演出を正確に行うことは可能となる。

【0754】

同様に、「図柄抽選乱数」のみを参照して先読み演出抽選を実行する場合、「新たな保留が生起した際に、図柄抽選乱数のみに基づき先読み演出抽選を行い、当該新たに生起した保留に係る停止図柄がいずれであることを示唆する演出」(当該新たな保留が仮に大当りであった場合の図柄種別(確率変動大当り図柄であるか否か)を示唆する演出)、と読み替えることもできる。

【0755】

次に、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも先読み演出を正確に行うための別の手法(主制御側で設定値に応じて当否判定を行う手法)について詳述する。

【0756】

次に、図142は、第9実施形態における、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。本実施形態である図23との相違点は、ステップ1316 1(第9)にて、主制御基板MのCPUMCは、先読み用判定処理を行うことである。

【0757】

次に、図143は、第9実施形態における、先読み用判定処理のサブルーチンに係るフローチャートである。まず、ステップ1316 1-2で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値が3(=設定3)であるか否かを判定する。ステップ1316 1-2でYesの場合、ステップ1316 1-3で、主制御基板MのCPUMCは、設定3における当否判定テーブル(当該当否判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている)を参照し、取得した第2主遊技内容決定乱数が当り(大当り)であるか否かを判定する。ステップ1316 1-3でYesの場合、ステップ1316 1-4で、主制御基板MのCPUMCは、限定頻度カウンタ値、保留情報(当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数)に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル(当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして

備えられている)を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ1316 1-3でN oの場合、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度カウンタ値、保留情報(当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数)に基づき、対応するはずれ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。次に、ステップ1316 1-2でN oの場合、ステップ1316 1-6で、主制御基板MのC P U M Cは、現在の設定値が2(=設定2)であるか否かを判定する。ステップ1316 1-6でY e sの場合、ステップ1316 1-7で、主制御基板MのC P U M Cは、設定2における当否判定テーブル(当該判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている)を参照し、取得した第2主遊技内容決定乱数が当り(大当り)であるか否かを判定する。ステップ1316 1-7でY e sの場合、ステップ1316 1-8で、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度カウンタ値、保留情報(当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数)に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル(当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている)を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ1316 1-7でN oの場合、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度カウンタ値、保留情報(当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数)に基づき、対応するハズレ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。次に、ステップ1316 1-6でN oの場合、ステップ1316 1-10で、主制御基板MのC P U M Cは、現在の設定値が1(=設定1)であるか否かを判定する。ステップ1316 1-10でY e sの場合、ステップ1316 1-11で、主制御基板MのC P U M Cは、設定1における当否判定テーブル(当該判定テーブルは、当否抽選テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている)を参照し、取得した第2主遊技内容決定乱数が当り(大当り)であるか否かを判定する。ステップ1316 1-11でY e sの場合、ステップ1316 1-12で、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度カウンタ値、保留情報(当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数)に基づき、対応する当り時の判定用限定頻度テーブル(当該判定用限定テーブルは、限定頻度テーブルと同様の内容であるが、参照タイミングが異なるため、別のテーブルとして備えられている)を参照して、変動態様を判定する。他方、ステップ1316 1-11でN oの場合、主制御基板MのC P U M Cは、限定頻度カウンタ値、保留情報(当該取得した乱数値を含める保留数、変動態様乱数)に基づき、対応するハズレ時の限定頻度テーブルを参照して、変動態様を判定する。ステップ1316 1-4、ステップ1316 1-5、ステップ1316 1-8、ステップ1316 1-9、ステップ1316 1-12、ステップ1316 1-13の処理が終了すると、ステップ1316 1-14で、主制御基板MのC P U M Cは、当否判定結果及び変動態様の判定結果に基づいて、先読み用当否コマンド及び先読み用変動態様コマンドをセットし、次の処理(ステップ1318)の処理に移行する。なお、ステップ1316 1-10でN oの場合も次の処理(ステップ1318)の処理に移行する。

【0758】

このように、主制御基板MのC P U M Cは、乱数値(例えば、主遊技用乱数値、変動態様乱数値)を取得した際に、設定値に応じた当否判定を行ったうえで、変動態様判定を行い、当否判定結果(先読み用当否コマンド)及び変動態様結果(先読み用変動態様コマンド)を副制御基板SのC P U S Cに送信することで、副制御基板SのC P U S Cは、主制御側の設定値による影響を受けることなく、当否結果と変動態様に応じた先読み演出の実行判定を行うことが可能となる。

【0759】

なお、本例では、取得した乱数値を保留する前に先読み用判定処理を行う(つまり、取得したレジスタにおいて取得している乱数値を直接判定する)よう構成したが、これに限られず、取得した乱数値をR A Mに一度記憶した後、記憶した乱数値を読み出して先読み判定処理を行うよう構成することも可能である。

【0760】

10

20

30

40

50

次に、図 1 4 4 は、第 9 実施形態における、先読み演出実行判定処理のフローチャートである。図 6 9 (第 2) との相違点は、ステップ 2 1 5 5 (第 9)、ステップ 2 1 5 8 (第 9) である。ステップ 2 1 5 4 で Yes の場合、ステップ 2 1 5 5 で、副制御基板 S の C P U S C が、保留内に当り保留がないか否かを判定し Yes の場合、ステップ 2 1 5 6 の処理に移行する。他方、ステップ 2 1 5 5 で No の場合、次の処理 (ステップ 2 1 4 2 の処理) に移行する。ステップ 2 1 5 8 (第 9) では、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M の C P U M C から送信された先読み用変動態様コマンドに基づいて、変動時間を事前判定する。なお、ステップ 2 1 6 2 では、副制御基板 S の C P U S C は、主制御基板 M の C P U M C から送信された先読み用当否コマンドに基づいて、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。

10

【0761】

また、主制御基板 M にて保留として保持されている乱数値に関する情報は、副制御基板 S へ送信可能であり {例えば、図 2 3 のステップ 1 3 1 0 のタイミングで、前述した第 1 主遊技内容決定乱数 (当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターンを決定するための変動態様抽選乱数の 3 つの乱数) を送信可能であり}、当該保留の消化時において当り (大当り) と判定されたか否かは、主制御基板 M から特別遊技の発生有無に関する情報を副制御基板 S へ送信する (例えば、図 2 5 のステップ 1 4 1 4 にて、主遊技図柄に関する当否抽選結果を送信する、或いは、大当りであった場合には図 2 8 のステップ 1 6 0 8 で特別遊技開始表示指示コマンドが送信される) ことで副制御基板 S 側にて把握可能である。このような前提構成に着目すると、副制御基板 S 側にて設定値に関する情報を保持せずとも先読み演出を正確に行うための別の手法を挙げることができる。

20

【0762】

より具体的には、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板 M にて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「204」として副制御基板 S へ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板 M から特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板 S へ送信された場合、その特別遊技の実行後であって非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板 M にて別の保留として保持されている乱数値に関する情報が「204」として副制御基板 S へ送信された際には、副制御基板 S 側は、当該別の保留が消化されるよりも前に、特別遊技が発生予定であることを推測できるため、この推測に基づき副制御基板 S は、当該別の保留が消化されるよりも前に当り (大当り) に関する先読み演出 (事前報知) が実行可能となる。

30

【0763】

即ち、副制御基板 S 側において、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく (副制御基板 S 側が学習していく) ことで、当該遊技履歴に基づく先読み演出は、当り (大当り) に関する事前報知として正確なものとなり得る。

【0764】

但し、このように、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく (副制御基板 S 側が学習していく) ことで、当該遊技履歴に基づく先読み演出の精度を向上させる手法は、主制御基板 M 側の設定が或る設定値にて維持 (固定) されていることが前提条件として必要であるため、主制御基板 M 側の設定値が変更されたことが副制御基板 S 側で推測・把握された場合 (例えば、電源断があった場合、主制御基板 M 側から設定値が変更された旨のコマンドが送信された場合) には、それまでに蓄積された情報はクリアして再蓄積していくことが望ましい。

40

【0765】

加えて、主制御基板 M が有する第 1 主遊技用当否抽選テーブル (第 2 主遊技用当否抽選テーブル) が図 1 4 1 に示されるような乱数値範囲で設定されていた場合、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板 M にて或る保留として保持されている乱数値に関する情

50

報が「206」として副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信された場合、{乱数値「206」が当り(大当り)と判定されるのは設定3のみであるが故}、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも(換言すれば、副制御基板S側にて設定値に関する情報を保持せずとも)、副制御基板S側は主制御基板M側が設定3であることを把握可能となる(その場合、副制御基板S側は、乱数値「206」が当り(大当り)と判定されること=設定3であることの対応関係は予め保持しておく必要がある)。

【0766】

更には、主制御基板Mが有する第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)が図145に示されるような乱数値範囲で設定されており、副制御基板S側でも同様のテーブルを有していた場合、即ち、ある設定値において当り(大当り)と判定される乱数値範囲が、他の設定値において当り(大当り)と判定される乱数値範囲と重複しない場合(本例では、非確率変動遊技状態且つ設定1:0~204、非確率変動遊技状態且つ設定2:205~410、非確率変動遊技状態且つ設定3:411~617)、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「411~617」の何れかとして副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信された場合、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも(換言すれば、副制御基板S側にて設定値に関する情報を保持せずとも)、副制御基板S側は主制御基板M側が設定3であることを把握可能となる。よって、このように構成した場合には、副制御基板S側は主制御基板M側の設定値が何れであるかを迅速に把握可能となる。

10

20

【0767】

尚、同様に、非確率変動遊技状態である状況下、主制御基板Mにて或る保留として保持されている乱数値に関する情報が「0~204」の何れかとして副制御基板Sへ送信され、当該或る保留の消化時において主制御基板Mから特別遊技発生有りの旨の情報が副制御基板Sへ送信されなかった場合(「ハズレ」であった場合)、副制御基板S側は主制御基板M側が設定2又は3であることを把握可能となるので、このような観点からも副制御基板S側は主制御基板M側の設定値が何れであるか(何れである可能性があるか)を迅速に把握可能となるといえる。

30

【0768】

以上、説明した各実施例(特に、設定値を複数有する実施形態)においては、主制御基板Mが設定値情報を把握し、把握された設定値情報に基づいて主遊技図柄の当否抽選テーブルを選択する等の処理をおこなっていたが、副制御基板Sのみならず、主制御基板Mの制御プログラムにおいても設定情報を把握できないように構成することで、不正等に対する強化を図ることが期待できる。そこで、変更例として、主制御基板M(CPU)の制御プログラムと独立して設定に応じた当選値等のパラメータを設定可能な形態を例示する。

【0769】

具体的には、本変更例においては、設定値(本変更例においては設定1~3の3段階)に応じた当選確率テーブルを通常の記憶領域と別の領域である当選値データ記憶装置Q20に設け、当選値データ記憶装置Q20に記憶された当選値等のデータのうち、設定変更手段Q10により設定された設定値に応じた当選値等のデータを主制御基板MのCPUMCが読み出すことができるように構成されている。図146の本変更例におけるハードウェアの概略ブロック図を用いて詳述すると、主制御基板MのCPUMCと当選値データ記憶装置Q20との間が8ビットのデータバスで接続されるとともに、当選値データ記憶装置(ROM)Q20の下位アドレス(例えば、下位2ビットである「A0・A1」アドレス信号線)及び読取要求信号(例えばリード信号)を送信可能に電氣的に接続されている。また、当選値データ記憶装置(ROM)Q20の上位アドレス(例えば「A14・A15」のアドレス)に対応した端子が設定変更手段Q10と接続されており、設定変更手段

40

50

Q 1 0 から出力される設定値に対応した信号が当選値データ記憶装置 Q 2 0 の上位アドレス（例えば「A 1 4 ・ A 1 5」のアドレス）の指定データとなるようになっている。

【 0 7 7 0 】

次に、当該概略ブロック図における設定変更手段 Q 1 0 の構成について詳述する。本変更例における設定変更手段 Q 1 0 は、ロータリースイッチに近似した設定キースイッチと、設定キースイッチにより操作した 1 ～ 3 の設定値を報知する 3 つの設定値表示 L E D とを備えている。本変更例における設定キースイッチは、設定キーを挿入してから右方向に 2 段階回転するように構成され、且つ、1 段階目～ 2 段階目の間は 1 段階目の位置に付勢されている。このような設定キースイッチに、設定キーを挿入し、右方向に 1 段階回転させると現在選択されている設定値に対応した設定値表示 L E D が点灯するように構成され、この状態から 2 段階目の回転可能な位置まで右方向に回転させると 1 回毎に設定値が 1 ずつインクリメントするように構成されている。なお、設定値の最大値である 3 が設定されている状態で更に 1 回、回転させると設定値が最小値である 1 に戻るように構成されている。そして、設定キースイッチにより設定された設定値は設定変更手段 Q 1 0 により保持され、2 ビットの信号（設定 1 であれば「0 1」、設定 2 であれば「1 0」、設定 3 であれば「1 1」）として出力され、出力されたデータは、前述の通り当選値データ記憶装置（ROM）Q 2 0 の上位ビット端子に入力されるように電氣的に接続されている。

【 0 7 7 1 】

次に、当該概略ブロック図における当選値データ記憶装置（ROM）Q 2 0 の構成について詳述する。本変更例における当選値データ記憶装置（ROM）Q 2 0 は、0 0 0 0 h ～ F F F F h までの 1 6 ビットのアドレスに対応した 8 ビットのデータ格納領域を備えた記憶装置を例示しており、図 1 4 6 のテーブルに示すように上位アドレス「0 1」「1 0」「1 1」（即ち、「4 0 h」「8 0 h」「C 0 h」）に対応させて設定値毎の当り値が非確率変動遊技状態（低確率）・確率変動遊技状態（高確率）毎に記憶されている。また、当選値データ記憶装置（ROM）Q 2 0 のリード端子（読出を要求する端子）及び、下位 2 ビットのアドレス並びに、データバスは主制御基板 M の C P U M C と接続されている。なお、概要ブロック図では図示を省略しているが、「A 3」～「A 1 3」までのアドレスバスについては G N D と接続されており、図 1 4 6 のテーブルに示すアドレスに対応した記憶領域以外へのアクセスが不可能となっている。

【 0 7 7 2 】

（作用）

次に、本変更例においての各設定値に対応する当選値の読み込みの流れについて、設定変更手段 Q 1 0 により設定値「1」が設定され、遊技状態が通常遊技状態（非確率変動遊技状態）である場合を例示して説明する。主制御基板 M の C P U M C は、当選値を参照すべき所定の処理を実行する際（例えば、当否抽選を行う際）に、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）に対応したアドレスのうち、当選値の下位の値に該当するデータアドレス（0 0 h）を指定して当該指定アドレスのデータをリードする。すると、当選値データ記憶装置（ROM）Q 2 0 の上位アドレスは、設定変更手段 Q 1 0 からの出力データにより設定値「1」に対応した「4 0 0 0 h」に固定されているため、「4 0 0 0 h」のデータである「1 1 0 0 1 1 0 0」がデータバスから出力される。そして、主制御基板 M の C P U M C は、データバスに出力された「1 1 0 0 1 1 0 0」の値を一旦レジスタ等に取り込み、続けて、通常遊技状態（非確率変動遊技状態）に対応したアドレスのうち、当選値の上位の値に該当するデータ（0 1 h）を指定して当該指定アドレスのデータをリードする。すると、当選値データ記憶装置（ROM）Q 2 0 の上位アドレスは設定変更手段 Q 1 0 からの出力データにより設定値「1」に対応した「4 0 0 0 h」に固定されているため、「4 0 0 1 h」のデータである「0 0 0 0 0 0 0 0」がデータバスから出力される。そして、主制御基板 M の C P U M C は、データバスに出力された「0 0 0 0 0 0 0 0」の値を一旦レジスタ等に取り込み、先に取り込んだ下位アドレスのデータ「1 1 0 0 1 1 0 0」と合わせて 1 6 ビットの値である「0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0 1 1 0 0（1 0 進数で 2 0 5）」を得る。そして、主制御基板 M の C P U M C は、当否判定用の乱数値「N」と、前述

のように取得した当選値とを比較し、乱数値が「N」が当選値以下（N 当選値）かを判定し、当選値以下であれば当りと判定する。

【0773】

以上のように構成することにより、主制御基板MのCPUMCは、そもそも設定値が何れであるかを把握していないものの、設定値に応じた抽選を実現することができ、不正対策に適した遊技機を提供することができる。

【0774】

なお、本変更例においては、通常プログラムを記憶した記憶装置（ROM）と別の記憶装置（ROM）を用いたが、共通の記憶装置（ROM）を用いて一部のエリアを当選値データ記憶領域に割当て、該当する領域について、上述のように読み込み対象のアドレスを外部から操作するように構成することも可能である。また、本変更例ではハードウェアにより設定値に対応した記憶領域をリードするように構成したが、ソフトウェアにより一定の制限を行って不正防止を担保することも可能である。

【0775】

具体的には、各実施例における主制御基板Mにおけるメインルーチンに移行する前の処理（電源投入後の初期化処理）において、設定変更手段Q10からの出力情報（設定値）を読み取り、読み取った出力情報に応じた当選値の格納領域を特定させる（当否抽選時にリードすべき記憶領域を特定させる）。そして、初期化処理以外、即ち、初期化処理完了後に移行するメインルーチン処理や割り込み処理においては、設定変更手段Q10からの出力情報（設定値）を読み込む処理を設けることなく、特定された格納領域の当選値を使用するように構成する。このように構成することにより、電源投入後等の特定の時期以外（初期化処理以外）においては設定値情報を読み取ることができないプログラムを構成することができ、不正防止に寄与することが期待できる。

【0776】

以上のように、各実施形態においては、ハードウェア及びソフトウェアにより所定条件下（所定の制限のもと）で設定値に応じた当選値テーブルの格納エリアを指定することにより、設定値に応じた確率で抽選等を行いつつ、主制御基板Mでの通常の処理ルーチンにおいて設定値情報を確認できないように構成されているため、主制御基板Mのみならず副制御基板Sにおいても設定値情報を認識することができず、設定値情報を盗み取るような不正を効果的に抑止することが期待できる。

【0777】

前述した先読み用判定処理において、設定されている設定値を参照して先読み演出の実行有無を判定し得るよう構成したが、これには限定されず、設定値を参照せずに先読み演出を実行するよう構成してもよい。具体的には、前述した先読み判定テーブルにおける先読みコードA（設定値に関わらず大当たりとなる乱数範囲）と先読みコードD（設定値に関わらず小当たりとなる乱数範囲）、先読みコードE（設定値に関わらずはずれとなる乱数範囲）に決定された場合には、先読み抽選を実行し得る一方、先読みコードB及びC（設定値によって大当たりとなる場合とははずれとなる場合がある乱数）に決定された場合には、先読み抽選を実行しないよう構成してもよい。

【0778】

以上のように構成することで、設定値に関わらず共通の処理を用いて副制御基板が先読み演出を実行可能に構成することができる。

【0779】

尚、主制御基板M側から副制御基板S側に設定値に関する情報を送信し得るよう構成することによって、副制御基板S側が現在設定されている設定値を把握可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、特定の予告演出を実行可能に構成し、設定値によって当該特定の予告演出の発生確率が相違するよう構成してもよいし、特定の設定値（例えば、設定6）の場合にのみ特定の予告演出が実行され得るよう構成してもよい。また、設定値毎に所定の演出に対する選択上限回数（例えば、RAMクリアによって選択上限回数はリセットされる）を設けて、設定1～設定5では選択上限回数が特定回数未満となってお

10

20

30

40

50

り、設定6では選択上限回数が特定回数以上となるよう構成することで、所定の演出が特定回数以上実行された場合に設定値が設定6であることを遊技者が認識できるよう構成してもよい。そのように構成することによって、遊技者は前記特定の演出の実行有無又は実行頻度に注目することによって、現在設定されている設定値を推測しながら遊技を実行していくことができ、興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【0780】

(第10実施形態)

はじめに、図147は、第10実施形態における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。本実施形態である図6との相違点は、図147では、遊技機の電源投入後に行われるステップ999(第10)の初期設定処理を図示した点である。尚、第10実施形態においては、設定値を複数有しており、設定値が相違することにより、当否抽選に用いる乱数値の分母が相違し得るよう構成している(詳細は後述する)。

10

【0781】

次に、図148は、第10実施形態における、主制御基板側での初期設定処理のフローチャートである。まず、ステップ999 1で、主制御基板Mは、各ポート・レジスタ設定処理を実行する。次に、ステップ999 2で、主制御基板Mは、設定キー(設定キースイッチ)の操作がなかったか否かを判定する。ステップ999 2でYesの場合、ステップ999 4の処理に移行する。他方、ステップ999 2でNoの場合、ステップ999 3で主制御基板Mは、設定変更処理(設定変更処理は、図125の通りである)を実行し、ステップ999 3 1で、主制御基板Mは、RAMクリアを実行した後、ステップ999 4の処理に移行する。次に、ステップ999 4で、主制御基板Mは、設定値情報をリードする。次に、ステップ999 5で、主制御基板Mは、設定値が1であるか否かを判定する。ステップ999 5でYesの場合、ステップ999 6で、主制御基板Mは、設定1に対応したデータアドレスをリードし、ステップ999 7で、主制御基板Mは、リードしたデータ値(65535)を乱数上限値(当選抽選乱数の上限値)にセットし、次の処理(ステップ1002の処理)に移行する。他方、ステップ999 5でNoの場合、ステップ999 8で、主制御基板Mは、設定値が2であるか否かを判定する。ステップ999 8でYesの場合、ステップ999 9で、主制御基板Mは、設定2に対応したデータアドレスをリードし、ステップ999 10で、主制御基板Mは、リードしたデータ値(65501)を乱数上限値(当選抽選乱数の上限値)にセットし、次の処理(ステップ1002の処理)に移行する。ステップ999 8でNoの場合、ステップ999 11で、主制御基板Mは、設定3に対応したデータアドレスをリードし、ステップ999 12で、主制御基板Mは、リードしたデータ値(65301)を乱数上限値(当選抽選乱数の上限値)にセットし、次の処理(ステップ1002の処理)に移行する。

20

30

【0782】

次に、図149は、初期設定処理で設定される当選抽選乱数の乱数上限値を示すテーブルである。まず、非確率変動遊技時について説明する。設定1では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が65535となっている。乱数値は、乱数値0~204(置数205)が大当たり、乱数値205~65535がハズレに設定されている。次に、設定2では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が65501となっている。乱数値は、乱数値0~204(置数205)が大当たり、乱数値205~65501がハズレに設定されている。次に、設定3では、非確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値が65301となっている。乱数値は、乱数値0~204(置数205)が大当たり、乱数値205~65301がハズレに設定されている。

40

【0783】

次に、確率変動遊技状態時について説明する。設定1では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技時の設定1と同様に65535となっている。乱数値は、乱数値0~409(置数410)が大当たり、乱数値410~65535がハズレに設定されている。次に、設定2では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の

50

乱数上限値は、非確率変動遊技時の設定2と同様に65501となっている。乱数値は、乱数値0～409（置数410）が大当たり、乱数値410～65501がハズレに設定されている。次に設定3では、確率変動遊技時において、当選抽選乱数の乱数上限値は、非確率変動遊技状態時の設定3と同様に65301となっている。乱数値は、乱数値0～409（置数410）が大当たり、乱数値410～65301がハズレに設定されている。

【0784】

このように構成することにより、設定値を変更することによる当選確率の違いは、同一遊技状態下（例えば、非確率変動遊技時、確率変動時）においては、乱数上限値の違いにより生じることとなる。このため、当選確率を設定毎に変更しつつ、当否抽選用の判定テーブルを共通にすることができ、先読み処理や当否抽選において設定値毎に個別の処理を実行する必要を低減することができる。

10

【0785】

なお、本実施例においては、初期設定処理（ステップ999）において、設定スイッチの操作状況判断した後にRAMの情報を確認する処理（ステップ1007）、必要に応じてRAMクリア（初期化）する処理（ステップ1004）を行っているが、各ポート・レジスタ設定処理（ステップ999-1）において、RAMチェック処理（ステップ1008）を行ってもよい。この場合、例えばRAMチェック処理（ステップ1008）において、RAMのチェックサムデータを用いてRAMに電断時のデータが正常に記憶されていないと判断された場合には、設定値の記憶情報が正常か否か（6段階設定であれば、1～6であるか否か）に関わらず（判断することなく）、必要な記憶領域をクリアした後に、デフォルトの設定値（例えば設定1）を設定し、その後に、各ポートの設定処理等を行うこととなる。なお、プログラム処理の開始に先立って実行すべきCPUの内蔵レジスタの設定処理については、RAMチェック処理の前に行われる。また、その後のRAMクリアボタンの操作状況判定（ステップ1002）において、未操作と判断された後のRAMの情報を確認処理（ステップ1007）、並びに、必要に応じたRAMクリア（初期化）処理（ステップ1004）については重複した処理になるため、省略される。

20

【0786】

以上のように、設定値の変更前にRAMチェックを行うことにより、RAMのデータが異常であるにもかかわらず、設定値データ自体が正常であった場合であっても、異常であると判断してデフォルトの設定値をセットすることができ、想定外の設定に基づく遊技機の動作を制限することができる。なお、デフォルトの設定値が設定されたことを示唆できるように、電源立ち上げ時に、通常と異なる電源立ち上げの報知（例えば、棒ランプの点灯パターンを変化させたり、報知時間を異ならせる等）を実行することも好適である。

30

【0787】

また、上記設定値の記憶情報が正常か否かの判定は、以下のタイミングで実行してもよい。また、以下の複数のタイミングで実行してもよいし、1つのタイミングのみで実行してもよく、即ち、設定値の記憶情報が正常か否かの判定の実行タイミングをどのように組み合わせてもよい。

- （1）電源投入直後
- （2）主遊技図柄の変動開始前
- （3）主遊技図柄の変動終了後
- （4）大当たり図柄の停止時から大当たりが開始するまでの期間
- （5）大当たりの終了後
- （6）当否抽選の実行直前
- （7）小当たり図柄の停止時から小当たりが開始するまでの期間
- （8）小当たりの終了後
- （9）遊技状態が移行した直後
- （10）保留が生じた直後

40

尚、上記（1）のタイミングで設定値の記憶情報が正常か否かの判定を実行しないように構成した場合にも、前述したRAMチェック処理を実行しているため設定値の記憶情報の

50

みを確認しなくともよく、使用する容量を削減できることとなる。

【0788】

(第11実施形態)

次に、第8実施形態における、設定値に応じて主遊技図柄の当選確率を変更する場合の変更例を説明する。本変更例においては、高確率状態(確率変動遊技状態)における当選確率をベースとして2段階抽選を実施する点で第8実施形態と大きく異なる。以下では、図面を参照しつつ、本変更例について説明する。

【0789】

図150は、本変更例に係る乱数取得処理のフローチャート、図150(a)は、本抽選処理における第1抽選処理用に設けられた判定テーブル、図150(b)は、本抽選処理における第2抽選処理用に設けられた判定テーブルである。なお、図150(a)においては設定値毎に抽選用の判定値が設定されているが、図150(b)においては全設定値共通の抽選用の判定値を設けている点に特徴がある。

10

【0790】

まず、図150を用いて、本変更例に係る乱数取得処理のフローチャートを説明する。本変形例においても本実施形態の図7におけるフローチャートと同様の流れで処理が進むため、主要な相違点である、本実施形態の図7におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のうち、第1主遊技始動口に関するフローチャート部分を説明する。

【0791】

20

本変形例においては、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1303で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に入球した旨に関するコマンドである第1主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1304の処理に移行する。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技(特に第1主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)内であるか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数として、第1当否抽選乱数、第2当否抽選乱数、図柄抽選乱数、及び変動態様抽選を取得する。すなわち、本変形例においては、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数は、第1当否抽選乱数及び第2当否抽選乱数の2つの乱数を取得する。なお、本実施形態と同様にこれら4つの乱数(特に第1当否決定乱数及び第2当否決定乱数)は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に順次取得するようになっている。

30

【0792】

次に、ステップ1307で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数に基づいて先読み演出を実行するために取得した各乱数に応じた先読み処理を行う。具体的には、取得した第1当否抽選乱数、第2当否抽選乱数の夫々を別個の比較手段により比較することで、夫々の当否抽選乱数が当たりとなり得る値であるかを判定し、その結果に基づく情報を後述するステップ1310でコマンドとしてセット可能なように、また、図柄抽選乱数、及び変動態様抽選について、どのような図柄が選択されるか、或いはどのような変動態様が選択されるかを判定し、予測できる情報をステップ1310でコマンドとしてセット可能なように夫々処理している。

40

【0793】

次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1

50

999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。なお、図150においては、第1主遊技始動口に関する処理ルーチンと同様であるため、第2主遊技始動口に関する処理ルーチンの説明を省略している点を付言しておく。

【0794】

次に、変動開始条件が成立した際の処理について、図150のテーブルを参照しつつ説明する。ここで、全体の処理の流れについてはステップ1410-1に関する点を除き、本実施形態(図25参照)におけるステップ1403~ステップ1500と同様であるため説明を省略する。

【0795】

本変更例においても、本実施形態と同様にステップ1403で、変動開始条件が充足すると、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、当該RAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする(保留消化処理)。

【0796】

その後、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUCは、まず、図150に示す第1当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第1当否抽選乱数が当たりとなるか否かを判定する。次に、現在の遊技状態が通常遊技状態(低確率状態)か、高確率遊技状態かを確認し、高確率状態である場合には、第2当否抽選乱数を判定することなく当たりであると判定する。一方、現在の遊技状態が手通常遊技状態(低確率状態)である場合で、且つ、第1当否抽選乱数が当たりとなっている場合には、更に、図150に示す第2当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第2当否抽選乱数が当たりとなっているか否かを判定する。

【0797】

ここで、本変更例においては、第1当否抽選乱数のテーブルは、設定1では2050/65536(1/31.969)、設定2では2100/65536(1/31.208)、設定3では2150/65536(1/30.482)となっており、第1当否抽選乱数のテーブルは、全設定共通で1/2.5となっている。つまり、本変形例において、通常遊技状態(非確率変動遊技状態)における当たり(大当たり)確率は、設定1で1/79.92、設定2で1/78.02、設定3で1/76.20となり、高確率遊技状態(確率変動遊技状態)における当たり(大当たり)確率は、設定1で1/31.969、設定2で1/31.208、設定3で1/30.482となる。したがって、本変形例においては、通常遊技状態と高確率遊技状態との確率変更比率は、全設定値において、共通の2.5倍となる。尚、同一の設定値における、非確率変動遊技状態における大当たり確率と確率変動遊技状態における大当たり確率との大当たり確率の倍率を設定変更比率と称している。

【0798】

以上のように、本変更例のように2つの当否抽選乱数を採用することにより、所定範囲の乱数値を用いて当否の決定を行う前提で通常時(非確率変動遊技状態時)の当たり確率を細かく設定した場合であっても、高確率時(確率変動遊技状態時)との当選比率を各設定で完全に同一とすることができるという効果を得ることができる。

【0799】

なお、本変更例においては、現在の遊技状態が高確率遊技状態である場合には、第2当否抽選乱数を判定することなく第1主遊技で「当たり」となる旨の決定を行っているが、高確率遊技状態であっても第2当否抽選乱数を1/1とし、第2当否抽選が必ず「当たり」となるように設定した上で、第2当否抽選を実行することも可能である。このように構成することで、遊技状態によって置数が異なる条件のもとで双方の抽選処理を共通して実行することになるため、遊技状態に関わらず、処理速度の均一化を図ることができる。

【0800】

(第11実施形態からの変形例)

また、第11実施形態においては、高確率状態(確率変動遊技状態)における当選確率をベースとして2段階抽選を実施していたが、2段階目の抽選(第2当否抽選乱数の判定

10

20

30

40

50

処理)については、本実施形態のように遊技状態毎に1つずつの判定テーブル(1の低確率用の当否抽選テーブルと1の高確率用の当否抽選テーブル)を備えておき、1段目の抽選(第1当否抽選乱数の判定処理)について、設定値毎に異なる判定テーブルを用いて抽選を行うことも可能である。

【0801】

具体的には、第11実施形態における、主遊技内容決定乱数の取得処理にて、当否を決定するための当否抽選乱数のうち第1当否抽選乱数を図151のように設定値毎に異なる抽選確率テーブルとの比較用の乱数とし、第2当否抽選乱数は図151のように遊技状態別に設けられ、各設定値共通の抽選確率テーブル(非確率変動遊技状態用と確率変動遊技状態用の1つずつ)との比較用の乱数としてそれぞれ取得する。なお、取得した乱数に関する先読み判定等については、第11実施形態と同様である。

10

【0802】

次に、変動開始条件が成立した際の処理{第11実施形態(必要であれば本実施形態も参照)におけるステップ1403で、変動開始条件が充足した後の処理}について説明する。ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数を読み出すと共に、当該RAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする(保留消化処理)。

【0803】

その後、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、まず、図151に示す設定値に応じた第1当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第1当否抽選乱数が当りであるか否かを判定する。次に、現在の遊技状態が通常遊技状態(非確率変動遊技状態)か、高確率遊技状態かを確認し、高確率状態である場合には、高確率状態用の第2当否抽選乱数判定テーブルを用いて第2当否抽選乱数を判定し、通常遊技状態(低確率状態)である場合には低確率状態用の第2当否抽選乱数判定テーブルを参照して、第2当否抽選乱数が当りとなっているか否かを判定する。そしていずれの乱数も当りである場合に、今回の図柄変動で大当たりが発生するようにフラグ等の設定を行う。なお、一方の当否抽選で外れとなった場合には第11実施例と同様に、他方の処理を省略することも可能である。

20

【0804】

ここで、本変更例においては、第1当否抽選乱数のテーブルは、設定1では98/100、設定2では99/100、設定3では100/100となっており、第2当否抽選乱数の当否抽選乱数判定テーブルのうち、低確率状態用のテーブルは全設定共通で210/65536(1/318.4)、高確率状態用のテーブルは全設定共通で1001/65536(1/65.5)、となっている。つまり、本変形例において、通常遊技状態(非確率変動遊技状態)における当り(大当り)確率は、設定1では1/318.4、設定2で1/315.2、設定3で1/312.0となり、高確率遊技状態における当り(大当り)確率は、設定1で1/66.8、設定2で1/66.1、設定3で1/65.5となる。したがって、本変形例においては、通常遊技状態(低確率状態)と高確率遊技状態との確率変更比率は、全設定値において、共通の1001/210倍(4.766...倍)となる。すなわち、本実施例においては、通常遊技状態(低確率状態)と高確率状態との当選確率の比率は低確率用の第2当否抽選乱数判定テーブルと高確率用の第2当否抽選乱数判定テーブルの比となる。このため、その比率を一樣に設定することが極めて容易であり、特に本実施例のように、高確率時の当否抽選テーブルの当り乱数の個数を素(本実施例においては、1001個)とした場合でも、設定毎の確率比率を同一とすることができる。(この点は、第11実施形態と同様である)。

30

40

【0805】

なお、本変更例においては、最終的に大当たりとなるか否かは第2当否抽選乱数のパラメータに大きく依存するため、本パラメータに関する情報のみに基づいて先読み演出の実行を判定することも好適である。詳述すると、本実施例における実当選確率(最終的に大当たりとなる確率)は、第1当否抽選乱数の当選確率と、第2当否抽選乱数の当選確率との合

50

算により算出されるものの、第1当否抽選乱数の当選確率が非常に高く（設定1でも98/100）設定されているため、第2当否抽選乱数の当否結果に大きく依存することになる。したがって、大当りの期待度を示すための情報を生成する先読み判定処理においては、第2当否抽選乱数のパラメータが重要となる。

【0806】

このようなことから、実際の先読み演出の実行判定（例えば本実施形態における副制御基板の先読み処理等）では、その演出の実行可否や内容決定のプロセスにおいて、第2当否抽選乱数の当否結果に基づいて生成される情報の依存度を高く設定することが好ましい。（無論、本変更例のように第1当否抽選乱数の当選確率が極めて高い場合には、第2当否抽選乱数の当否結果に基づく情報のみに基づいて先読み判定時の当否予測を行ってもよい。）

10

【0807】

具体的には、本変更例並びに第11実施形態のように複数の乱数を用いて段階的に当否判定を行う場合には、先読み演出の決定（先読み演出の実行可否や先読み判定処理等を含む）に際して当選確率の低い方（第11実施形態であれば第1当否抽選乱数の判定結果、本変更例であれば第2当否抽選乱数の判定結果）の情報の依存度を高くすることが好ましく、これにより適切に先読演出による当り示唆の機能を果たせることとなる。

【0808】

<第12実施形態>

前述した第2実施形態においては、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST機とも称することがある）よう構成した。ここで、第2実施形態のように確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得る構成に、第8実施形態にて詳述したような設定値を複数有する構成を適用した場合、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選する確率（連荘する確率とも称することがある）が設定値によって相違してしまい、遊技者にとって有利な状態が遊技機毎に平等ではなくなってしまうおそれが生じる。ここで、そのような問題を解決可能な構成を第12実施形態として、以下第2実施形態との相違点についてのみ詳述する。

20

【0809】

はじめに、図152は、第12実施形態における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。尚、第1主遊技用図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技用図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）については、図141と同様となっているため説明は割愛する。

30

【0810】

第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）における非確率変動遊技状態にて参照するテーブルでは、遊技者に付与される利益率が低いものから順に、設定1、設定2、設定3の順番となっている。より具体的には、非確率変動遊技状態での設定1の当り（大当り）当選確率が、約1/320に設定されており、非確率変動遊技状態での設定2の当り（大当り）当選確率が、約1/318に設定されており、非確率変動遊技状態での設定3の当り（大当り）当選確率が、約1/317に設定されている。一方、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）における非確率変動遊技状態にて参照するテーブルでは、いずれの設定値においても当り（大当り）当選確率が同一となるよう構成されている。より具体的には、設定1、設定2及び設定3のすべての設定値において、当り（大当り）当選確率が、約1/159に設定されている。

40

【0811】

尚、図65にて示すように、第12実施形態形態においては、大当り終了後には、当該大当りに係る大当り図柄に拘わらず確率変動遊技状態に移行するよう構成されており、確変回数カウンタMP51cに80回がセットされる、換言すると、確変回数は80回となっている。また、確率変動遊技状態における大当り確率は412/65536であるため

50

、確変回数である 80 回の主遊技図柄の変動のいずれかで大当りに当選できる確率（連荘確率とも称することがある）は、

$$\{1 - (1 - 412 / 65536)^{80}\} \times 100 = 39.62 (\%)$$

であり、設定値が相違しても同一の連荘確率となっている。

【0812】

また、非確率変動遊技状態における大当り確率と確率変動遊技状態における大当り確率との大当り確率の倍率は、

< 設定 1 >

$$(412 / 65536) \div (205 / 65536) = 2.01$$

< 設定 2 >

$$(412 / 65536) \div (206 / 65536) = 2.00$$

< 設定 3 >

$$(412 / 65536) \div (2077 / 65536) = 1.99$$

となっており、

倍率が最も大きい設定値である設定 1 と倍率が最も小さい設定値である設定 3 とを比較した場合、

$2.01 \div 1.99 \times 100 = 101 (\%)$ となっている（当該 101% の値を大当り比率の設定差と称することがある）。

尚、大当り比率の設定差を変更してもよく、還元すると、非確率変動遊技状態における大当り確率を設定値毎に変更してもよく、そのような場合には、著しい射幸性を有する遊技機としないために前記大当り比率の設定差が 110 (%) 以内となるよう構成することが好適である。

【0813】

以上のように構成することにより、第 12 実施形態形態のぱちんこ遊技機においては、設定値として設定 1、設定 2、設定 3 の 3 つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成することにより、遊技者に現在の設定値はどの程度有利な設定値であるかを推測しながら遊技を進行するという斬新な興趣性を教授できると共に、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう設定することにより、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST 機とも称することがある）よう構成された遊技機において、確率変動遊技状態における連荘確率が設定値によって相違してしまう事態を防止することができ、遊技者にとって有利な状態である確率変動遊技状態にて提供する利益率が遊技する遊技機によって相違することがない、ユーザーフレンドリーな遊技機を創出することができる。

【0814】

尚、第 12 実施形態形態においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値によって相違しないよう構成したが、これには限定されず、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値によって相違し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合には、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の利益率を設定値によって乖離させすぎないように（確率変動遊技状態 = 有利な状態であると遊技者が認識できるように）、確率変動遊技状態の大当り確率が最も高くなる設定値における大当り確率（例えば、設定 3）÷ 確率変動遊技状態の大当り確率が最も低くなる設定値における大当り確率（例えば、設定 1）× 100 = 105 (%) となるよう構成することが好適である。

【0815】

（第 12 実施形態の変更例）

尚、第 12 実施形態と同様に、確率変動遊技状態における大当り当選確率が設定値毎に相違しないような構成を、以下の構成に適用してもよい。

（1）第 2 主遊技側に小当りを有している

（2）第 2 主遊技側の変動時間の平均値は、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態である場合には相対的に短時間（例えば、1 秒）となり、確率変動遊技状態且つ非時間短縮

10

20

30

40

50

遊技状態以外である場合には相対的に長時間（例えば、300秒）となる

（3）第2主遊技側の小当たり当選確率はほぼ1/1

（4）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて大当りに当選すると、大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態以外の遊技状態に移行し得る

（5）確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態である

上記のように構成した場合に、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成した場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が終了するのが早い（終了するまでに実行できる図柄変動回数の平均値が少ない）ようになってしまう。このような理由から、上記のような構成とした場合に、確率変動遊技状態における大当たり当選確率が設定値毎に相違しないよう構成することで、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0816】

（第13実施形態）

<試験端子の概要>

ここで、本実施例に係る試験端子および、試験端子から出力する情報について、補足的に説明する。本実施例においては、市場（遊技店）に供給する遊技機には搭載しないものの、様々な出玉試験等を容易に行うために、試験時に限り、コネクタ及び、試験端子の出力専用のバッファICやラッチIC等を搭載する（専用ICがない場合には、コネクタのみを搭載する）ことで、遊技機の各種情報を出力可能に構成されている。具体的には、図124（b）に示したように主制御基板の中央上部に試験端子TSの搭載領域が形成され、試験時に、当該領域の対応したランド（制御回路と電気的に接続されている回路パターン）に対応するように、1又は複数のバッファICやラッチIC（例えば74HC244や74HC541）及び接続コネクタを搭載（半田付）することにより、試験端子TSから所定の遊技情報が出力可能となる。

【0817】

<試験端子出力情報>

次に、上述した試験端子から出力される情報について簡単に説明する。前述したとおり試験端子は出玉試験等を容易に行うことを目的としているため、出玉の獲得状況や遊技の進行状況を把握するための情報をなるべくリアルタイムに出力できるように構成されている。本実施例においては、遊技に関して主制御基板Mに入力される信号である「アウト球カウント」「タッチ状態」「普通図柄作動ゲート」「第1主遊技始動口」「第2主遊技始動口」「普通入賞口」「第1大入賞口入賞」「第2大入賞口入賞」が出力され、異常に関する信号として「断線短絡電源異常検知信号」「扉開放信号」「磁気検知信号」「電波検知信号」「衝撃検知信号」が出力され、また、遊技機の状態に関する信号として「条件装置作動中」「役物連続作動装置作動中」「第1主遊技図柄当り」「第1主遊技図柄変動中」「第2主遊技図柄当り」「第2主遊技図柄変動中」「第1主遊技高確率状態」「第1主遊技変動時間短縮状態」「第2主遊技高確率状態」「第2主遊技変動時間短縮状態」「補助遊技図柄高確率状態」「補助遊技図柄変動時間短縮状態」「補助遊技開放延長状態」「特別電動役物作動中」「第1大入賞口ソレノイド駆動中」「第2大入賞口ソレノイド駆動中」「補助遊技図柄当り」「補助遊技図柄変動中」「普通電動役物作動中」「遊技機エラー状態」が出力され、その他図柄に関する情報として「主遊技図柄の図柄データ」「補助遊技図柄の図柄データ」が出力される。また、設定装置（設定変更ボタン、設定キースイッチ等が設けられた設定値の表示及び設定変更に関する装置）を搭載している場合には、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報も出力され、入球状態表示装置10を搭載している場合には、当該表示装置に表示される情報についても出力されている。

【0818】

<試験端子出力情報の出力処理>

本実施例においては、試験用の情報という観点から、多岐に亘る情報を出力しているのであるが、以下ではこれらの情報の出力タイミングについて、図153を用いて簡単に説明する。なお、図153は説明を簡素化するために部分的な入出力についてのみ記載している。

【0819】

<遊技に関して主制御基板Mに入力される信号及び異常に関する信号>

これらの入力信号については、C P U M C の処理と別に主制御基板Mに入力される信号を直接分配して試験端子用のバッファICを介して出力している。第1主遊技始動口のセンサ入力を例示すると、図153に示すように、主制御基板Mに入力された始動口センサの信号は、入力回路によりロジック回路のレベルの信号に変換され、入力バッファに入力される。C P U M C における入力のタイミング（割り込み処理における入賞判定処理）となるとC P U M C は、該当する入力ポートを指定することにより入力バッファを開放して、入力回路とデータバスとが接続されることで信号レベルを所定の記憶領域に記憶する。ここで、入力回路と入力バッファとを接続する信号線は、試験端子用バッファを介して試験端子T S にも接続されている。これにより、遊技に関して主制御基板Mに入力される信号は、C P U M C の処理状況に関わらず、リアルタイムに試験端子T S から出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板MのC P U M C が設定変更処理や入球状態表示装置に係る処理を行っているか否かに関わらず、遊技に関して主制御基板Mに入力される信号は試験端子T S から出力されるようになっている。

10

20

【0820】

<遊技機の状態に関する信号1>

C P U M C の処理により、遊技機の各種出力装置に対して出力する信号として出力IC（一般的にはラッチIC）を介して出力ドライバに出力している遊技機の状態に関する信号（便宜上遊技機の状態に関する信号1と称する。）に対応する試験端子用の信号は、出力ICと出力ドライバとを接続する信号線から分配して試験端子用のバッファICを介して出力するようになっている。第1大入賞口ソレノイドを例示すると、図153に示すように、主制御基板Mから出力される第1大入賞口ソレノイドの駆動信号は、C P U M C における出力のタイミング（割り込み処理におけるソレノイド出力処理）となるとC P U M C は、該当する出力ポート（図153では第1出力IC）に対応するアドレスを指定することにより駆動用のデータとして出力されているデータバス信号を出力ICにラッチさせ、出力ICから信号を出力ドライバに向けて出力させることにより、第1大入賞口ソレノイドに駆動信号を供給する。ここで、出力ICと出力ドライバとを接続する信号線は、試験端子用バッファを介して試験端子T S にも接続されている。これにより、遊技に関して主制御基板Mから出力される信号は、C P U M C の出力処理に応じて、リアルタイムに試験端子T S から出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板MのC P U M C が設定変更処理を行っている場合には、大当り等の処理が実行されることがないため、遊技関連の出力（第1大入賞口ソレノイド）は駆動を示す信号が出力されることがない。一方、入球状態表示装置に係る処理を行っている場合であっても、遊技機の作動は継続しているため、遊技機の状態に応じてこれらの信号が出力されることになる。

30

40

【0821】

<遊技機の状態に関する信号2及びその他図柄に関する情報>

また、遊技機の状態に関する信号のうち、「第1主遊技図柄当り」「第1主遊技図柄変動中」等、出力装置を直接作動させるものと異なる信号（便宜上、遊技機の状態に関する信号2と称する。）及び、その他図柄に関する情報については、C P U M C が試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力IC及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。第1主遊技図柄変動中の信号を例示すると、第1主遊技図柄の変動中である場合には、C P U M C は、所定の試験信号出力処理において、図153に示す第2出力ICに対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第2出力ICにラッチさせ、第2出力ICから信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子T S から第1主

50

遊技図柄変動中を示す信号が出力されることになる。換言すると、例えば、主制御基板 M の C P U M C が設定変更処理を行っている場合に、所定の試験信号出力処理が行われない仕様であれば、第 1 主遊技図柄変動中を示す信号が出力されることがない。(そもそも、本実施例においては設定変更中に第 1 主遊技図柄変動中となることがないため、当該処理を実行するか否かで影響はない)、一方、入球状態表示装置に係る処理を行っている場合であっても、遊技機の作動は継続しているため、遊技機の状態に応じてこれらの信号が出力されることになる。

【0822】

< 設定装置の作動状態を示す情報 >

設定装置の作動状態のうち、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるかについては、C P U M C が試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力 I C 及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。設定変更モード中の信号を例示すると、設定変更モード中である場合には、C P U M C は、設定変更モード中の出力処理又は、所定の試験信号出力処理において、図 153 に示す第 2 出力 I C に対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第 2 出力 I C にラッチさせ、第 2 出力 I C から信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子 T S から設定変更モード中を示す信号が出力されることになる。なお、本実施例のうち、L E D で設定値情報表示装置を構成している場合には、定値がどの値かを明示するために端子数を増加させる等の処理を試験端子の入力先で行うことで「遊技機の状態に関する信号 1」と同様に、当該情報を出力している信号をそのまま試験端子 T S に分割供給することも可能である。

【0823】

< 入球状態表示装置の表示内容を示す情報 >

入球状態表示装置の表示内容を示す情報については、設定装置の作動状態を示す情報と同様に C P U M C が試験端子に出力するための専用プログラムを用い、専用の出力 I C 及び試験端子用バッファを介して試験端子に出力するように構成されている。C P U M C は、所定の試験信号出力処理において、図 153 に示す第 2 出力 I C に対応するアドレスを指定することにより試験信号用のデータとして出力されているデータバス信号を第 2 出力 I C にラッチさせ、第 2 出力 I C から信号を試験端子用バッファに向けて出力させることにより、試験端子 T S から入球状態表示装置の表示内容を示す信号が出力されることになる。したがって、例えば、主制御基板 M の C P U M C が設定変更処理を行っている場合に、所定の試験信号出力処理が行われない仕様であれば入球状態表示装置の表示内容を示す信号が出力されることがない。(そもそも、本実施例においては設定変更中に入球状態表示装置の表示を行うことがないため、当該処理を実行するか否かで影響はない)。

【0824】

(第 14 実施形態)

< メモリマップの構成 >

次に、図 154 を参照して、本例に係るぱちんこ遊技機(特に第 5 実施形態)に適用可能な主制御基板 M の R A M におけるメモリマップの一部の構成について、第 14 実施形態として詳述する。同図に示す領域には、上位アドレスから、(1)「設定値データ」：設定値に関する情報(設定値を管理するための番号のデータ等)を格納するための領域、(2)「外部信号系データ」：外部信号出力に係る情報を格納するための領域、(3)「R A M チェックサムデータ」：電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて使用するデータであって、電源断時に R A M に記憶されているデータから算出されたデータを記憶し、電源投入時に実行するチェックサム算出処理にて特定の値(例えば「0」)を算出させる為の情報を格納するための領域、(4)「制御コマンドバッファ」：副制御基板側に送信するためのコマンド情報を格納するための領域、(5)「スタックポインタ一時保存バッファ」：電源断復帰時に使用する情報であって、電源断時に現在のスタックポインタに記憶されているデータを記憶し、電源断復帰時にスタックポインタに記憶する情報を格納するための領域、(6)「未使用領域」：遊技に使用されない領域を格納するための

領域、(7)「退避データ1～退避データ8」:CALL命令、PUSH命令などにより、退避されるデータが設計上最大に書き込まれる可能性があるRAM、の順に領域が使用されている。このように構成した場合において、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合には、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。その場合、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」の領域を超えて、退避データが記憶されてしまう可能性がある。そのような事態を考慮して、前記想定しない不具合が発生した場合にスタックポインタが示してしまう恐れのあるアドレス(「7FF8H」に近いアドレス)には遊技の進行に影響がないデータ(影響が少ないデータ)を格納するよう構成することが好適である。具体的には、予め退避されるデータの領域として確保していた「退避データ1～退避データ8」から少なくとも1アドレス空けたアドレスに、「設定値データ」を記憶するアドレスを設けることにより、遊技者だけでなく遊技場に対しても不利益を与えない遊技機を提供することができる。尚、同図においては、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(4)「制御コマンドバッファ」においては、副制御基板S側にコマンドを送信できなくなっても遊技の進行には影響が生じにくく、(3)「RAMチェックサムデータ」は、電源断復帰後に遊技が進行している状況においては使用することのないデータであり、(2)「外部信号系データ」は、ホールコンピュータに送信するためのデータであるため、遊技の進行には影響の少ないデータである。一方、(1)「設定値データ」は遊技の結果に影響のある設定値に関する情報であり、例えば、ゼロクリアされてしまった場合には当否抽選が正常に実行されない等の遊技者に著しい不利益が生じてしまう。以上の通り、(1)「設定値データ」は、遊技の正常な進行にとって重要なデータとなっている。このような理由から、同図における(1)～(7)では、(1)「設定値データ」が最も上位のデータ(上位アドレスに記憶されるデータ)となっている。換言すると、(1)「設定値データ」と(7)「退避データ1～退避データ8」との間のアドレスには、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」、が格納されている。尚、(2)「外部信号系データ」、(3)「RAMチェックサムデータ」、(4)「制御コマンドバッファ」、(5)「スタックポインター一時保存バッファ」、(6)「未使用領域」の5つのデータを格納するアドレスの順序は変更しても問題なく、例えば、上位アドレスから「(3) (2) (4) (5) (6)」の順に格納してもよいし、上位アドレスから「(6) (5) (3) (2) (4)」の順に格納してもよい。また、(6)「未使用領域」を設けないよう構成してもよい。

【0825】

尚、図154に示す「設定値データ」を格納するための領域、換言すると、図154における(1)の領域には、以下のデータを格納し得るよう構成してもよい。

(A)総得点データ:総得点を示すデータ

(B)ラウンド実行中における大入賞口への入球数カウンタ:ラウンドが終了することとなる条件(入球数)を充足したか否かを判定するためのカウンタ

(C)遊技状態に関するデータ:現在の遊技状態を示すデータ

尚、上記(A)～(C)と「設定値データ」とを複数格納し得る(異なるアドレスに格納する)よう構成してもよいし、いずれか1つのみ格納し得るよう構成してもよい。また、複数格納し得るよう構成する場合には、当該複数のデータのいずれもが、図154における(2)～(7)の領域よりも上位のアドレスに格納(格納するための領域を設ける)するよう構成することが好適である。そのように構成することにより、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。さらにまた、少なくとも(6)の領域よりも上位のアドレスであれば、設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合(予期しない電断など)が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる

10

20

30

40

50

可能性があるが、遊技者や遊技場に対して不利益を与えない遊技機を提供することができる。

【 0 8 2 6 】

(第 1 5 実施形態)

尚、上述した実施形態においては、確率変動遊技状態の終了条件として、大当りの当選によって終了する場合と、大当り終了後の主遊技図柄の変動回数によって終了する場合とを例示したが、本例に係る遊技機に適用可能な確率変動遊技状態の終了条件は、上述した構成には限定されない。そこで、上述した構成とは異なる確率変動遊技状態の終了条件を有する構成を、第 1 5 実施形態として、以下、本実施形態との相違点についてのみ詳述する。

10

【 0 8 2 7 】

はじめに、図 1 5 5 は、第 1 5 実施形態における、図 2 4 のステップ 1 4 0 0 (1)、(2) のサブルーチンに係る、第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1 4 4 8 1 (第 1 5) ~ ステップ 1 4 4 8 4 (第 1 5) であり、即ち、ステップ 1 4 0 6 で保留消化を実行した後、ステップ 1 4 4 8 1 (第 1 5) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 4 8 1 (第 1 5) で Y e s の場合、ステップ 1 4 4 8 2 (第 1 5) で、主制御基板 M の C P U M C は、所定確率 (例えば、1 / 5 0) で当選する確変転落抽選 (確率変動遊技状態が終了するか否かの抽選) を実行する。次に、ステップ 1 4 4 8 3 (第 1 5) で、主制御基板 M の C P U M C は、確変転落抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 1 4 4 8 3 (第 1 5) で Y e s の場合、ステップ 1 4 4 8 4 (第 1 5) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ 1 4 1 0 1 に移行する。尚、ステップ 1 4 4 8 1 (第 1 5) 又はステップ 1 4 4 8 3 (第 1 5) で N o の場合にも、ステップ 1 4 1 0 1 に移行する。

20

【 0 8 2 8 】

以上のように構成することにより、第 1 5 実施形態に係る遊技機においては、本実施形態と同様に大当り終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、主遊技図柄の変動回数によって当該確率変動遊技状態が終了しないよう構成されている状況下、確率変動遊技状態にて実行される主遊技図柄の変動毎 (当否抽選実行直前のタイミング) に確変転落抽選を実行し、当該確変転落抽選に当選した場合には、確率変動遊技状態が終了する (確率変動遊技状態から非確率変動遊技状態に移行する) よう構成することによって、遊技者はいつ確率変動遊技状態が終了するのかに注目し、確率変動遊技状態における主遊技図柄の図柄変動の興趣性を向上させることができる。

30

【 0 8 2 9 】

(第 1 5 実施形態からの変更例 1)

尚、第 1 5 実施形態においては、確率変動遊技状態の終了条件として、確変転落抽選を実行可能に構成した遊技機を例示したが、確変転落抽選の態様は第 1 5 実施形態のものには限定されない。そこで、第 1 5 実施形態とは異なる確変転落抽選を実行可能な遊技機の構成を、第 1 5 実施形態からの変更例 1 として、以下、第 1 5 実施形態との変更点についてのみ詳述する。

40

【 0 8 3 0 】

はじめに、図 1 5 6 は、第 1 5 実施形態からの変更例 1 における、図 2 4 のステップ 1 4 0 0 (1)、(2) のサブルーチンに係る、第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理のフローチャートである。第 1 5 実施形態との変更点は、ステップ 1 4 4 8 5 (第 1 5 変 1) 及びステップ 1 4 4 8 6 (第 1 5 変 1) であり、即ち、ステップ 1 4 4 8 1 (第 1 5) で主遊技確変フラグがオンであると判定した場合、ステップ 1 4 4 8 5 (第 1 5 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の設定値を確認する (第 1 5 実施形態においては、第 6 実施形態等で前述した設定値を有しており、設定 1 ~ 設定 3 の 3 種類の設定値のいずれかが設定されている)。次に、ステップ 1 4 4 8 6 (第 1 5 変 1) で、主制御基板 M の C P U M C は、設定値に基づいた確率にて確変転落抽選を実行し、ステップ 1 4 4 8

50

3 (第15)に移行する。尚、第15実施形態からの変更例1においては、確変転落抽選の当選確率が設定値によって相違するよう構成されており、確変転落抽選の当選確率は、設定1: 1 / 109、設定2: 1 / 104、設定3: 1 / 99となっている。

【0831】

次に、図157は、主遊技側のテーブル構成図(主遊技テーブル1~主遊技テーブル3)である。第15実施形態からの変更点は、主遊技テーブル1である当否抽選用テーブルであり、第1主遊技側と第2主遊技側とのいずれにおいても、設定されている設定値によって大当り当選確率が相違し得るよう構成されている。具体的には、非確率変動遊技状態の当選確率は、設定1: 200 / 65536、設定2: 210 / 65536、設定3: 220 / 65536のように設けられ、確率変動遊技状態の当選確率は、設定1: 600 / 65536、設定2: 630 / 65536、設定3: 660 / 65536となるように設けられている。

【0832】

以上のように構成することにより、第15実施形態からの変更例1に係るばちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程(例えば、設定1よりも設定3の方が)確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。一方、確変転落抽選の当選率は設定値が高い程(例えば、設定1よりも設定3の方が)高くなっており、確変転落抽選の当選率が高い方が確率変動遊技状態が早く終了し易いため、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された遊技機において、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易い分、確率変動遊技状態が早く終了し易くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0833】

尚、確率変動遊技状態において大当りに当選できる期待値、換言すると、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率をすべての設定値で同一に構成してもよく、そのように構成する場合には、

設定1の確率変動遊技状態における大当り確率: $1 / A$

設定2の確率変動遊技状態における大当り確率: $1 / B$

設定3の確率変動遊技状態における大当り確率: $1 / C$

設定1の確変転落抽選の当選確率: $1 / X$

設定2の確変転落抽選の当選確率: $1 / Y$

設定3の確変転落抽選の当選確率: $1 / Z$

とした場合、

$$1 - \{ 1 - (1 / X - 1) \}^A = 1 - \{ 1 - (1 / Y - 1) \}^B = 1 - \{ 1 - (1 / Z - 1) \}^C$$

上記のように構成することにより、確率変動遊技状態が終了するまでに大当りに当選できる確率がすべての設定値で同一となる。

【0834】

(第15実施形態からの変更例2)

尚、第15実施形態からの変更例1においては、確変転落抽選の当選確率を設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、確変転落抽選を有していない遊技機においてもこのような構成を適用可能である。そこで、そのような構成を、第15実施形態からの変更例2として、以下、第15実施形態からの変更例1との変更点についてのみ詳述する。

【0835】

はじめに、図158は、第15実施形態からの変更例2における、図28のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1698 1(第15変2)で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値を確認する。次に、ステップ1698 2(第15変2)で、主制御基板MのCP

U M C は、現在の設定値が設定 1 であるか否かを判定する。ステップ 1 6 9 8 2 (第 1 5 変 2) で Y e s の場合、ステップ 1 6 9 8 3 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、確変回数カウンタ M P 5 1 c に所定回数として 1 0 9 回をセットする。次に、ステップ 1 6 9 8 4 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 9 8 5 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数として確変回数カウンタ M P 5 1 c にセットした回数と同一の 1 0 9 回をセットし、ステップ 1 6 9 8 1 3 (第 1 5 変 2) に移行する。

【 0 8 3 6 】

また、ステップ 1 6 9 8 2 (第 1 5 変 2) で N o の場合、ステップ 1 6 9 8 6 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の設定値が設定 2 であるか否かを判定する。ステップ 1 6 9 8 6 (第 1 5 変 2) で Y e s の場合、ステップ 1 6 9 8 7 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、確変回数カウンタ M P 5 1 c に所定回数として 1 0 4 回をセットする。次に、ステップ 1 6 9 8 8 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 9 8 9 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数として確変回数カウンタ M P 5 1 c にセットした回数と同一の 1 0 4 回をセットし、ステップ 1 6 9 8 1 3 (第 1 5 変 2) に移行する。

【 0 8 3 7 】

また、ステップ 1 6 9 8 6 (第 1 5 変 2) で N o の場合、換言すると、現在の設定値が設定 3 である場合、ステップ 1 6 9 8 1 0 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、確変回数カウンタ M P 5 1 c に所定回数として 9 9 回をセットする。次に、ステップ 1 6 9 8 1 1 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 9 8 1 2 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数として確変回数カウンタ M P 5 1 c にセットした回数と同一の 9 9 回をセットし、ステップ 1 6 9 8 1 3 (第 1 5 変 2) に移行する。

【 0 8 3 8 】

次に、ステップ 1 6 9 8 1 3 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 9 8 1 4 (第 1 5 変 2) で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオンにして次の処理 (ステップ 1 6 0 1 の処理) に移行する。このように、第 1 5 実施形態からの変更例 2 においては、確変回数及び時短回数が設定値毎に相違するよう構成されており、設定 3 が最も少ない回数であり設定 1 が最も多い回数となっている。即ち、設定値が高くなる程確変回数及び時短回数が少なくなるよう構成されている。

【 0 8 3 9 】

以上のように構成することにより、第 1 5 実施形態からの変更例 2 に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程 (例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が) 確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。一方、大当たり終了後に付与される確変回数は設定値が高い程 (例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が) 少なくなっており、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定 3 等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定 1 等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たりに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【 0 8 4 0 】

尚、確率変動遊技状態において大当たりに当選できる期待値、換言すると、確率変動遊技状態が終了するまでに大当たりに当選できる確率をすべての設定値で同一に構成してもよく

10

20

30

40

50

、そのように構成する場合には、

設定 1 の確率変動遊技状態における大当たり確率：1 / A

設定 2 の確率変動遊技状態における大当たり確率：1 / B

設定 3 の確率変動遊技状態における大当たり確率：1 / C

設定 1 の確変回数：X

設定 2 の確変回数：Y

設定 3 の確変回数：Z

とした場合、

$$1 - \{ 1 - (1 / X) \}^A = 1 - \{ 1 - (1 / Y) \}^B = 1 - \{ 1 - (1 / Z) \}^C$$

上記のように構成することにより、確率変動遊技状態が終了するまでに大当たり当選できる確率がすべての設定値で同一となる。

【0841】

(第15実施形態からの変更例3)

尚、第15実施形態からの変更例2においては、大当たり終了後に付与される確変回数が設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、このような構成は第15実施形態からの変更例2の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成を、第15実施形態からの変更例3として、以下、第15実施形態からの変更例2との変更点についてのみ詳述する。

【0842】

はじめに、図159は、第15実施形態からの変更例3における、図28のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第15実施形態からの変更例2からの変更点は、ステップ1699 1(第15変3)、ステップ1699 2(第15変3)及びステップ1699 3(第15)であり、即ち、ステップ1698 1(第15変2)で現在の設定値を確認した後、ステップ1699 1(第15変3)で、主制御基板MのCPUMCは、確変時短回数決定テーブル(設定値に基づいて大当たり終了後に付与する確変回数及び時短回数を決定するためのテーブル)を参照し、現在の設定値に基づいて確変回数及び時短回数を決定する。次に、ステップ1699 2(第15変3)で、主制御基板MのCPUMCは、確変回数カウンタMP51cに決定した確変回数をセットして、ステップ1698 4(第15変2)に移行する。次に、ステップ1698 4(第15変2)で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ1699 3(第15変3)で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに決定した時短回数をセットして、ステップ1698 13(第15変2)に移行する。

【0843】

ここで、同図右上段は確変時短回数決定テーブルである。本テーブルに示すように、第15実施形態からの変更例3においては、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数を設定値に基づいて決定するよう構成されており、確変回数及び時短回数は、100回、80回、60回の3種類の回数から抽選によって決定されるよう構成されている。また、設定値が高い程(例えば、設定1よりも設定3の方が設定値が高い)確変回数及び時短回数として少ない回数が決定され易いよう構成されている(例えば、設定1は確変回数及び時短回数として100回が400/1000で決定されることに対して、設定3は確変回数及び時短回数として100回が300/1000で決定される)。即ち、設定値が高い程、平均の確変回数及び平均の時短回数が少なくなるよう構成されている。尚、確変回数及び時短回数の選択候補の数や回数は変更しても問題ない。

【0844】

以上のように構成することにより、第15実施形態からの変更例3に係るぱちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。更に、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数

10

20

30

40

50

として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定1等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0845】

（第15実施形態からの変更例4）

尚、第15実施形態からの変更例2及び第15実施形態からの変更例3においては、大当り終了後に付与される確変回数が設定値毎に相違し得るよう構成することにより、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成したが、このような構成は第15実施形態からの変更例2及び第15実施形態からの変更例3の構成のみには限定されない。そこで、そのような構成を、第15実施形態からの変更例4として、以下、第15実施形態からの変更例3との変更点についてのみ詳述する。

【0846】

はじめに、図160は、第15実施形態からの変更例4における、図28のステップ1650のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。第15実施形態からの変更例3からの変更点は、ステップ1699 4（第15変4）であり、即ち、ステップ1698 4（第15変2）で主遊技確変フラグをオンにした後、ステップ1699 4（第15変4）で、主制御基板MのCPUCは、時短回数カウンタMP52cに所定回数（本例では、100回）をセットし、ステップ1698 13（第15変2）に移行する。また、第15実施形態では、確変時短回数決定テーブルを参照して、大当り終了後に付与される確変回数と時短回数とを決定するよう構成していたが、第15実施形態からの変更例4においては、確変回数決定テーブルを参照して、大当り終了後に付与される確変回数のみを決定するよう構成している。尚、確変回数決定テーブルの内容は、前述した確変時短回数決定テーブルにおける確変回数に対応した内容と同一であるため説明は割愛する。

【0847】

以上のように構成することにより、第15実施形態からの変更例4に係るばちんこ遊技機においては、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当り終了後に付与される時短回数を所定回数（100回）に固定し、大当り終了後に付与される確変回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。また、大当り終了後に付与される時短回数である所定回数（100回）は決定され得る確変回数の最大値以上となる、換言すると、確率変動遊技状態の終了後においても時間短縮遊技状態が継続し得るよう構成した。このように構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定1等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当りに当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【0848】

尚、第15実施形態からの変更例4においては、大当り終了後に移行することとなる確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と、確変回数分の図柄変動が終了した後に移行し得る非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態とで、背景演出等の演出態様が同様となるよう構成し、遊技者から見て、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるか非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であるかが判別し難くなるよう構成してもよい。そのように構成することにより、大当り終了後に付与された確変回数が遊技者には認識し難いため、現在の設定値がいずれであるかが判別困難となり、遊技者にとって低利益な設定値に設定されていることを認識されて遊技を終了してしまう事態を防止することができる。また、時間短縮遊技状態が終了するまで（本例においては、大当り終了後100回の図柄変動終了まで）、確率変動遊技状態がいつまで継続しているかに期待感を抱き

ながら遊技を進行することができ、より興趣性の高い遊技機を提供することができる。

【0849】

尚、第15実施形態からの変更例4においては、非確率変動遊技状態での大当たり確率と確率変動遊技状態での大当たり確率とを設定値が相違した場合にも同一となるよう構成してもよく、そのように構成した場合に、設定値が高い程、確変回数が相対的に多い選択候補が決定され易い、換言すると、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数の平均値が多くなるよう構成することによって、高い設定値程遊技者にとって有利な遊技機を設計してもよい。

【0850】

また、第15実施形態からの変更例3や第15実施形態からの変更例4にて詳述した、確変回数や時短回数を複数の選択候補から設定値に基づいて決定するよう構成された遊技機において、特定の設定値（例えば、設定3）に設定されている場合にのみ選択され得る確変回数又は時短回数を設けてもよい。一例としては、第15実施形態からの変更例4において、設定1及び設定2である場合には、大当たり終了後に付与される時短回数は100回のみとなる一方、設定値3である場合には、大当たり終了後に付与される時短回数として、100回と99回の2種類から選択される（例えば、「100回：99回＝99：1」で選択される）よう構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了後99回の図柄変動実行後に時間短縮遊技状態が終了した場合に、遊技者は現在の設定値が相対的に高い設定値である設定3であることを認識することができ、遊技意欲を向上させることができる。

【0851】

また、確変転落抽選の当選確率、確変回数、等を設定値毎に調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成を例示したが、上述した要素を組み合わせる調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成してもよい。具体的には、確率変動遊技状態における大当たり当選確率と確変転落抽選の当選確率と大当たり終了後に付与される確変回数とを適宜調整することによって、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機を構成してもよい。

【0852】

（第16実施形態）

尚、第4実施形態においては、小当たり実行中に大入賞口内の特定の領域（V入賞口）に遊技球が入球することによって、小当たり終了後に大当たりが実行される構成を例示したが、このような構成は第4実施形態のみには限定されない。そこで、第4実施形態とは異なる小当たり実行中に大入賞口内の特定の領域（V入賞口）に遊技球が入球することによって、小当たり終了後に大当たりが実行される構成を、第16実施形態として、以下、第4実施形態から相違点についてのみ詳述する。

【0853】

はじめに、図161は、第16実施形態における当否抽選用決定テーブル（主遊技テーブル1）及び図柄抽選用決定テーブル（主遊技テーブル2）である。第4実施形態との相違点は、主遊技テーブル1においては、第1主遊技側に小当たりを設けていない点と、第2主遊技側の当否抽選を実行する際に設定値を参照することである。また、主遊技テーブル2における相違点は、第2主遊技側の小当たり図柄が「7BK」のみとなった点である。同図に示すように、小当たり当選確率は、設定1が「8200/65536」で最も低くなっており、設定3が「9200/65536」で最も高くなっている。

【0854】

次に、図162は、第16実施形態における、図28におけるステップ1650（第16）のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1682 1で、主制御基板MのCPUCは、V入賞口C22への入球を契機とした特別遊技終了後ではないか否かを判定する（第16実施形態においては、小当たり遊技中にV入賞口C22へ遊技球が入球することを契機として、特別遊技が実行さ

れるよう構成されている)。ステップ1682 1でYesの場合、ステップ1682 2で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が時短大当り図柄(特別遊技の実行終了後に時間短縮遊技状態に移行する大当り図柄であり、本例では、4B・5A・5B・7A・7B)であるか否かを判定する。ステップ1682 2でYesの場合、ステップ1682 5に移行する。尚、ステップ1682 1でNoの場合にも、ステップ1682 5に移行する。

【0855】

次に、ステップ1682 5で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウント値に所定回数(本例では、2回)をセットする。次に、ステップ1682 6及びステップ1682 7で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグ及び補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理{ステップ1700(第3)の処理}に移行する。尚、ステップ1682 2でNoの場合、換言すると、停止図柄が時短大当り図柄である4Aの場合にも、次の処理{ステップ1700(第3)の処理}に移行する。尚、第16実施形態においては、第2主遊技側の保留上限数は4個となっており、大当り終了後に時間短縮遊技状態にて第2主遊技図柄の変動を実行できる回数は、時短回数である2回+第2主遊技側の保留上限数である4回=6回となっている。また、第2主遊技側の小当り当選確率は、 $8200/65536$ (設定1)~ $9200/65536$ (設定3)となっており、6回の図柄変動にて小当りに当選できるか否かという遊技性となっている。尚、第2主遊技側の小当り図柄は「7BK」のみとなっており、「7BK」に係る小当りは小当り実行中に第2大入賞口C20に遊技球を発射し続けることにより、V入賞口C22への入球が略確定的となり、且つ、「7BK」を契機とした大当り終了後には時間短縮遊技状態に移行するため、「大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選 連荘」となるよう構成されている。

【0856】

以上のように構成することにより、第16実施形態に係る遊技機においては、大当り終了後の時間短縮遊技状態にて第2主遊技側の小当りに当選することで連荘が継続する遊技機に構成し、設定値が高い程、第2主遊技側の小当りの当選率が高くなるよう構成することにより、設定値が高い程、遊技者に有利となる遊技機を設計することができる。

【0857】

<<設定値によって相違させることができる要素>>
第16実施形態においては、設定値によって小当り当選確率が相違し得るよう構成したが、本例に係る遊技機は、以下の要素が設定値によって相違し得るよう構成してもよい。尚、以下に挙げる要素を1つのみ適用してもよいし、複数の要素を組み合わせ適用してもよい。

- (1) 大当り確率(大当り当選確率)
- (2) 小当り確率(小当り当選確率)
- (3) 補助遊技図柄の当選確率(普通電動役物が作動することとなる補助遊技停止図柄の選択確率)
- (4) 普通電動役物(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)の開放時間(1回の開放 閉鎖までの時間でもよいし、普通電動役物が作動することとなる補助遊技図柄が1回した場合の普通電動役物の開放時間の合計でもよい)
- (5) 大当り図柄の選択態様(大当り図柄を決定するテーブルの内容、乱数振分)
- (6) 小当り図柄の選択態様(小当り図柄を決定するテーブルの内容、乱数振分)
- (7) 大当り実行時のラウンド数(1の大当りにおけるラウンド数でもよいし、すべての大当りに対するラウンド数の平均値でもよい)
- (8) 所定の入賞口の賞球数
- (9) 確変回数
- (10) 時短回数
- (11) 確変転落抽選の当選確率

【0858】

10

20

30

40

50

また、前述したように、設定値を複数有する遊技機として構成した場合においては、遊技機前面に設定値表示装置を設ける、主制御基板 M にて制御する表示装置に設定値を表示可能に構成する等として、現在の設定値を遊技者が確認できるよう構成してもよい。そのように構成し、遊技場の管理者が設定値を告知することにより、遊技場毎に異なるスペックを遊技者が選択して遊技することができると共に、遊技場の運営に幅を持たせることができる。尚、遊技者が設定値を確認できる構成として、副制御基板 S にて制御する表示装置（例えば、演出表示装置 S G）にて設定値を表示可能に構成してもよい。

【 0 8 5 9 】

尚、本例に係る遊技機に設定値によって相違し得る要素を設けた場合において、例えば、設定値として設定 1、設定 2、設定 3 の 3 つの設定値を有しており、設定値によって大

10

当り確率が相違し得るよう構成した場合において、設定値によって相違しない要素においても、設定値毎に夫々同一の内容となるテーブルを有するよう構成してもよい。具体例としては、

（ 1 ）大当り図柄の抽選テーブル（例えば、主遊技テーブル 2 における大当り時に参照するテーブル）として同一の内容の設定 1 用のテーブルと設定 2 用のテーブルと設定 3 用の

（ 2 ）小当り図柄の抽選テーブル（例えば、主遊技テーブル 2 における小当り時に参照するテーブル）として同一の内容の設定 1 用のテーブルと設定 2 用のテーブルと設定 3 用の

（ 3 ）同一の遊技状態且つ同一の当否抽選結果である変動時間決定用の抽選テーブル（例えば、時間短縮遊技状態且つ大当り時に参照する変動態様決定用抽選テーブル）として同一の内容の設定 1 用のテーブルと設定 2 用のテーブルと設定 3 用のテーブルとの 3 つを有するよう構成する。

20

上記のように構成してもよい。また、遊技機におけるいずれかの要素が設定値によって相違し得る構成として、一部の設定値同士では同一であり他の一部の設定値同士では相違するように構成した場合にも、すべての設定値にて夫々テーブルを有するよう構成してもよい。一例としては、非確率変動遊技状態における大当り確率が、「設定 1 : 1 / 3 0 0、設定 2 : 1 / 3 0 0、設定 3 : 1 / 2 9 0」であるよう設計した遊技機においても、設定 1 用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、設定 2 用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、設定 3 用の非確率変動遊技状態における当否抽選テーブルと、の 3 つのテーブルを有するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技機の設定値を調整する際等において、設定値が相違してもテーブルの内容が同一である設計から、設定値が相違するとテーブルの内容が相違し得る設計に変更する際にも、複雑な処理を構成し直す必要がなく簡便に設計することができることとなる。

30

【 0 8 6 0 】

（ 第 1 7 実施形態 ）

第 8 実施形態に記載した設定を備える構成を変更して、以下の遊技性を有する遊技機を提供することができる。

【 0 8 6 1 】

はじめに、図 1 6 3 は、第 1 7 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。本図では、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 3 0 とを備えた振分始動口ユニット C 5 0 が設けられている。振分始動口ユニット C 5 0 の詳細については後述するが、図示するように、振分始動口ユニット C 5 0 には、第 1 主遊技始動口 A 1 0 と第 2 主遊技始動口 B 3 0 とが配設されており、流下する遊技球が、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 3 0 のいずれか一方に誘導され易いよう構成されている（詳細については図 1 6 4 にて後述する）。また、遊技領域の右側を流下する遊技球は、右第 2 主遊技始動口 B 1 0、大入賞口 C 1 0 に入球し易いよう構成されている。具体的な構成としては、右第 2 主遊技始動口 B 1 0 は、右第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s と、右第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d と、を備える。右第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s は、右第 2 主遊技始動口 B 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す

40

50

第2主遊技始動口入球情報を生成する。尚、右第2主遊技始動口B10が、左右に羽根を備える電動式チューリップ（所謂電チュー）と称する入球装置となっている構成を例示したが、これに限られず、ペロ型電チュー（所謂ペロ電）と称する遊技球を入球させるための板が前後に可変するタイプ、片羽根のみが備えられているタイプ、などの電チューを採用しても良い。

【0862】

次に、図164は、第17実施形態に係る振分始動口ユニットC50の全体図及び作用図である。まず、振分始動口ユニットC50は、遊技領域D30を流下する遊技球が入球可能な共通入球口C51と、共通入球口C51よりも下方に設けられ共通入球口C51から流下した遊技球を左右方向へ規則的に振り分ける始動口振分部材C50y（本例では、支軸を中心に左右方向へ傾倒する三本足の部材）と、始動口振分部材C50yよりも下方に設けられた第1主遊技始動口A10と、始動口振分部材C50yよりも下方に設けられた第2主遊技始動口B30と、を備える。このように構成された振分始動口ユニットC50は、同図点線囲みにて示されるように、共通入球口C51へ流入した遊技球を、始動口振分部材C50yの左右方向への傾倒動作によって、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B30のいずれか一方に誘導するよう構成されている。例えば、始動口振分部材C50yが左方向への傾倒動作を行っている場合を「第1位置」とし、始動口振分部材C50yが右方向への傾倒動作を行っている場合を「第2位置」とした場合、始動口振分部材C50yが「第2位置」である状況下、共通入球口C51へ流入した遊技球は、第1主遊技始動口A10側へと誘導されると共に、始動口振分部材C50yが「第1位置」へと変位する一方、始動口振分部材C50yが「第1位置」である状況下、共通入球口C51へ流入した遊技球は、第2主遊技始動口B30側へと誘導されると共に、始動口振分部材C50yが「第2位置」へと変位することとなる。そして、本例では、始動口振分部材C50yの左右方向への傾倒動作は、遊技球の自重によって行われるよう構成されている結果、機構上は、共通入球口C51へ流入した遊技球が、第1主遊技始動口A10及び第2主遊技始動口B30のいずれか一方に遊技球が交互に振り分けられる（いずれか一方へ向けて1個の遊技球を振り分けた後に、他方へ向けて1個の遊技球を振り分ける動作を繰り返す）ことを意図して設計されているのである。

【0863】

次に、図165は、第17実施形態における、図7のステップ1400のサブルーチンに係る主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1400（1）（第17）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、第1主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1400（2）（第17）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する、第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。このように構成することによって、第1主遊技側の変動時にも第2主遊技側の変動が開始し得ることになり、また、第2主遊技側の変動時にも第1主遊技側の変動が開始し得ることとなる（いわゆる、並列抽選）。

【0864】

次に、図166は、第17実施形態における、図165のステップ1400（1）{ステップ1400（2）}のサブルーチンに係る、第1（第2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1407 1で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）変動開始条件が充足したか否かを判定する。当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、第1主遊技図柄変動中でない（第2主遊技図柄側の処理の場合には、第2主遊技図柄変動中でない）、且つ、主遊技図柄の保留が存在する、且つ、小当り遊技中でないことが条件となる。即ち、並列抽選を実行可能であるため、第1主遊技図柄に係る処理を実行する場合には、第2主遊技図柄は変動していても問題ないが、第1主遊技図柄が変動中であった場合には、第1主遊技側に係る変動開始条件は充足しない。

【 0 8 6 5 】

次に、ステップ 1 4 0 7 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ 1 4 0 7 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該読み出した主遊技側乱数を保留情報から削除して残りの保留情報をシフト（保留消化）する。次に、ステップ 1 4 0 7 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技側乱数及び遊技状態に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。次に、ステップ 1 4 0 7 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技側乱数、当否抽選結果に基づき、主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらを R A M 領域に一時記憶する。次に、ステップ 1 4 0 7 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技図柄当否抽選結果及び第 1 主遊技内容決定乱数（第 2 主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これら R A M 領域に一時記憶する。次に、ステップ 1 4 0 7 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、決定した主遊技図柄に関する情報及び遊技状態情報に係るコマンド（副制御基板 S 側へのコマンドであり、図柄変動表示開始指示コマンド等）をセットする。次に、ステップ 1 4 0 7 - 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該変動態様に基づき、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第 1 主遊技図柄変動管理用タイマ（第 2 主遊技図柄変動管理用タイマ）にセットし、当該タイマをスタートさせる。次に、ステップ 1 4 0 7 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）上で、第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 0 7 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）変動中フラグをオンにし、ステップ 1 4 0 7 1 2 に移行する。他方、ステップ 1 4 0 7 1 で N o の場合、ステップ 1 4 0 7 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）変動中フラグがオンになっているか否かを判定する。ステップ 1 4 0 7 1 1 で Y e s の場合には、ステップ 1 4 0 7 1 2 に移行する。

【 0 8 6 6 】

次に、ステップ 1 4 0 7 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 4 0 7 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 7 1 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、確定停止図柄として表示制御し、ステップ 1 4 0 7 1 7 に移行する。他方、ステップ 1 4 0 7 1 2 で N o の場合、ステップ 1 4 0 7 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技実行フラグがオンであるか否か又は小当り実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 0 7 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 7 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1（第 2）強制停止実行コマンド（サブ側へのコマンドであり、第 1 主遊技側が大当り又は小当りとなった場合には第 2 主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信し、第 2 主遊技側が大当り又は小当りとなった場合には第 1 主遊技図柄がハズレで強制停止する情報を送信するコマンド）をセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 0 7 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）の第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）上での主遊技図柄の変動表示を、停止図柄をハズレ図柄にして停止し、当該ハズレ図柄を確定停止図柄として表示制御し、ステップ 1 4 0 7 1 7 に移行する。このように、第 1 7 実施形態においては、第 1 主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第 2 主遊技図柄はハズレにて強制停止し、第 2 主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第 1 主遊技図柄はハズレにて強制停止するよう構成されている。また、第 1 主遊技図柄又は第 2 主遊技図柄がハズレにて強制停止する際には、強制停止する直前に、副制御基板 S 側への強制停止する旨のコマンドがセットされるよう構成されている。尚、第 1 主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第 2 主遊技図柄を一時停止させ、特別遊技又は小当り遊技の終了後に第 2 主遊技図柄の

変動を再開させ、第2主遊技図柄が大当り図柄又は小当りにて停止した場合には、変動中の第1主遊技図柄を一時停止させ、特別遊技又は小当り遊技の終了後に第1主遊技図柄の変動を再開させるよう構成することも可能である。

【0867】

次に、ステップ1407 17で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1407 18で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）変動中フラグをオフし、ステップ1407 19に移行する。次に、ステップ1407 19で、主制御基板MのCPUMCは、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1407 19でYesの場合、ステップ1407 20で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1450に移行する。他方、ステップ1407 19でNoの場合には、ステップ1407 21で、主制御基板MのCPUMCは、停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する。次に、ステップ1407 21でYesの場合、ステップ1407 22で、主制御基板MのCPUMCは、小当りフラグをオンにする。

【0868】

次に、ステップ1450で、主制御基板MのCPUMCは、前述した特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。尚、ステップ1407 22の処理の終了後、ステップ1407 11、ステップ1407 14、ステップ1407 21でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の処理）に移行する。

【0869】

次に、図167は、第17実施形態における第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本例では、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）は、設定1、設定2、設定3の順に遊技者に付与される利益率（大当り当選確率）が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時（非確率変動遊技状態とも称する）の設定1の当り（大当り）当選確率が、約1/319に設定されており、非確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約1/303に設定されており、非確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約1/285に設定されている。また、確率変動遊技時（確率変動遊技状態とも称する）の設定1の当り（大当り）当選確率が、約1/31.9に設定されており、確率変動遊技時の設定2の当り（大当り）当選確率が、約1/30.3に設定されており、確率変動遊技時の設定3の当り（大当り）当選確率が、約1/28.5に設定されている。このように、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約10倍（10倍以下）になっており、その比率が全設定で共通となるよう構成されている。この点は、第1主遊技側及び第2主遊技側とのいずれにおいても同様となっている。小当りの当選確率は、第1主遊技側の方が第2主遊技側より当選し易くなっており、第1主遊技側では約1/99に設定されており、第2主遊技側では約1/65536に設定されているが、第2主遊技側で小当りに当選しないよう設定してもよい。尚、小当りの当選確率は、確率変動の有無（確率変動遊技状態であるか非確率変動遊技状態であるか）によって変化しない。

【0870】

次に、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）について説明する。ハズレ時については、本実施形態と同様であるため、説明を省略する。本実施形態との相違点は、大当り時の停止図柄及び乱数範囲が異なる点、大当りラウンド数（1回の大当りにおいて実行されるラウンド数）が異なる点、小当り図柄を備えている点である。第17実施形態では、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当り時の図柄抽選乱数が、「0～349」の場合には停止図柄として「4A」が選択さ

10

20

30

40

50

れ、「３５０～９４９」の場合には停止図柄として「５Ａ」が選択され、「９５０～１０２３」の場合には停止図柄として「７Ａ」が選択される。第２主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「０～３４９」の場合には停止図柄として「４Ｂ」が選択され、「３５０～１０２３」の場合には停止図柄として「７Ｂ」が選択される。尚、「４Ａ」に係る大当りは４Ｒ非確変大当り（大当たりラウンド数が４Ｒであり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当り）、「５Ａ」に係る大当りは４Ｒ確変大当り（大当たりラウンド数が４Ｒであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）、「７Ａ」に係る大当りは１０Ｒ確変大当り（大当たりラウンド数が１０Ｒであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）、「４Ｂ」に係る大当りは４Ｒ非確変大当り（大当たりラウンド数が４Ｒであり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当り）、「７Ｂ」に係る大当りは１０Ｒ確変大当り（大当たりラウンド数が１０Ｒであり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り）となっている。小当たり時の第１主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、図柄抽選乱数が「０～５９９」であった場合には停止図柄として「１ＡＫ」が選択され、図柄抽選乱数が「６００～８９９」であった場合には停止図柄として「２ＡＫ」が選択され、図柄抽選乱数が「９００～１０２３」であった場合には停止図柄として「３ＡＫ」が選択される。小当たり時の第２主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、「０～１０２３」であった場合には停止図柄として「ＢＫ」が選択される。

10

【０８７１】

次に、図１６８を用いて、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）について説明する。尚、図１６５の当り時（且つ、非時間短縮遊技時／時間短縮遊技時）については、本実施形態と同様であるため、説明を省略する。まず、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ）について説明する。第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡと第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡの特徴として、非時間短縮遊技時且つハズレ時において、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡは、相対的に変動時間が短い変動態様（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡよりも変動時間が短い変動態様）が選択されるよう構成されており、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡは、相対的に変動時間が長い変動態様（第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡよりも変動時間が長い変動態様）が選択されるよう構成されている。つまり、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ）が選択されている場合は、第１主遊技側のハズレ変動の変動時間が短く、第２主遊技側のハズレ変動の変動時間が長くなっている。第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ（ハズレ時、非時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「０～１０２３」であった場合には、変動時間が１４秒の変動態様ａ１が選択される。第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ（ハズレ時、非時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「０～１０２３」であった場合には、変動時間が６０秒の変動態様ｂ１が選択される。第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ（ハズレ時、時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「０～１０２３」であった場合には、変動時間が３秒の変動態様ａ０が選択される。第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＡ（ハズレ時、時間短縮遊技時）では、変動態様抽選乱数が「０～１０２３」であった場合には、変動時間が３秒の変動態様

20

30

40

【０８７２】

次に、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢ（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢ）について説明する。第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢと第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢの特徴として、非時間短縮遊技時且つハズレ時において、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢは、相対的に変動時間が長い変動態様（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢよりも変動時間が長い変動態様）が選択されるよう構成されており、第２主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢは、相対的に変動時間が短い変動態様（第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢよりも変動時間が長い変動態様）が選択されるよう構成されている。つまり、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブルＢ（第２主遊

50

技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択されている場合は、第1主遊技側のハズレ変動の変動時間が長く、第2主遊技側のハズレ変動の変動時間が短くなっており、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)が選択されている場合と第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択されている場合とでは、第1主遊技側と第2主遊技側のハズレ変動の変動時間の長短が逆転している。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(ハズレ時、非時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が60秒の変動態様a2が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(ハズレ時、非時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様b2が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(ハズレ時、時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(ハズレ時、時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様b0が選択される。

10

20

30

40

50

【0873】

次に、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)について説明する。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルCと第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルCの特徴として、非時間短縮遊技時且つハズレ時において、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルCと第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルCとで、同一の変動時間の変動態様が選択されるよう構成されており、相対的に短い変動時間の変動態様が選択されるよう構成されている。つまり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)が選択されている場合は、第1主遊技側と第2主遊技側のいずれの変動においても、ハズレ変動の変動時間が短くなっている。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(ハズレ時、非時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様a1が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(ハズレ時、非時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が14秒の変動態様b2が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(ハズレ時、時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択される。第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(ハズレ時、時間短縮遊技時)では、変動態様抽選乱数が「0~1023」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様b0が選択される。

【0874】

次に、図169を用いて、小当りによる変動態様決定用抽選テーブルの遷移について説明する。尚、ここでは、ハズレ時且つ非時間短縮遊技時に参照する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)の遷移を説明するが、当り時には当り時用の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(当り時用の第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)を参照することを補足しておく。図169が示す通り、第1主遊技側において小当りに当選した場合、停止した小当り図柄に応じて変動態様決定用抽選テーブルが選択されるよう構成されている。具体的には、小当り図柄が1AKであった場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)が選択され、小当り図柄が2AKであった場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択され、小当り図柄が3AKであった場合、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)が選択されるよう構成されている。

【0875】

このように、第17実施形態では、小当り図柄に応じて第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)が移行するよう構成されている。こ

の構成を用いることで、次のゲーム性を実現することが可能となる。

【0876】

まず、第17実施形態における前提の構成を説明する。

- (1) 並列抽せん(第1主遊技図柄と第2主遊技図柄が同時に変動可能)である
- (2) 第1主遊技側に小当りを備える
- (3) 小当りによって第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル及び第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルが変更され得る

【0877】

次に、具体的な遊技の流れを、第17実施形態の特徴点を含め説明する。まず、電源投入後(RAMクリア後)には、非時間短縮遊技状態であり、且つ、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)が選択される状態となっている。電源投入後(RAMクリア後)は、非時間短縮遊技状態であるため、左打ちを行い、振分始動口ユニットC50へ遊技球が入球し、第1主遊技始動口A10と第2主遊技始動口B30とへ遊技球が交互に入球する。また、第17実施形態では、第1主遊技図柄と第2主遊技図柄とが並列して変動可能であり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルAにおいては、ハズレ時の変動時間が14秒であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAにおいては、ハズレ時の変動時間が60秒であるため(第1主遊技図柄の変動時間の方が第2主遊技図柄の変動時間よりも相対的に短時間であるため)、第1主遊技側の図柄変動の方が比較的多く行われる。第1主遊技始動口A10に入球し、小当りに当選すると、小当り図柄の種類に応じて次の遊技以降の変動態様決定用抽選テーブルが選択される。例えば、第1主遊技側にて小当り図柄2AKが停止したとすると、2AKに係る小当りが実行され、次の遊技以降は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択される。

【0878】

第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルBでは、ハズレ時の変動時間が60秒であり、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルBでは、ハズレ時の変動時間が14秒であり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA及び第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルAとはハズレ時の変動時間の長さが逆転しているため、第2主遊技側の図柄変動の方が比較的多く行われるようになる。第1主遊技側では、10R確変大当りが約5%で選択され、第2主遊技側では、10R確変大当りが約65%で選択されるため、第1主遊技側よりも第2主遊技側の図柄変動の方が遊技者にとって有利になっており、前述したように第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択されている場合には第2主遊技側の抽選回数(変動回数)が多くなるため、第1主遊技側で抽選(及び変動)を行う回数が多い第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)が選択されている場合よりも第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択されている場合の方が有利な状態であると言える。また、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択されている場合には、演出表示装置SGでは、特殊モード(例えば、夜背景画面)に突入させ、10R確変大当り{約1500発(賞球15個×10カウント×10ラウンド)}を獲得し易いモードであることを示唆し、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)が選択されている場合には、演出表示装置SGでは、通常モード(例えば、昼背景画面)に突入させることで、遊技者に有利な状態であることを視覚的に認識させることができるよう構成されている。

【0879】

さらに第1主遊技側で小当りに当選し、小当り図柄3AKが停止したとすると、次の遊技以降は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)が選択される。第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)では、第1主遊技側、第2主遊技側ともにハズレ時に14秒の変動時間が選択されるため、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変

10

20

30

40

50

動態様決定用抽選テーブルA)、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)よりも、大当たりまでに要する時間が短くなる(大当たり確率は変わらないため、平均の変動時間が短時間であるほど大当たりまでに要する時間が短くなる)。ここで、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)が選択されている場合には、演出表示装置SGでは、特殊モード(例えば、夕方背景画面)に突入させ、短い変動時間となっていて大当たりまでに要する時間が短いモードであることを示唆する。また、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)選択時の特殊モードの背景は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)選択時の特殊モードの背景とは異なっているため、遊技者はどのモードに滞在しているか(どのテーブルが選択されているか)を認識可能に構成されている。なお、背景に関する構成は本例の構成には限定されず、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)選択時においても、昼背景画面や夕方背景画面が選択されることがあり、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC)選択時においても、昼背景画面や夕方背景画面が選択されることがあるよう構成してもよく、そのように構成することで、遊技者はどのテーブルが選択されているかに注目しながら遊技を進行することができる。また、各テーブル選択時の変動時間の選択傾向についても、変動時間の種類を増加させてもよいし、変動時間の選択率を変更してもよく、例えば、選択され得る変動時間の種類をすべてのテーブルで同一とし、選択確率を異ならせることで、現在どのテーブルが選択されているかを遊技者に判別され難くすることができる。

【0880】

尚、演出表示装置SGでは、第1主遊技側の変動と第2主遊技側の変動の双方を表示するように構成しても良く、例えば、第1主遊技側の変動と第2主遊技側の変動をそれぞれ演出表示装置SGの表示領域の半分を使用して表示(例えば、左右に表示、上下に表示)したり、変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルが選択されている主遊技側(第1主遊技側と第2主遊技側とで、現在選択されているテーブルにおける変動時間の平均値が短時間である方)の表示領域を大きく表示する等とすることができる。また、変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルが選択されている主遊技側の表示領域のみを表示しておき、変動時間が長い変動態様決定用抽選テーブルが選択されている主遊技側にて大当たり期待度が高い変動となった場合や大当たりとなる変動となった場合には、大当たり期待度の高い変動や大当たりとなる変動の表示に切り替える(表示領域を切り替える)構成等とすることもできる。

【0881】

このように、小当たりにより第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)を変更することで第1主遊技側と第2主遊技側との変動時間の傾向が相違することと、第1主遊技側と第2主遊技側とで大当たりラウンド数の選択割合が異なることにより、多様な遊技性を提供することが可能であるが、第17実施形態ではさらに「設定」が設けられており、設定による大当たり確率の違いも大きくゲーム性に影響する。具体的には、設定1の場合、約1/320で大当たりとなり、設定3の場合、約1/285で大当たりになるため、設定3である場合に第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)が選択されていると、第2主遊技側での抽選(及び変動)回数が多くなり、10R確変大当たりを獲得し易い状態となっている。

【0882】

尚、設定と第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)とにより、移行する演出モードの選択割合を予め定めていても良く、例えば、設定1且つ第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルA(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルA)では、通常背景(昼背景画面)になり易く、特殊モード(夕方背景画面、夜背景画面)になり難く、設定3且つ第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルB)や設定3且つ第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルC(

第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) では、特殊モードになり易く、通常背景になり難いよう構成しても良い。さらに、設定 3 且つ第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) の場合は、極稀に他の状態 (設定 3 且つ第 1 主遊技 (第 2 主遊技) 変動態様決定用抽選テーブル B 以外) では出現しない宇宙背景画面になり、設定 3 (高設定) であることを示唆するよう構成してもよい。そのように構成することにより、遊技者は設定を推測しながら遊技を進行することができる。

【0883】

第 17 実施形態では、小当り図柄によって第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル) を変更するよう構成したが、小当り図柄によって第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル) の遷移パターンを予め定めることも可能である。具体的には、小当り図柄 1 A K の場合、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) を 10 回 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) を 10 回、小当り図柄 2 A K の場合、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) を 20 回 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) を 10 回、小当り図柄 3 A K の場合、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) を 30 回 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) を 20 回、のように、選択された第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル) が予め定められた変動回数分だけ選択されるように構成することができる。また、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A) を経由せずに第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) の選択が開始されるよう構成したり、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A) 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B)、等のように、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル) が 2 回以上変更される構成としたり、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) 第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A) 第 1 主遊技変動態様決定用抽選

10

20

30

テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B)、のように、一度有利な状態が終了したとみせかけて、再度有利な状態とするように変更すること等も可能である。

【0884】

上述した通り、一方の主遊技側で小当り図柄が停止した場合、他方の主遊技側の変動を強制的にハズレで終了させるよう構成することができ (大当り図柄が停止した場合も同様に構成してもよい)、このように構成することで、変動時間が長い変動態様決定用抽選テーブルから変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルに変更された場合でも、即座に変動時間が短い変動態様決定用抽選テーブルによる変動を開始することが可能となる。

【0885】

尚、第 17 実施形態の遊技機において、時間短縮遊技状態の終了条件、確率変動遊技状態 (S T の場合) の終了条件、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A) の終了条件、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) の終了条件、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) の終了条件は、第 1 主遊技図柄の変動が所定回数に達した場合、第 2 主遊技図柄の変動が所定回数に達した場合、第 1 主遊技図柄の変動及び第 2 主遊技図柄の変動の合計変動回数が所定回数に達した場合、であってよい。また、時間短縮遊技状態の終了条件、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル A) の終了条件、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル B) の終了条件、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C (第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル C) の終了条件は

40

50

、第1主遊技図柄の変動が規定回数に達した場合、第2主遊技図柄の変動回数が特定の回数に達した場合、第1主遊技図柄の変動及び第2主遊技図柄の変動の合計変動回数が所定回数に達した場合、のうち一又は複数の条件を備えていてもよい。

【0886】

(第17実施形態の変更例)

図170は、第17実施形態の変更例におけるぱちんこ遊技機の正面図である。本図では、左打ち時には、第1主遊技始動口A10に入球し易いように構成されており、右打ち時には、第2主遊技始動口B10、上第2主遊技始動口B30、大入賞口C10、に入球し易いように構成されている。上第2主遊技始動口B30は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的な構成としては、上第2主遊技始動口B30は、上第2主遊技始動口入球検出装置B31sと、上第2主遊技始動口電動役物B31dと、を備える。上第2主遊技始動口入球検出装置B31sは、上第2主遊技始動口B30への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、上第2主遊技始動口電動役物B31dは、上第2主遊技始動口B30に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。このように、第17実施形態の変更例においては、第2主遊技側に対応する始動口として、第2主遊技始動口B10と上第2主遊技始動口B30との2つの始動口を有している。尚、上第2主遊技始動口B30が、左右に羽根を備える電動式チューリップ(所謂電チュー)と称する入球装置となっている構成を例示したが、これに限られず、ペロ型電チュー(所謂ペロ電)と称する遊技球を入球させるための板が前後に可変するタイプ、片羽根のみが備えられているタイプ、などの電チューを採用しても良い。

10

20

【0887】

この構成では、主に第1主遊技側(第1主遊技始動口A10)で遊技を行い、第1主遊技側で小当りに当選すると、第2主遊技側の変動時間が短くなるため、右打ちして、第2主遊技側(第2主遊技始動口B10)で遊技を行うことが可能となる。第17実施形態で説明したように、このときには、特殊モード(例えば、夕方背景画面、夜背景画面)へ移行させて10R確変大当り(約1500発)を獲得し易いモードであることを示唆する。さらにこのときは、遊技者が発射すべき位置を認識し易くするために、演出表示装置SGにて「右打ち」の文字等を表示したり、「右打ちして下さい」等の音声による報知をするのが好ましい。

30

【0888】

第17実施形態の変更例においても、第17実施形態に記載した一部の構成を適用可能であることは言うまでもなく、例えば、小当り図柄によって第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)の遷移パターンを予め定める構成等を適用可能である。

【0889】

また、別の変更例として、確率変動遊技状態への突入率及び確率変動遊技状態の継続率を、第1主遊技側と第2主遊技側とで異ならせる構成(所謂VST機)としてもよい。この構成(VST機)について補足すると、大入賞口内に設けられた特定領域(V領域)を遊技球が通過することで大当り終了後に確率変動遊技状態を付与する構成であり、大当りとなった停止図柄によって、遊技球が特定領域を通過可能となるか否かが予め定められている。具体的には、例えば、第1主遊技側では50%で特定領域を通過可能(確率変動遊技状態が付与される)とし(第1主遊技側の大当りの50%で、特定領域に入球容易となる大当り図柄が決定されるようにする)、第2主遊技側では約100%で特定領域を通過可能(確率変動遊技状態が付与される)とする(第2主遊技側の大当りの100%で、特定領域に入球容易となる大当り図柄が決定されるようにする)よう構成される。尚、確率変動遊技状態はSTと呼ばれる、確率変動機能が所定の変動回数に到達すると終了する構成となっている。

40

【0890】

(第18実施形態)

50

第 12 実施形態の変更例をさらに変更して、以下の遊技性を有する遊技機を提供することができる。

【0891】

はじめに、図 171 は、第 18 実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。本図では、遊技領域の左側を流下する遊技球は、第 1 主遊技始動口 A10 に入球可能に構成されており、遊技領域の右側を流下する遊技球は、右第 1 主遊技始動口 A30、第 2 主遊技始動口 B10、大入賞口 C10 に入球可能に構成されている。具体的な構成としては、右第 1 主遊技始動口 A30 は、右第 1 主遊技始動口入球検出装置 A31s と、右第 1 主遊技始動口電動役物 A31d と、を備える。右第 1 主遊技始動口入球検出装置 A31s は、右第 1 主遊技始動口 A30 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 1 主遊技始動口入球情報を生成する。次に、右第 1 主遊技始動口電動役物 A31d は、右第 1 主遊技始動口 A30 に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。尚、右第 1 主遊技始動口 A30 が、左右に羽根を備える電動式チューリップ（所謂電チュー）と称する入球装置となっている構成を例示したが、これに限られず、ベロ型電チュー（所謂ベロ電）と称する遊技球を入球させるための板が前後に可変するタイプ、片羽根のみが備えられているタイプ、などの電チューを採用しても良い。

【0892】

次に、図 172 は、第 18 実施形態における第 1 主遊技用当否抽選テーブル（第 2 主遊技用当否抽選テーブル）、第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）、第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本例では、第 1 主遊技用当否抽選テーブル（第 2 主遊技用当否抽選テーブル）は、設定 1、設定 2、設定 3 の順に遊技者に付与される利益率（大当たり当選確率）が高くなるよう構成されている。より具体的には、非確率変動遊技時の設定 1 の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/319$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定 2 の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/303$ に設定されており、非確率変動遊技時の設定 3 の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/285$ に設定されている。また、確率変動遊技時の設定 1 の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/31.9$ に設定されており、確率変動遊技時の設定 2 の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/30.3$ に設定されており、確率変動遊技時の設定 3 の当り（大当たり）当選確率が、約 $1/28.5$ に設定されている。このように、確率変動遊技時の当り（大当たり）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当たり）当選確率の約 10 倍（10 倍以下）になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。この点は、第 1 主遊技側、第 2 主遊技側も同様となっている。第 2 主遊技側では、小当たりの当選確率が当否抽選の約 99%（約 $1/1.03$ ）に設定されている。

【0893】

次に、第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）について説明する。第 18 実施形態では、第 1 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「0～349」の場合には停止図柄として「4A」が選択され、「350～949」の場合には停止図柄として「5A」が選択され、「950～1023」の場合には停止図柄として「7A」が選択される。第 2 主遊技停止図柄決定用抽選テーブルにおいて大当たり時の図柄抽選乱数が、「0～349」の場合には停止図柄として「4B」が選択され、「350～1023」の場合には停止図柄として「7B」が選択される。尚、「4A」に係る大当たりは 4R 非確変大当たり（大当たりラウンド数が 4R であり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たり）、「5A」に係る大当たりは 4R 確変大当たり（大当たりラウンド数が 4R であり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり）、「7A」に係る大当たりは 10R 確変大当たり（大当たりラウンド数が 10R であり、大当たり終了後に確率変動遊技状態に移行する大当たり）、「4B」に係る大当たりは 4R 非確変大当たり（大当たりラウンド数が 4R であり、大当たり終了後に非確率変動遊技状態に移行する大当たり）、「7B」に係る大当たりは 10R 確変大当たり（大当たりラウンド数が 1

0 Rであり、大当り終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り)となっており、「4 A」、「4 B」は大当り終了後に時間短縮遊技状態が30回(主遊技図柄が30回変動するまで)、「5 A」は大当り終了後に時間短縮遊技状態が100回(主遊技図柄が100回変動するまで)、「7 A」、「7 B」は大当り終了後に時間短縮遊技状態が0回付与される(言い換えると、時間短縮遊技状態が付与されず非時間短縮遊技状態となる)大当り図柄である。小当り時の第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、図柄抽選乱数が「0 ~ 1023」であった場合には停止図柄として「BK」が選択される。

【0894】

次に、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)について、第12実施形態からの変更点を説明する。当り時(且つ、非時間短縮遊技時/時間短縮遊技時)については、本実施形態及び第12実施形態と同様であるため、説明を省略し、ハズレ時の第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)、小当り時の第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルについて説明する。まず、ハズレ時且つ時間短縮遊技時における第1主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0 ~ 899」であった場合には、変動時間が3秒の変動態様a0が選択され、変動態様抽選乱数が「900 ~ 999」であった場合には、変動時間が10秒の変動態様a1が選択され、変動態様抽選乱数が「1000 ~ 1023」であった場合には、変動時間が60秒の変動態様a3が選択される。次に、ハズレ時且つ非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0 ~ 1023」であった場合には、変動時間が300秒の変動態様b10が選択される。次に、ハズレ時且つ確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0 ~ 1023」であった場合には、変動時間が10秒の変動態様b11が選択される。次に、小当り時且つ非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0 ~ 1023」であった場合には、変動時間が300秒の変動態様BK0が選択される。次に、小当り時且つ確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルでは、変動態様抽選乱数が「0 ~ 1023」であった場合には、変動時間が2秒の変動態様BK1が選択される。このように、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時には、第2主遊技始動口B10に入球させても変動時間が長いため、効率良く遊技することができないように構成されている(遊技者は非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では第2主遊技始動口B10に向けて遊技球を発射しない遊技性となっている)。

【0895】

このように、第18実施形態では、第2主遊技側では高確率で小当りに当選するよう構成されている。この構成を用いることで、次のゲーム性を実現することが可能となる。

【0896】

まず、第18実施形態における前提の構成を説明する。

- (1) 並列抽せん
- (2) 確率変動遊技状態は、次回大当りまで継続する
- (3) 大当り図柄に応じて時間短縮遊技状態(時短)回数が異なる
- (4) 第2主遊技側では、高確率で小当りに当選する
- (5) 非確率変動遊技状態で第2主遊技始動口に入球した場合の変動時間は相対的に長く(例えば、ハズレや小当りで300秒、350秒等)、確率変動遊技状態で第2主遊技始動口に入球した場合の変動時間は相対的に短い(例えば、2秒、3秒が選択され易い等)
- (6) 第1主遊技始動口(後述する右第1主遊技始動口A30)に電チューが備えられている

【0897】

次に、図173を用いて、具体的な遊技の流れを、第18実施形態の特徴点を含め説明する。まず、電源投入後(RAMクリア後)には、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となっており、前述した通り、第2主遊技側のハズレ時や小当り時の変動時間は常

に長くなる（例えば、300秒）よう構成されているため、主に第1主遊技始動口A10に遊技球を入球させて遊技を行う。次に、第1主遊技側にて大当りに当選した場合、大当り遊技を行う。次に、第1主遊技側にて大当りとなった停止図柄が、大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる図柄であった場合には、大当り遊技終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行し、主に右第1主遊技始動口A30に遊技球を入球させて遊技を行う。非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて、主遊技図柄の変動回数が、大当りとなった停止図柄に応じて付与された時間短縮遊技状態の回数（例えば、30回、100回等）に達すると、時間短縮遊技状態が終了し、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へと移行する。

【0898】

他方、第1主遊技側にて大当りとなった停止図柄が、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となる図柄であった場合には、大当り遊技終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行し、主に右第1主遊技始動口A30に遊技球を入球させて遊技を行う。確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態にて、主遊技図柄の変動回数が、大当りとなった停止図柄に応じて付与された時間短縮遊技状態の回数（例えば、30回、100回等）に達すると、時間短縮遊技状態が終了し、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へと移行する。確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では、主に第2主遊技始動口B10に遊技球を入球させて遊技を行う。第2主遊技始動口への入球によって高確率で小当りに当選するため、小当りによって大入賞口が開放し、大入賞口に遊技球が入球することで、出玉を獲得可能である。確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態にて第2主遊技側で大当りに当選した場合、第1主遊技側にて大当りに当選した場合と同様に、第2主遊技側にて大当りとなった停止図柄に応じて移行する遊技状態が定められている。尚、第2主遊技側の大当りでは、第1主遊技側の大当りとは異なる割合で遊技状態が移行する、第1主遊技側の大当りとは時間短縮遊技状態の回数が異なる、等のように構成しても良く、本例では、第2主遊技側の大当りでは、大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態へ移行しないよう構成されている。

【0899】

他方、第1主遊技側にて大当りとなった停止図柄が、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となる図柄であった場合には、大当り遊技終了後に（確率変動遊技状態且つ）時間短縮遊技状態を経由せず、直接、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行し、主に第2主遊技始動口B10に遊技球を入球させて遊技を行う。

【0900】

ここで、設定を備えることによる各遊技状態の特徴を説明する。

（1）非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態

非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では、第1主遊技始動口A10へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性であり、設定による大当り確率（本例では、設定1：約1/319、設定2：約1/303、設定3：約1/285）の差が当該遊技状態における設定を備えることによる特徴である。

（2）非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態

非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、右第1主遊技始動口A30へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性であり、設定による大当り確率の差により、当該遊技状態を抜ける（時間短縮遊技状態が終了する）割合が異なることが特徴である。高設定（本例では、設定3：約1/285）の方が低設定（本例では、設定1：約1/319）である場合よりも、当該遊技状態を抜ける割合が低く、持ち球を減らすことなく連荘させることが可能である。

（3）確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態

確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態と同様に、右第1主遊技始動口A30へ遊技球を入球させて大当りを目指す遊技性であり、設定による大当り確率の差により、当該遊技状態を抜ける（時間短縮遊技状態が終了する）割合が異なることが特徴である（時間短縮遊技状態が終了するまでに大当りに当選

10

20

30

40

50

できる確率が設定によって異なるため)。高設定(本例では、設定3:約1/28.5)である場合の方が低設定(本例では、設定1:約1/31.9)である場合よりも、当該遊技状態を抜ける割合が低く、持ち球を減らすことなく連荘させることが可能である。一方、当該遊技状態を抜ける(時間短縮遊技状態が終了する)と、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となり、第2主遊技始動口B10へ遊技球を入球させて大当たりを目指す遊技性となる。第2主遊技始動口B10では、小当たりが高確率で発生するため、出玉を増やしながらか遊技することができ、さらに、停止し得る大当たりの停止図柄が高ラウンド大当たり(実行されるラウンド数が相対的に多い大当たり)等である場合が多く、本例では、10R大当たりが発生し易くなっている。従って、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態では、低設定である場合の方が高設定である場合よりも、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態を抜けて確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行する可能性が高いため、有利であるとも言える。

10

(4) 確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態

確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態では、第2主遊技始動口B10で大当たりを目指す遊技であり、設定による大当たり確率の差により、当該遊技状態を抜ける(確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態が終了する)割合が異なること、小当たりにより出玉を獲得可能であること、が特徴である。高設定(本例では、設定3:約1/28.5)である場合の方が低設定(本例では、設定1:約1/31.9)である場合よりも、大当たりによる出玉を獲得し易いが、大当たりにより、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行する可能性が高くなってしまふ。反対に、低設定である場合の方が高設定である場合よりも、大当たりに当選して非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態へ移行する可能性が低く、小当たりによって出玉を増加させやすいが、大当たりに当選し難いため短時間で出玉を増加させ難くなっている。

20

【0901】

尚、電チューが備えられた右第1主遊技始動口A30に入球し易いよう、右第1主遊技始動口A30の直上において、遊技球の落下速度が低速になるよう構成しても良く、例えば、釘等により遊技球が左右に移動するように落下させることで落下速度を低速にすることができる。

【0902】

次に、演出表示装置SGにおける演出について説明する。(非確率変動遊技状態/確率変動遊技状態且つ)時間短縮遊技状態では、時間短縮遊技状態が終了することにより、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行して連荘状態(遊技者にとって有利な遊技状態)が終了する又は確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行して連荘状態が継続するため、どちらに移行する可能性が高いのかを煽る演出を行う。例えば、味方キャラが敵キャラを攻撃して倒すと確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することを報知し、倒せなければ非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行することを報知する。このとき、時間短縮遊技状態中は、敵キャラへ与えたダメージを累積してインジケータで表示し、インジケータが増加してMAXになると敵キャラを倒す、反対に、インジケータが減少して残りゲージがなしになると敵キャラを倒す、という構成としても良い。尚、敵キャラへ与えるダメージを副制御基板Sでの抽選により決定するが、現在の遊技状態が確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であれば大ダメージが選択され易く、現在の遊技状態が非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態であれば小ダメージが選択され易く構成するのが好適である。また、演出方法は、これに限定されず、例えば、味方キャラが、敵が制圧している拠点や関門を突破し、突破した段階により移行する遊技状態を示唆又は報知するよう構成しても良い。また、時間短縮遊技状態を抜ける可能性を示唆する(言い換えると、設定を示唆する又は設定による大当たり確率を示唆する)ように、時間短縮遊技状態を抜ける可能性が低いことを示すインジケータ又は時間短縮遊技状態を抜ける可能性が高いことを示すインジケータを増加させる、増減させる、等の構成としても良い。なお、当該演出の実行期間としては、時間短縮遊技状態における最終変動にて実行するよう構成してもよいし、時間短縮遊技状態が終了直前の5回の図柄変動に亘って実行するよ

30

40

50

う構成してもよい。

【0903】

次に、変更例として、第1主遊技側と第2主遊技側が備える大当たり時に付与する時間短縮遊技状態の回数の一例を説明する。第1主遊技側では、時間短縮遊技状態を50回又は100回のうちいずれかを付与可能であり、第2主遊技側では、時間短縮遊技状態が付与されないように構成することにより、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態に移行しづらいが、一度移行すると抜けづらく、小当たりと大当たりにより短時間で多くの出玉を獲得させることが可能な遊技性を提供することができる。

【0904】

また、別の変更例として、確率変動遊技状態への突入率及び継続率を第1主遊技側と第2主遊技側とで異ならせる構成（所謂VST機）としてもよい。具体的には、第1主遊技側では50%で特定領域を通過可能（確率変動遊技状態が付与される）とし、第2主遊技側では100%で特定領域を通過可能（確率変動遊技状態が付与される）とするよう構成される。尚、確率変動遊技状態はSTと呼ばれる、確率変動機能が所定の変動回数に到達すると終了する構成となっている。この構成とした場合には、確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態となった場合であっても、確率変動機能が所定の変動回数に到達すると終了する可能性がある遊技性となる。

【0905】

（第19実施形態）

次に、図174は、第19実施形態に係るぱちんこ遊技機における、第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）、第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル（第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル）、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。主に確率変動遊技状態において設定を推測可能な第2主遊技用当否抽選テーブルとなっている。第2主遊技用当否抽選テーブルでは、非確率変動遊技時において、設定1は、第2当否抽選乱数が「0～204」の場合に当り（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「205～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当り（小当たり）となる。設定2は、第2当否抽選乱数が「0～215」の場合に当り（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「216～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当り（小当たり）となる。設定3は、第2当否抽選乱数が「0～229」の場合に当り（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「230～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当り（小当たり）となる。次に、第2主遊技用当否抽選テーブルでは、確率変動遊技時において、設定1は、第2当否抽選乱数が「0～2049」の場合に当り（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「2050～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当り（小当たり）となる。設定2は、第2当否抽選乱数が「0～2159」の場合に当り（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「2160～2299」の場合にハズレとなり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当り（小当たり）となる。設定3は、第2当否抽選乱数が「0～2299」の場合に当り（大当たり）となり、第2当否抽選乱数が「2300～65535」の場合に当り（小当たり）となる。

【0906】

このように、確率変動遊技時に第2主遊技側でハズレが発生しなければ設定3であることが確定し、設定1と設定2は、ハズレの発生頻度からどちらの設定であるかを推測することが可能となっており、遊技者に確率変動遊技時に移行させて設定を推測したいと思わせることができ、非確率変動遊技時における稼働を促進させることができる。

【0907】

次に、変更例として、図175を用いて、第2主遊技側にハズレ時の停止図柄を複数備え、設定によりハズレ時の停止図柄の選択割合が異なるよう構成した一例を説明する。ハズレ時の第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブルでは、設定1は、図柄抽選乱数が「0～799」の場合に停止図柄として「1F」が選択され、図柄抽選乱数が「800～102

10

20

30

40

50

3」の場合に停止図柄として「2F」が選択される。設定2は、図柄抽選乱数が「0～699」の場合に停止図柄として「1F」が選択され、図柄抽選乱数が「700～1023」の場合に停止図柄として「2F」が選択される。設定3は、図柄抽選乱数が「0～599」の場合に停止図柄として「1F」が選択され、図柄抽選乱数が「600～1023」の場合に停止図柄として「2F」が選択される。

【0908】

非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時におけるハズレ時には、停止図柄が「1F」と「2F」のいずれであっても、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルにおいて、変動態様抽選乱数が「0～1023」であった場合に、変動時間が300秒の変動態様b10が選択されるよう構成されており、また、（非確率変動遊技時/確率変動遊技時且つ）時間短縮遊技時におけるハズレ時には、停止図柄が「1F」と「2F」のいずれであっても、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルにおいて、変動態様抽選乱数が「0～899」であった場合に、変動時間が3秒の変動態様b0が選択され、変動態様抽選乱数が「900～923」であった場合に、変動時間が10秒の変動態様b1が選択され、変動態様抽選乱数が「924～1023」であった場合に、変動時間が60秒の変動態様b3が選択されるよう構成されている。

10

【0909】

確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時におけるハズレ時には、停止図柄が「1F」であるか「2F」であるかに応じて、第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルが異なっており、停止図柄が「1F」の場合には非リーチとなる変動態様b20、b21、b22のいずれかが選択され、停止図柄が「2F」の場合には、リーチとなる変動態様b30、b31のいずれかが選択されるよう構成されている。

20

【0910】

このように、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時、又は、（非確率変動遊技時/確率変動遊技時且つ）時間短縮遊技時には、ハズレ時の第2主遊技変動態様決定用抽選テーブルが、選択された停止図柄によって異なることなく同一であるため、遊技者は変動態様から設定を推測することができず、停止図柄が表示された際に停止図柄を確認し、自らカウントすることで設定を推測することができる。尚、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時は第2主遊技側の変動時間として、ハズレ時又は小当り時は、300秒の長変動が選択されるよう構成されており、さらに、ほぼ小当りとなるため、設定を推測することは極めて困難であり、（非確率変動遊技時/確率変動遊技時且つ）時間短縮遊技時は、右第1主遊技始動口A30に遊技球が入球する頻度が高いため、第2主遊技始動口B10に遊技球が入球する頻度が低くなっているため、設定を推測することが困難である。

30

【0911】

このように構成することにより、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時におけるハズレ時に、リーチとなった変動態様の発生回数をカウントすること（＝リーチの発生頻度）により、設定を推測することが可能な遊技機となっており、遊技状態が確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時のときにのみリーチの発生回数をカウントして設定を推測することが可能な構成とすることで、遊技者に確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時に移行させて設定を推測したいと思わせることができ、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時における稼働を促進させることができる。尚、リーチとなった変動態様の発生回数をカウント可能な構成でなくともよく、例えば、特定の予告や演出が発生する変動態様であったり、特定の変動時間の変動態様であってもよく、また、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時で設定を推測することが可能な構成としたが、他の遊技状態において設定を推測することが可能な構成としてもよい。

40

【0912】

尚、第1主遊技用当否テーブル及び第2主遊技用当否テーブルに当り（大当り）がなく、ほぼ当り（小当り）となる遊技性の場合には、設定により小当り確率が異なることはなく、小当り遊技中に特定領域（V領域）を通過することで大当りとなり、小当り図柄に基づいて付与される時間短縮遊技状態の回数が決定される。設定により小当り図柄の選択割

50

合が異なるよう構成することで、設定により連荘し易さが異なる遊技性を提供することができる。さらに、上述した、ハズレ図柄を複数備え、設定によりハズレ図柄の選択割合が異なる構成を採用することで、設定を推測可能とすることもできる。尚、設定により小当り確率が異なる構成としても良い。

【0913】

(第20実施形態)

第20実施形態では、設定を備えた遊技機における副制御基板Sにより設定を示唆するタイミング(条件)及び演出の一例を示す。

【0914】

(1) 設定を示唆するタイミング

設定を示唆するタイミングの一例として、保留数が所定数となった場合が挙げられる。例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において主に第1主遊技始動口のみで遊技が行われる機種である場合には、保留数が最大数である4個になった場合、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において第1主遊技始動口と第2主遊技始動口とで交互に遊技が行われる機種である場合(例えば、第17実施形態)には、保留数が最大数である8個になった場合である。尚、保留数が所定数となった場合に必ず設定を示唆する演出(設定示唆演出)を実行する構成でなくとも良く、保留数が所定数となった場合に設定示唆演出を実行するか否かを抽選(実行可否抽選)により決定する構成、第1主遊技始動口への入球数により設定示唆演出を実行可能(設定示唆演出を実行する又実行可否抽選を実行する)とする構成、第2主遊技始動口への入球数により設定示唆演出を実行可能とする構成、第1主遊技始動口と第2主遊技始動口への合計入球数により設定示唆演出を実行可能とする構成、保留ありの状態(=保留が途切れない状態)で始動口へ入球した場合にカウントアップするカウンタのカウント値が一定値(例えば、10)になると設定示唆演出を実行可能(一定値に達すると設定示唆演出を実行する又実行可否抽選を実行する)とする構成、保留数が最大数の状態でさらに所定数(例えば、2個)の入球があった場合に設定示唆演出を実行可能とする構成、等であっても良い。入球数によって設定示唆演出を実行可能とする構成又は保留数が最大数の状態でさらに所定数(例えば、2個)の入球があった場合に設定示唆演出を実行可能とする構成の場合には、保留数が最大数になった場合に発射を停止させる、所謂止め打ちを防止することができる。具体的には、遊技者にとっては、保留数が最大数になったとしてもさらに入球させることで設定示唆の恩恵を得ることができ、遊技場の営業者(管理者)にとっては、遊技者が、保留数が最大数の状態でさらに遊技球を発射すると、遊技球が始動口へ入球したとしても当否抽選の対象とならないため、全ての入球が当否抽選の対象となる場合よりも大当たりとなる可能性を下げることができ、また、発射した遊技球の全てが始動口等の入賞口へ入球することはなく、賞球を伴わない無駄玉が増えるため、売り上げを増加させることができる。つまり、遊技者と遊技場の営業者(管理者)の双方にメリットをもたらすことができる。また、設定を示唆するタイミングは、保留数が所定数になった場合に限られず、所定の予告(例えば、会話予告)時、装飾図柄が複数回変動しているように見せる擬似連時、先読み演出時、大当たり時、大当たり開始デモ時、大当たり終了デモ時、小当たり時、小当たり開始デモ時、小当たり終了デモ時、所定のモード時、確率変動遊技状態時、確率変動遊技状態(ST)の最終変動、時間短縮遊技状態時、時間短縮遊技状態(時短)の最終変動、後述する特殊図柄が停止した際、のように様々なタイミングであっても良い。

【0915】

(2) 設定を示唆する演出(設定示唆演出)

(2-1) 演出による示唆

設定を示唆する演出(設定示唆演出)の一例として、ルーレット演出が挙げられる。具体的には、設定を示唆するタイミング(例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態において主に第1主遊技始動口のみで遊技が行われる機種である場合には、保留数が最大数である4個になった場合)になると、変動中の演出とは異なる演出であるルーレット演出を表示させる。ルーレット演出は、設定に基づいてルーレットに、「設定1:0%

10

20

30

40

50

「設定 1 : 10 %」、「設定 1 : 20 %」、「設定 1 : 30 %」、「設定 1 : 40 %」、「設定 1 : 50 %」、「設定 1 : 60 %」、「設定 1 : 70 %」、「設定 1 : 80 %」、「設定 1 : 90 %」、「設定 1 : 100 %」、「設定 2 : 0 %」、「設定 2 : 10 %」、「設定 2 : 20 %」、「設定 2 : 30 %」、「設定 2 : 40 %」、「設定 2 : 50 %」、「設定 2 : 60 %」、「設定 2 : 70 %」、「設定 2 : 80 %」、「設定 2 : 90 %」、「設定 2 : 100 %」、「設定 3 : 0 %」、「設定 3 : 10 %」、「設定 3 : 20 %」、「設定 3 : 30 %」、「設定 3 : 40 %」、「設定 3 : 50 %」、「設定 3 : 60 %」、「設定 3 : 70 %」、「設定 3 : 80 %」、「設定 3 : 90 %」、「設定 3 : 100 %」の中から決定された所定数（例えば、1 ~ 6 個）分が表示され、いずれかの表示内容にて停止するよう構成されており、設定 3 である場合には、設定 3 である可能性を示す表示内容にて停止し易く、設定 1 である場合には、設定 1 である可能性を示唆する表示内容にて停止し易く構成されている。尚、ルーレットの回転が開始され、所定時間（例えば、5 秒）以内にサブ入力ボタン S B が操作された場合にルーレットを停止表示する（サブ入力ボタン S B が操作されなかった場合にはルーレットが停止表示されない）構成としても良く、このように構成することにより、サブ入力ボタン S B の操作を積極的に促すことが可能となる。また、設定示唆演出はルーレット演出に限られず、例えば、3 枚のカードが裏返し（設定示唆内容が見えない状態）で表示され、いずれかのカードを遊技者が選択するなどの構成としても良いし、サブ入力ボタン S B の操作回数により、設定を示唆する表示内容が変更されるよう構成してもよい。また、設定 2 又は設定 3 が確定する高設定確定表示等を備える構成としてもよい。また、設定示唆演出は、予告時の表示態様等であってもよく、例えば、サブ入力ボタン S B が押下されるとキャラクタのセリフが表示される会話予告において、金色文字や金色枠が表示されると高設定であることを示唆するよう構成しても良い（金色文字や金色枠は、大当たり期待度を示唆する表示態様として表示され得る表示態様であっても、大当たり期待度を示唆する表示態様としては表示され得ない表示態様であってもよい）。

【0916】

このように、設定示唆演出を変動中に実行可能とすることで、設定又は設定示唆演出を備えていない場合よりも、設定示唆演出の時間を確保するために、遊技時間を長くすることができる。つまり、規定の時間内で出玉が多くなり過ぎる（出率が高すぎる）ことは適正な遊技機ではないとする遊技機試験がある中、1 変動の変動時間を長くすることで規定の時間内における出率を下げることは、開発者が適正な出玉を設計する際に極めて効果的な手法である。また、1 変動の変動時間が長くなることは、遊技者からすると煩わしいことであるが、設定示唆という付加価値を設けることで遊技者にとってのデメリットを軽減することが可能となっている。

【0917】

（2 2）装飾図柄による示唆

設定を示唆する一例として、装飾図柄による示唆が挙げられる。具体的には、ハズレ（例えば、リーチなしハズレ）のときに設定を示唆するための特殊図柄（例えば、通常の装飾図柄列にはない図柄、7 図柄等）を停止可能に構成し、例えば、ハズレのときに、設定 1 では 1 / 200、設定 2 では 1 / 150、設定 3 では 1 / 100、で抽選を行い、当選した場合には特殊図柄が停止するよう構成する。このように構成することで、特殊図柄が停止した回数を遊技者自らカウントすることや特殊図柄の停止位置（特殊図柄の停止位置も抽選する場合）により、設定を推測することが可能である。尚、特殊図柄が停止した回数を副制御基板 S 側でカウントしておき、携帯端末等によって特殊図柄が停止した回数を確認可能としても良い。具体的には、変動が停止しているときにサブ入力ボタン S B が押下されると、副制御基板 S は、カウントしていた特殊図柄の停止回数等の情報を含む二次元コードを生成して演出表示装置 S G に表示する。遊技者は二次元コードを携帯端末等で読み取ることにより、遊技機側でカウントされた特殊図柄の停止回数等の情報を得ることができる。また、特殊図柄が停止可能な構成ではなく、装飾図柄の停止形状（例えば、通常は、横一直線上に装飾図柄が停止するが、ハズレのときに、設定 1 では 1 / 200、設

10

20

30

40

50

定 2 では 1 / 1 5 0、設定 3 では 1 / 1 0 0、で抽選を行い、当選した場合には山型、逆山型等の通常とは異なる停止形状となる）、装飾図柄の変動開始順序（例えば、通常は、左中右の順に変動が開始するが、ハズレのときに、設定 1 では 1 / 2 0 0、設定 2 では 1 / 1 5 0、設定 3 では 1 / 1 0 0、で抽選を行い、当選した場合には、左右中や中右左等の順に変動を開始させる）、装飾図柄の停止順序又は仮停止順序（通常は、左右中の順に変動が停止又は仮停止するが、ハズレのときに、設定 1 では 1 / 2 0 0、設定 2 では 1 / 1 5 0、設定 3 では 1 / 1 0 0、で抽選を行い、当選した場合には、左中右や中右左の順に停止又は仮停止させる）、奇数図柄揃い（ハズレのときに、設定 1 では 1 / 2 0 0、設定 2 では 1 / 1 5 0、設定 3 では 1 / 1 0 0、で抽選を行い、当選した場合には奇数図柄揃いで停止する）の回数、偶数図柄揃い（ハズレのときに、設定 1 では 1 / 2 0 0、設定 2 では 1 / 1 5 0、設定 3 では 1 / 1 0 0、で抽選を行い、当選した場合には偶数図柄揃いで停止する）の回数、ハズレ停止時に表示される色（例えば、赤色の発生回数が多いほど高設定の可能性が高く、青色の発生回数が多い又は色が表示されないほど低設定である可能性が高い等）、リーチ図柄（例えば、高設定ほど 7 リーチになり易い等）、一部又は全ての装飾図柄が遅れて変動開始する（例えば、通常は、主遊技図柄の変動が開始すると略同時に装飾図柄の変動も開始するが、高設定ほど、主遊技図柄の変動が開始してから所定時間（例えば、3 秒）経過後に装飾図柄の変動を開始する割合が高くなり易い）、等によって設定を示唆する構成とすることも可能である。

10

【0918】

（第 2 1 実施形態）

20

第 1 5 実施形態などで前述したような、複数の設定値を有している遊技機に適応可能な構成を第 2 1 実施形態として以下に詳述する。

【0919】

（設定変更方法）

次に、図 1 7 6 及び図 1 7 7 は、設定キースイッチ及び R A M クリアボタンを用いた設定変更方法を示す遷移図である。当該設定変更方法は以下の手順により行われる。

（1）遊技店員等が前枠 D 1 4 を外枠 D 1 2 から開放する。

（2）遊技店員等が前枠 D 1 4 を開放した際、遊技機の電源スイッチ E a がオフ且つ設定キースイッチがオフ且つ R A M クリアボタンがオフであれば、次の手順に進む。尚、遊技機の電源スイッチ E a がオン又は設定キースイッチがオンであれば、オフにして次の手順に進む。

30

（3）遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにする、R A M クリアボタンをオンにする。

（4）遊技店員等が電源スイッチ E a をオンにすると、遊技機は設定変更モードに移行し、設定値表示装置に設定値が表示される。このとき、設定値表示装置にはデフォルト設定値（例えば、大当たり確率が最も低い設定 1）が表示されるよう構成してもよいし、現在設定されている設定値が表示されるよう構成してもよい。また、設定変更モードであることを把握可能にするため、「設定変更中です」の音声が出力されるよう構成してもよい。なお、設定値表示装置は主制御基板 M にて制御される。

（5）R A M クリアボタンを一旦オフにする

40

（6）遊技店員等が R A M クリアボタンを押下する毎（オフからオンになる毎）に、設定値（設定値データ、設定値候補と称することがある）が次の設定値（設定値データ）に変更されると共に、設定値表示装置に設定値（設定値データ）が表示される。同図においては、設定値 1 に + 1 され、設定値 2 に変更されているが、設定が飛び番（例えば、設定 1 設定 3 設定 5、設定 2 設定 4 設定 6、等）で構成されている場合であっても、次の設定値（例えば、設定値 1 から設定値 3 に変更される）となるよう構成することが好適である。また、遊技店員等が設定変更ボタンを 1 回押下すると、設定が - 1 される構成であってもよい。この場合、設定 6 は大当たり確率が最も低い設定であることが望ましく、デフォルト設定値を 6 としておくことが望ましい。さらに、設定として、7 セグメント表示機の設定値表示装置で表示可能である文字や記号が用いられてもよく、例えば、L（L O

50

W)やH(HIGH)とすることも可能である。尚、ここでは設定値の表示や設定値の選択候補が変更可能であって、設定が確定するのは確定条件を満たした際となるよう構成されている。即ち、設定値表示装置の表示は、設定変更モードに移行した時点で「1」が表示され、設定変更ボタンを操作する毎に、「1 2 3 1 2」と表示が切り替わっていき、設定値表示装置の表示が「2」であるときに確定条件を満たすと、設定値が2に設定(確定)されるよう構成されている。

(7)遊技店員等が設定キースイッチを左方向に回転させてオフにすることで設定が確定され(確定条件を満たして設定変更モード終了)、遊技機の設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。尚、設定確定後、所定時間(例えば、5秒)が経過するまでは設定値が表示されるよう構成してもよい。

(8)前枠D14を閉鎖する。尚、設定が確定されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよいし、前枠D14が閉鎖されたことにより、遊技が実行可能となるよう構成してもよい。なお、本例に係る遊技機は、前枠D14が閉鎖しているか開放しているかを検出可能なセンサを有している。

【0920】

(設定確認方法)

次に、図178は、設定キースイッチ及びRAMクリアボタンを用いた設定確認方法を示す遷移図である。当該設定確認方法は以下の手順により行われる。

(1)遊技店員等が前枠D14を外枠D12から開放する。

(2)遊技機の電源スイッチEaがオフ且つ設定キースイッチがオフ且つRAMクリアボタンがオフとなっている。

(3)(4)遊技店員等が設定キースイッチを右方向に回転させてオンにし、電源スイッチEaをオンにすると、遊技機は設定確認モード(設定表示モードと称することもある)へ移行し、設定値表示装置に現在の設定値が表示される。このとき、設定確認モードであることを把握可能にするため、「設定確認中です」の音声出力されるよう構成してもよく、遊技進行中であるが、遊技音(BGM、SE等)は出力されず(遊技音の出力が停止して)、「設定確認中です」の音声のみが出力されるよう構成してもよく、また、遊技音と「設定確認中です」が同時に出力される構成としてもよい。

(5)遊技店員等が設定キースイッチをオフにすると、遊技機は設定確認モードを終了し、設定値表示装置に表示されていた設定値の表示が消去される。この際、「設定確認を終了します」の音声出力されるよう構成してもよい。

(6)遊技店員等が前枠D14を閉鎖する。設定確認モードでは、遊技の進行(特別図柄の変動等)が一時停止することなく継続されているため、特別図柄の変動中に前枠が閉鎖された場合であっても、演出表示装置SGでは装飾図柄の変動や演出表示が継続されたままである。尚、設定確認モードにおいて、遊技の進行を一時停止する構成としてもよく、この場合には、設定キースイッチがオンになると設定確認モードに移行して遊技の進行が一時停止され、設定キースイッチがオフになると設定確認モードが終了して一時停止が解除され、引き続き遊技が進行することとなる。ここで、設定確認モードに移行した場合には、設定変更モードに移行した場合とは異なり、確率状態は設定確認モードに移行する直前の状態に維持されている。

【0921】

次に、図179は、第21実施形態における、主制御基板Mが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図(a)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後(不図示)、ステップ1010-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-1でYesの場合、ステップ1010-2で、主制御基板MのCPUMCは、前枠D14が開放しているか否かを判定する(前述したように、前枠D14が閉鎖しているか開放しているかはセンサのオン・オフで判定している)。

【0922】

ステップ1010-2でYesの場合、ステップ1010-3で、主制御基板MのCP

10

20

30

40

50

UMCは、RAMクリアボタンがオンであるか否かを判定する。ステップ1010-3でYesの場合、ステップ1010-4で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアを実行する。次に、ステップ1010-5で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-6で、主制御基板MのCPUMCは、遊技の進行を停止する。次に、ステップ1003（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理を実行し、ステップ1010-23に移行する。なお、遊技の進行が停止すると、各種入賞口へ遊技球が入球しても賞球が払い出されない、各種入球口（始動口）へ遊技球が入球しても乱数を取得しない、主遊技図柄が新たに変動表示を開始しない、大当たり及び小当たりが新たに開始しない、などのように作用することとなる。

10

【0923】

他方、ステップ1010-1でNoの場合、又は、ステップ1010-3でNoの場合には、ステップ1010-8に移行する。また、ステップ1010-2でNoの場合には、ステップ1010-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチのオン情報をクリアし、ステップ1010-8に移行する。なお、ステップ1010-7の処理を実行して設定キースイッチのオン情報がクリアされた場合に、その後再度設定キースイッチがオンであると判定する構成として、（1）設定キースイッチのオフオン（立ち上がり）を検出した場合にオンであると判定する、（2）電源をオフにし、その後電源を再投入した場合に設定キースイッチがオンであった場合に判定する、のように構成してもよい。

20

【0924】

このように、本例においては、電源を投入した際に、設定キースイッチがオン、且つ、前枠D14が開放、且つ、RAMクリアボタンがオンであった場合に、設定変更処理を実行（設定変更モードに移行）するよう構成されている。また、前枠D14の開放を検出していない（前枠D14の閉鎖を検出している）場合には、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンであっても、設定キースイッチのオン情報がクリアされ、設定変更モードには移行しないよう構成されている。なお、これには限定されず、前枠D14の開放を検出していない（前枠D14の閉鎖を検出している）場合においても、設定キースイッチのオン情報をクリアしない、即ち、前枠D14の開放を検出している場合と同様の処理を実行するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、以下のように作用することとなる。

30

<作用1>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入 設定変更モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入 設定変更モードに移行する

<作用2>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオフで電源を投入 設定確認モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオフで電源を投入 設定確認モードに移行する

40

【0925】

次に、ステップ1010-8で、主制御基板MのCPUMCは、正常に電源断が行われたことを示す情報がRAMに保存されているか否かを判定する。ステップ1010-8でYesの場合、ステップ1010-9で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとRAM領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ1010-10で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常であるか否か（正確に電断時の情報がRAMにバックアップされているか否か）を判定する。ステップ1010-10でYesの場合、即ちRAMにバックアップされていたデータが正常な

50

場合には、ステップ1010-10-1で、主制御基板MのCPUMCは、電源断前の異常が継続している状況ではないか否か（遊技を停止する異常が発生している状況で電源断となった後電源復帰していないか否か）を判定する。ステップ1010-10-1でYesの場合、ステップ1010-11で、主制御基板MのCPUMCは、当該電源投入の前においては設定変更処理中（設定変更モード中）に電源断しているか否かを判定する。ステップ1010-11でYesの場合には、ステップ1010-12で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-12で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更異常を報知（例えば、主制御基板Mにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。このように、第21実施形態においては、設定変更モード中に電源断となった場合には、その後の電源投入後に設定変更異常となる場合があるよう構成されている。また、ステップ1010-11でNoの場合、ステップ1010-11-1で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンがオフであるか否かを判定する。ステップ1010-11-1でYesの場合、ステップ1010-19に移行し、ステップ1010-11-1でNoの場合、換言すると、RAMクリアボタンオン且つ設定キースイッチオフで電源投入した場合、ステップ1010-16に移行し、RAMクリアを実行する。

10

【0926】

また、ステップ1010-10-1でNoの場合、ステップ1010-10-2で、主制御基板MのCPUMCは、継続している異常（電源断前に検出していた異常）に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-10-3で、主制御基板MのCPUMCは、継続している異常を報知（例えば、主制御基板Mにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。

20

【0927】

ステップ1010-8又はステップ1010-10でNoの場合、ステップ1010-14で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データが正常な範囲内（本例では、「1」～「3」）であるか否かを判定する。ステップ1010-14でYesの場合、ステップ1010-15で、主制御基板MのCPUMCは、RAM検査フラグの内容が正常であるか否かを判定する。なお、本例では、所定のRAM領域に記憶されるRAM検査フラグの内容が「AA55H」である場合に正常であると判定する。なお、ステップ1010-15で正常であると判定するRAM検査フラグの内容は、「AA55H」には限定されず、任意の内容を設定してもよく、通常遊技で使用される値でもよいし、0でもよい。また、RAM検査フラグの内容を通常遊技で使用されない値とする場合には、どのような値を用いてもよい（すべての値を使用可能である）。ステップ1010-15でYesの場合、ステップ1010-16で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアを実行し、ステップ1010-23に移行する。他方、ステップ1010-14又はステップ1010-15でNoの場合、ステップ1010-17で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-18で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常を報知（例えば、主制御基板Mにて制御される所定の表示装置にて報知）して遊技の進行を停止する。なお、前述した所定のRAM領域は、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域のみとしてもよいし、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域と設定値データが記憶されているRAM領域とを合わせて所定のRAM領域としてもよく、そのように構成した場合には、設定値データが正常であり且つRAM検査フラグの内容が正常であることを「所定のRAM領域の値が特定条件を満たしている」と称することができる。

30

40

50

【0928】

このように、第21実施形態においては、RAM内の電源断復帰データが正常ではないと判定された場合にも、直ちにRAM異常であると判定しないよう構成されている。より具体的には、RAM内の電源断復帰データが正常ではないと判定された場合、(1)設定値データが正常な範囲内であり、且つ、RAM検査フラグの内容が正常であると判定した場合にはRAM異常ではないと判定し、(2)設定値データが正常な範囲内でない、又は、RAM検査フラグの内容が正常でない、のいずれかであると判定した場合にはRAM異常であると判定して遊技を停止するよう構成されている。

【0929】

このように構成することにより、コネクタの接触不良などのハードに関する要因によって瞬断(ごく短い時間で「電源オン 電源オフ 電源オン」を検出する)が発生した場合においても、バックアップがとれないことによるRAM異常が発生し難くすることができ、遊技機を適切に稼働させることができる。

【0930】

なお、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量は、ステップ1010-9に係る前記チェックサムの値を記憶するRAM領域の容量よりも小さくなっている。

【0931】

また、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量を1バイトで構成した場合には、使用できる情報の種類が256種類(0~255のいずれか)となってしまう、RAM異常が発生した際には、現実的に起こり得る確率(例えば、256種類の値からランダムに決定される場合には、 $1/256$)でRAM検査フラグと同等の値が入ってしまうため、そのような場合には、RAM異常が発生しているにも拘わらず、RAM検査フラグが正常と判断され、且つ、設定値データも正常の範囲であると判断された結果、RAM異常ではないと判断されてしまう可能性がある。そこで、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量を2バイト以上にすることによって、使用できる情報の種類が65536種類以上とすることができ、RAM異常が発生したと誤って判断してしまう事態が生じ難くすることができるため、RAM検査フラグが記憶される前記所定のRAM領域の容量は2バイト以上とすることが好適である。

【0932】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1010-19で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データは正常な範囲内であるか否かを判定する。ステップ1010-19でYesの場合、ステップ1010-20で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチのオン情報があるか否かを判定する。なお、ステップ1010-7の処理で設定キースイッチのオン情報がクリアされていた場合には、ステップ1010-20ではNoと判定される。例えば、前枠D14が閉鎖している状況にて設定キースイッチをオンにする操作を実行し、電源投入した場合において、設定キースイッチをオンにする操作を実行したまま新たに操作しなかった場合にも(見た目上設定キースイッチがオンになっていても)、設定キースイッチのオン情報がクリアされていることとなる。ステップ1010-19でNoの場合、ステップ1010-24で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1010-25で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常を報知(例えば、主制御基板Mにて制御される所定の表示装置にて報知)して遊技の進行を停止する。

【0933】

また、ステップ1010-20でYesの場合、ステップ1010-21で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1010-2

10

20

30

40

50

2で、主制御基板MのCPUMCは、遊技の進行を停止する。次に、ステップ3850で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認処理を実行し、ステップ1012に移行する。なお、ステップ1010-20でNoの場合にも、ステップ1012に移行する。

【0934】

次に、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ1014 1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定（第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）及び可動片（例えば、図100の上遮蔽部材C24、下遮蔽部材C25等）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第2主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する）を行い、ステップ1010-23の処理に移行する。

【0935】

次に、ステップ1010-23で、主制御基板MのCPUMCは、電源復帰に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする）を許可し、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り返し実行することとなる。

【0936】

ここで、図179にて遊技機の電源投入時に副制御基板S側に送信する遊技停止に関するコマンドについて詳述したが、第21実施形態においては、これら電源投入時の遊技停止に関するコマンドは、電源を投入した際にいずれか1つを副制御基板S側に（必ず）送信するよう構成されている。また、これら遊技停止に関するコマンドには優先度が設定されており、複数のコマンドが出力条件を満たしている場合には、そのうちの最も優先度が高いコマンドのみを副制御基板S側に送信するよう構成されている。

【0937】

具体的には、図180に示すように、電源投入時に主制御基板M側から副制御基板S側に送信することとなる遊技停止に係るコマンド（遊技状態に関するコマンド、状態情報などと称することがある）として、（1）設定変更処理の実行に係る情報、（2）RAM異常に係る情報、（3）継続している異常に係る情報、（4）設定変更異常に係る情報、（5）設定値異常に係る情報、（6）設定確認処理の実行に係る情報、（7）電源復帰に係る情報の7つを有している。なお、「（7）電源復帰に係る情報」については、遊技停止とならず電源復帰して遊技可能な状態となる旨のコマンドとなっている（他のコマンドは遊技停止となる場合に出力条件を満たすため、当該コマンドと同時に出力条件を満たすことがない）。

【0938】

また、電源投入時に副制御基板S側に送信される遊技停止に関するコマンドの送信タイミング（出力条件）としては、

（1）設定変更処理の実行に係る情報：設定変更操作（前枠D14開放、且つ、設定キースイッチオン、且つ、RAMクリアボタンオン）での電源投入時

（2）RAM異常に係る情報：RAMのバックアップが正常でない状態での電源投入時

10

20

30

40

50

(3) 継続している異常に係る情報：電源断前に検出したエラーが電源復帰後にも継続している

(4) 設定変更異常に係る情報：設定変更処理中に電源オフ 設定変更操作以外での電源投入時

(5) 設定値異常に係る情報：設定値が範囲外での電源投入時、又は設定値が範囲外での主遊技図柄変動開始時

(6) 設定確認処理の実行に係る情報：設定確認操作（前枠 D 1 4 開放、且つ、設定キースイッチオン、且つ、R A M クリアボタンオフ）での電源投入時

(7) 電源復帰に係る情報：電源断復帰での（通常の）電源投入時、R A M クリア操作での電源投入時、設定変更処理または設定確認処理が終了したとき

となっており、上記（ 1 ）～（ 6 ）の優先度は、高いものから「（ 1 ） （ 2 ） （ 3 ） （ 4 ） （ 5 ） （ 6 ）」となっている。

10

【 0 9 3 9 】

また、前述したように、上記（ 1 ）～（ 6 ）の複数のコマンドの出力条件を満たした場合には、優先度が最も高い 1 つのコマンドのみが電源投入時に副制御基板 S 側に送信されるよう構成されている。また、そのような場合には、副制御基板 S 側で受信する遊技停止に関するコマンドは 1 種類のみであるため、当該受信した最も優先度の高いコマンドに関する報知を副制御基板 S 側（例えば、演出表示装置 S G）で行うこととなるが、主制御基板 M 側における異常の報知（エラー報知）については、最も優先度の高い異常のみを所定の表示装置にて報知してもよいし、所定の表示装置にて所定時間毎（例えば、2 秒毎）に切り替えて複数の異常を報知するよう構成してもよい。

20

【 0 9 4 0 】

また、第 2 1 実施形態においては、設定変更モードへの移行条件と設定確認モードへの移行条件とに、前枠 D 1 4 の開放が含まれているが、扉 D 1 8 の開放を条件に変更してもよい。

【 0 9 4 1 】

図 1 7 9 及び図 1 8 0 にて詳述した電源投入時のコマンドの構成を有しているため、第 2 1 実施形態に係る遊技機は以下のような作用を有することとなる。

【 0 9 4 2 】

< 作用 1 - 1 >

30

遊技を停止することとなる所定のエラーを検出している状況にて電源断が発生し、その後、設定変更モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠 D 1 4 開放、且つ R A M クリアボタンオン）を行い電源投入した場合には、設定変更モードに移行し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更処理の実行に係る情報が送信される。

【 0 9 4 3 】

< 作用 1 - 2 >

遊技を停止することとなる所定のエラーを検出している状況にて電源断が発生し、その後、設定確認モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠 D 1 4 開放、且つ R A M クリアボタンオフ）を行い電源投入した場合には、継続している異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、継続している異常に係る情報が送信される。

40

【 0 9 4 4 】

このように構成することによって、電源投入時において、設定変更モードに移行することにより、電源断前に検出していた異常が解消したにも拘らず、異常が継続していると管理者が認識してしまうことや、電源投入時において、電源断前に検出していた異常が解消していないにも拘らず、設定確認モードであると管理者が認識してしまうことを防止することができる。

【 0 9 4 5 】

< 作用 2 - 1 >

50

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、通常電源復帰した（設定変更モードに移行させるための操作を行わずに電源復帰した）場合、設定変更異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更異常に係る情報が送信される。

【0946】

< 作用 2 - 2 >

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、設定変更モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠 D 1 4 開放、且つ R A M クリアボタンオン）を行い電源投入した場合には、設定変更モードに移行し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更処理の実行に係る情報が送信される。

10

【0947】

< 作用 2 - 3 >

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、前枠 D 1 4 が閉鎖している状況にて、設定キースイッチオン、且つ R A M クリアボタンオンを行い電源投入した場合には、設定変更異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更異常に係る情報が送信される。より具体的には、前枠 D 1 4 が閉鎖している状況では、設定キースイッチがオンであっても、図 1 7 9 のステップ 1 0 1 0 - 7 の処理によって設定キースイッチの入力情報はクリアされる（または、設定キースイッチの入力情報を検出しないよう構成してもよい）ため、設定キースイッチオフ且つ R A M クリアボタンオンで電源投入した、換言すると、通常の R A M クリア操作にて電源投入された場合と同様の作用となるため、上記< 作用 2 - 1 >と同様に設定変更異常に係る情報が送信されることとなる。

20

【0948】

このように構成することによって、例えば、遊技場で設定変更を実行する際、管理者が設定変更モード中に設定値を確定しないまま（設定キースイッチをオフにする前に）電源をオフにし、設定変更が終わったと勘違いしたまま再度電源投入した場合においても（設定キースイッチがオンのまま電源投入した場合と、設定キースイッチをオフにした後電源投入した場合とのいずれにおいても）、設定変更異常を報知することによって、設定変更が正常に終了していないことを報知することができる。

30

【0949】

< 作用 2 - 4 >

設定変更モード中にて（設定値が確定する前に）電源断が発生し、その後、設定確認モードに移行させるための操作（設定キースイッチオン、且つ前枠 D 1 4 開放、且つ R A M クリアボタンオフ）を行い電源投入した場合には、設定変更異常を報知して遊技を停止し、電源投入時に副制御基板 S 側に送信される遊技停止に関するコマンドとして、設定変更異常に係る情報が送信される。

【0950】

このように構成することによって、例えば、遊技場で設定変更を実行する際、管理者が設定変更モード中に設定値を確定しないまま（設定キースイッチをオフにする前に）電源をオフにし、設定変更モードに移行させようとしたものの、R A M クリアボタンを押し忘れたまま電源投入した場合（前枠 D 1 4 開放、且つ設定キースイッチオン、且つ R A M クリアボタンオフで電源投入した場合）においても、設定変更異常を報知することによって、設定変更が正常に終了していないことを報知することができ、設定確認モードに移行してしまっ設定値が確定したと誤認する事態を防止することができる。

40

【0951】

また、第 2 1 実施形態においては、以下の作用となるよう構成してもよい。

【0952】

< 作用 3 >

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、前枠 D 1 4 が開放しており、且つ所定の

50

状態（例えば、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオン以外の状態）で電源を投入すると、設定変更異常を検出する（設定変更異常を報知する）

設定変更異常を検出している状況で電源断が発生し、その後、前枠D14が開放しており、且つ設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更異常が解消し、設定変更モードに移行する

設定変更異常を検出している状況で電源断が発生し、その後、前枠D14が閉鎖しており、且つ設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更異常が解消し、設定変更モードに移行する

【0953】

第21実施形態においても、前述した入球状態表示装置J10を有するよう構成してもよく、そのように構成した場合には以下の作用となるよう構成してもよい。

<作用4-1>

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値（設定可能な設定値のいずれかであり、例えば、初期値として1）を表示する

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、設定確認モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値（現在設定されている設定値であり、例えば、1）+「.」（ドットポイント）を表示する（ドットポイントを特定情報と称することがある）

所定の状態にて、設定キースイッチオフ且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、入球状態表示装置J10にはベース値を表示する

所定のエラーが発生している（所定のエラーを検出している）状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、入球状態表示装置J10にはエラーコードを表示する

<作用4-2>

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値としてあらかじめ定められた所定値（本例では、1）を表示する

所定の状態にて、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、設定確認モードに移行し、入球状態表示装置J10には現在設定されている設定値を表示する

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオンの状態で電源を投入すると、設定変更モードに移行し、入球状態表示装置J10には設定値としてあらかじめ定められた所定値（本例では、1）を表示する

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチオン且つRAMクリアボタンオフの状態で電源を投入すると、設定変更異常を検出し、入球状態表示装置J10にはエラーコードを表示する

【0954】

<作用5>

前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入 設定変更モードに移行する

前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、RAMクリアボタンがオンで電源を投入 設定変更モードに移行しない（RAMクリアを実行してもよいし、エラーを検出するよう構成してもよい）

設定変更モード中において、前枠D14が開放している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする 設定値を確定し、設定変更モードを終了する

設定変更モード中において、前枠D14が閉鎖している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする 設定値を確定し、設定変更モードを終了する

【0955】

<作用6>

10

20

30

40

50

前枠 D 1 4 が開放している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、R A M クリアボタンがオフで電源を投入 設定確認モードに移行する

前枠 D 1 4 が閉鎖している状態にて、設定キースイッチがオン、且つ、R A M クリアボタンがオフで電源を投入 設定確認モードに移行しない（通常の電源復帰としてもよいし、エラーを検出するよう構成してもよい）

設定確認モード中において、前枠 D 1 4 が開放している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする 設定確認モードを終了する

設定確認モード中において、前枠 D 1 4 が閉鎖している状態にて、設定キースイッチをオンからオフにする 設定確認モードを終了する

【 0 9 5 6 】

10

< 作用 7 >

主制御基板 M は、R A M クリアボタンのオンオフ情報（第 1 入力情報と称することがある）と設定キースイッチのオンオフ情報（第 2 入力情報と称することがある）とを検出可能

電源投入時に前枠 D 1 4 の開放を検出した場合（前枠 D 1 4 が開放している場合）においては、第 1 入力情報に基づいた処理を実行可能であり、第 2 入力情報に基づいた処理を実行可能である

電源投入時に前枠 D 1 4 の閉鎖を検出した場合（前枠 D 1 4 が閉鎖している場合）においては、第 1 入力情報に基づいた処理を実行可能である一方、第 2 入力情報に基づいた処理を実行しない（例えば、図 1 7 9 に図示するように、設定キースイッチのオン情報をクリアする、または、設定キースイッチのオン情報を検出しない）

20

電源が投入されている状態である所定状態（例えば、設定変更モード、設定確認モード）においては、前枠 D 1 4 の閉鎖を検出している場合（前枠 D 1 4 が閉鎖している場合）においても、第 2 入力情報に基づいた処理を実行可能である（例えば、設定変更モードにて設定キースイッチをオンからオフにすると設定変更モードが終了する、設定確認モードにて設定キースイッチをオンからオフにすると設定確認モードが終了する）

【 0 9 5 7 】

< 作用 8 >

設定変更モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチをオンからオフにした後に、新たに電源が投入されると、設定変更異常エラー（所定のエラーと称することがある）を報知し得る。

30

設定確認モード中に電源断が発生し、その後、設定キースイッチをオンからオフにした後に、新たに電源が投入されると、設定変更異常エラー（所定のエラーと称することがある）を報知しない。

【 0 9 5 8 】

なお、上述した作用の複数を組み合わせてもよいし、上述した作用のうちの一部のみを有するよう構成してもよい。

【 0 9 5 9 】

図 1 8 1 は、第 2 1 実施形態における、図 1 7 9 のステップ 1 0 0 3（第 2 1）のサブルーチンに係る設定変更処理のフローチャートである。設定変更処理が開始されると、ステップ 1 0 0 3 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更処理が開始したことを示すコマンドをセットし、副制御基板 S に対して送信する。これにより、副制御基板 S は、演出表示装置 S G において「設定変更モード中」等の表示を行うことができる。また、同時に、外端信号（セキュリティ信号）として外部端子板への出力を行う。次に、ステップ 1 0 0 3 - 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定値（設定値データ）が正常な範囲（「1」～「3」）にあるか否かを判定する。ステップ 1 0 0 3 - 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 3 - 4 の処理に移行する。ステップ 1 0 0 3 - 2 で N o の場合、すなわち、設定値（設定値データ）が「1」～「3」以外の異常な値と判断された場合には、ステップ 1 0 0 3 - 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、最低出玉率の設定値（設定値データ）である「1」をセットし、ステップ 1 0 0 3 - 4 の処理に移行する。

40

50

【0960】

次に、ステップ1003-4で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更中であることを示す表示態様（例えば、全点灯）で特別図柄表示装置（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20と称することがある）のLEDを点灯させ、同時に、設定表示装置に現在の設定値を表示する。次に、ステップ1003-5で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンの入力（オフ オンとなる立ち上がり）があるか否かを判定し、Noの場合、ステップ1003-11の処理に移行する。ステップ1003-5でYesの場合、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1003-6でRAMクリアボタンによって切り替えられた設定値データを取得し、ステップ1003-7の処理に移行する。次に、ステップ1003-7で、主制御基板MのCPUMCは、現在の設定値（設定値データ）が最大値（本例では、「3」）でないか否かを確認し、Yesの場合、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値（設定値データ）に1を加算する。ステップ1003-7でNoの場合、すなわち、設定値（設定値データ）が最大の「3」であると判断された場合には、ステップ1003-8で、主制御基板MのCPUMCは、最低出玉率となる設定値である「1」をセットするとともに、ステップ1003-9の処理に移行し、設定値（設定値データ）に1を加算する。次に、ステップ1003-10で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データの更新を行う。次に、ステップ1003-11で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチ信号の立下りがあるか否かを判定する。なお、本例では、ステップ1003-11で、設定キースイッチ信号の立下りがあるか否かを判定しているが、これには限定されず、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する（設定キースイッチのレベルを判定する）よう構成してもよい。ステップ1003-11でNoの場合、ステップ1003-5の処理に移行し、設定キースイッチ信号の立下りが確認されるまでステップ1003-5の処理からステップ1003-11の処理を繰り返す。ステップ1003-11でYesの場合、すなわち設定キースイッチが設定変更を行う前の状態に戻ったと判断された場合、ステップ1003-12で、主制御基板MのCPUMCは、特別図柄表示装置のLEDを全消灯することで、設定変更中であることを示す表示態様をクリアする。次に、ステップ1003-13で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更処理が終了したことを示すコマンドをセットし、副制御基板Sに対して送信する。これにより、副制御基板Sは、演出表示装置SGにおいて表示中の「設定変更モード中」を非表示にするとともに、外部端子板への出力を停止することとなる。次に、ステップ1003-14で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更モードの移行に伴う遊技停止を解除し、次の処理（ステップ1010-23の処理）に移行する。

【0961】

なお、設定変更処理の実行タイミングとして、ステップ1016の処理以降に実行されるタイマ割り込み処理にて実行するよう構成してもよい。また、全体の処理を通して、RAMで管理する設定値データとして「1」～「3」を用いて説明したが、それぞれ、設定値データ「0」～「2」に置き換えて（1減算した数値を用いて）処理を行ってもよい。このようにすることで、RAM異常によりRAMクリアが発生した際、設定値データを管理するRAMの値に「0」がセットされることによる異常判定（ステップ1003-2でNo）を回避することができる。設定値データを「0」～「2」で管理すると、「0」は設定値データとして扱われているため、異常と判断されることがない。さらに、設定値データを利用して何らかの抽選を行う場合（例えば、先読みテーブル等において設定値毎に異なるデータを選択する場合）、テーブル選択におけるオフセット処理が行いやすい利点もある。具体的に、設定値データを「1」～「3」で管理する場合、テーブル選択のオフセットデータとしてそのまま使用する際には、開始アドレスを-1する等の処理を行う必要があるが、設定値データを「0」～「2」で管理する場合、そのままの値をオフセットデータとして使用することができる。実際に、設定値データを設定表示装置に表示する際には、設定値データに1加算することで「1」～「3」として表示する。

【0962】

次に、図182は、第21実施形態における、図179のステップ3850（第21）

10

20

30

40

50

のサブルーチンに係る設定確認処理のフローチャートである。まず、ステップ 3852 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の設定値情報に応じた設定値を設定値表示装置に表示する。次に、ステップ 3854 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の C P U M C は、設定確認が完了した（設定キースイッチ信号が立下り）か否かを判定する。なお、本例では、ステップ 1003 - 11 で、設定キースイッチ信号の立下りがあるか否かを判定しているが、これには限定されず、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する（設定キースイッチのレベルを判定する）よう構成してもよい。ステップ 3854 で N o の場合には、ステップ 3852 に移行し、ステップ 3852 及びステップ 3854 の処理を繰り返し実行することとなる。他方、ステップ 3854 で Y e s の場合、ステップ 3856 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定値表示装置に表示している設定値の表示を消去する。次に、ステップ 3856 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定確認モードの移行に伴う遊技停止を解除し、次の処理（ステップ 1012 の処理）に移行する。

10

【0963】

次に、図 183 は、第 21 実施形態における、タイマ割り込み処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1551（第 21）であり、即ち、ステップ 1550 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技開始時制御処理を実行した後、ステップ 1551（第 21）で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する、特別遊技開始時制御処理を実行し、ステップ 1550 - 1 に移行する。

【0964】

次に、図 184 は、第 21 実施形態における、図 24 のステップ 1400（1）、（2）のサブルーチンに係る第 1（第 2）主遊技図側表示処理のフローチャートである。本実施形態との相違点は、ステップ 1430（第 21）であり、即ち、ステップ 1424 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグをオフにした後、ステップ 1430（第 21）で、主制御基板 M の C P U M C は、停止図柄が当り図柄（大当り図柄又は小当り図柄）であるか否かを判定する。ステップ 1430（第 21）で Y e s の場合、ステップ 1440 で、主制御基板 M の C P U M C は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ 1430（第 21）で N o の場合には、ステップ 1500 に移行する。このように、第 21 実施形態においては、大当り図柄が停止した場合（大当りに当選した場合）と小当り図柄が停止した場合（小当りに当選した場合）とで、同一のフラグである条件装置作動フラグをオンにするよう構成されている。なお、ステップ 1403 の変動開始条件として、小当り遊技中でないことを追加している。

20

30

【0965】

次に、図 185 は、第 21 実施形態における、図 183 のステップ 1551（第 21）のサブルーチンに係る特別遊技開始時制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1551 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1551 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1551 - 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技移行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 1551 - 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技開始フラグをオンにする。次に、ステップ 1551 - 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、基底アドレスとして、開放回数テーブルのアドレスをセットする。

40

【0966】

ここで、同図右の表は第 21 実施形態における開放回数テーブルである。開放回数テーブルとは、大当り実行時又は小当り実行時における、大入賞口の作動パターンと開放回数データとが記憶されているテーブルである。作動パターンとは、大入賞口の開放態様であり、詳細は後述することとなるが、実際に実行するラウンド数よりも多いラウンド数分の開放態様に対応した作動パターンが決定される場合があるよう構成されている。また、開放回数データとは、実際に実行するラウンド数のデータであり、小当りの場合には開放回数データは 1 R のデータとなる。また、開放回数テーブルには、大当りに関する情報と小当りに関する情報とが記憶されており、大当り図柄又は小当り図柄の種類によってアドレスが割り当てられている。

50

【0967】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1551-5で、主制御基板MのCPUMCは、基底アドレスに図柄番号の値を加算する。ここでの図柄番号とは、同図右の開放回数テーブルにて図示している図柄番号であり、大当り図柄又は小当り図柄に対応する番号となっている。次に、ステップ1551-6で、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データとして、基底アドレスの内容の下位4ビットを読み出し、作動パターンデータとして、基底アドレスの内容の上位4ビットを読み出す。次に、ステップ1551-8で、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、大当り用バッファのアドレスをセットする（小当りを実行する場合にも、本処理で大当り用バッファのアドレスを一旦セットすることとなる）。

10

【0968】

次に、ステップ1551-8で、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データが1Rのデータではないか否かを判定する。ステップ1551-8でYesの場合にはステップ1551-10に移行する。他方、ステップ1551-8でNoの場合、換言すると、開放回数データが1Rのデータである場合には、小当りに当選したと判断され、ステップ1551-9で、主制御基板MのCPUMCは、RAMアドレスとして、小当り用バッファのアドレスをセットし、ステップ1551-10に移行する。次に、ステップ1551-10で、主制御基板MのCPUMCは、開放回数データをRAMアドレスに一時記憶し、作動パターンデータをRAMアドレス+1（のアドレス）に一時記憶し、次の処理（ステップ1550-1の処理）に移行する。

20

【0969】

このように、第21実施形態においては、大当りに当選した場合と小当りに当選した場合とのいずれにおいても、同一の処理として、特別遊技開始時制御処理を実行し、更に、同一のテーブルとして開放回数テーブルを参照して、作動パターンと開放回数データを読み出すよう構成されている。なお、後述することとなるが、大当り実行中及び小当り実行中に実行する処理である特別遊技制御処理についても、大当り実行時と小当り実行時のいずれにおいても実行する共通の処理となっている。また、大当りに対応する開放回数データは、2Rデータ、4Rデータ、10Rデータの3種類であり、小当りに対応する開放回数データは、1Rデータの1種類のみとなっている。このように構成されていることにより、開放回数データが1Rデータであるか否かを判定することで、大当りに係る処理の実行中であるのか小当りに係る処理の実行中であるのかを判断することができる。

30

【0970】

なお、第21実施形態においては、大入賞口を1つのみ有する遊技機について詳述したが、これには限定されず、大入賞口を2つ有する遊技機にも上述した構成は適用可能である。より具体的には、大入賞口として第1大入賞口と第2大入賞口との2つを有している場合においては、（1）第1大入賞口用の開放回数テーブル、開放回数データ、作動パターンと、第2大入賞口用の開放回数テーブル、開放回数データ、作動パターンと、を有するよう構成してもよいし、（2）第1大入賞口と第2大入賞口とを合算した1つの開放回数テーブルを有し、図柄番号毎に開放回数データと作動パターンを設定するよう構成してもよい。

40

【0971】

なお、図185に図示するような、大当りと小当りとで同一の処理を実行する構成は様々な構成の遊技機に適用可能であり、例えば、前述する並列抽選を実行可能な遊技機に適用してもよい。

【0972】

次に、図186は、第21実施形態における、大当りと小当りについて詳述した図である。まず、同図上段は、図柄毎の大入賞口の実際の開放態様などについて図示している。大入賞口の開放態様である作動パターンとして、作動パターン1～作動パターン4の4種類を有している。ここで、同図下段に図示するように、作動パターン2は、「28秒開放閉鎖」で終了するラウンドを10回繰り返す開放態様となっている。なお、同図におけ

50

る大入賞口の開放態様とは、1回のラウンド実行中に所定個数の遊技球が入球することによってラウンドの終了条件を充足せずに、ラウンド実行中に所定時間が経過することによってラウンドの終了条件を充足する場合の開放態様となっている（大入賞口への遊技球の入球状況によっては、図示している開放態様よりも早いタイミングでラウンドが終了し得る）。

【0973】

ここで、作動パターン2がセットされる場合には、10ラウンド分の大入賞口の開放態様がセットされることとなるが、第21実施形態においては、ラウンド実行回数（開放回数データ）が4ラウンドである、図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当りの場合にも、作動パターン2がセットされることとなる。これは、ラウンド実行回数（開放回数データ）が10ラウンドであり、作動パターン2がセットされることとなる、図柄番号3番の第1主遊技10R確変有時短無図柄と図柄番号5番の第2主遊技10R確変有時短無図柄に係る大当り実行時における、第1ラウンド開始から第4ラウンド終了までの大入賞口の開放態様と、図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当り実行時における、第1ラウンド開始から第4ラウンド終了まで（大当りにおけるすべてのラウンド）の大入賞口の開放態様とが同一であるためである。即ち、実際に実行するラウンド実行回数が異なっている場合においても、大当りの途中までの大入賞口の開放態様が同一である場合には、同一の作動パターンをセットするよう構成されている。

【0974】

このように構成することによって、第21実施形態においては、大当り図柄又は小当り図柄の種類数の作動パターンを有する必要がなくなり、使用するデータ容量を削減することができる。

【0975】

なお、本例においては、「28秒開放 閉鎖」×10Rである作動パターン2を、ラウンド実行回数（開放回数データ）が4ラウンドである、図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当りの場合にセットするよう構成したが、このような場合においては、図柄番号6番に係る大当りでは使用されない5R目以降の開放態様については、4ラウンド目までとは異なる開放態様であっても問題ない。具体的には、1ラウンド目から4ラウンド目までの開放態様が、「28秒開放 閉鎖」であり、5ラウンド目から10ラウンド目までの開放態様が、「10秒開放 2秒閉鎖 16秒開放」などであってもよい。

【0976】

図186のような実際に実行するラウンド実行回数が異なる大当りに対して同一の作動パターンがセットされ得る構成を採用する具体例として、以下のように構成してもよい。（1）第1主遊技側（又は第2主遊技側）の大当りのラウンド実行回数として、2R、4R、6R、8R、10Rを有しており、大当りが終了する可能性のある2R、4R、6R、8Rの実行中には大当りが継続するか否かの継続可否演出を実行可能（例えば、演出表示装置SGにて表示する）に構成する。このように構成した場合には、遊技者は大当りがいつまで継続するかに注目する遊技性となるため、大当り中の大入賞口の開放態様は、ラウンド実行回数が2R、4R、6R、8R、10Rの大当りのすべてにおいて同一であることが好適である（大入賞口の開放態様を視認することでラウンド実行回数を判別されないようにするため）。そこで、ラウンド実行回数が10Rの大当りにてセットされる作動パターンと同一の作動パターンを、ラウンド実行回数が2R、4R、6R、8Rの大当りにおいてもセットするよう構成して、例えば、2Rの大当りの場合には開放回数データが2Rのデータであるため、第2ラウンドが終了することで大当りが終了するよう構成することができ、このように構成することにより、大当りの実行に要するデータ容量を削減することができる（作動パターンの種類を少なくすることができるため）。また、同様の構成で、10Rの大当りのみ大当り終了後には確率変動遊技状態に移行し、2R、4R、6R、8Rの大当りにおける大当り終了後には非確率変動遊技状態に移行するよう構成してもよい。

【0977】

次に、図187は、第21実施形態における、図183のステップ1600のサブルーチンに係る特別遊技制御処理のフローチャートである。なお、前述したように、第21実施形態においては、本サブルーチンの処理は大当り実行時のみでなく小当り実行時にも実行するよう構成されている。

【0978】

本実施形態との相違点は、ステップ1602（第21）、ステップ1604（第21）であり、即ち、まずステップ1602（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始フラグ（図185のステップ1551-3でオンとなるフラグ）がオンであるかを判定する。ステップ1602（第21）でYesの場合、ステップ1604（第21）で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技開始フラグをオフにして、ステップ1606に移行する。他方、ステップ1602（第21）でNoの場合には、ステップ1610に移行する。

【0979】

また、第21実施形態においては、ステップ1634の処理を実行する場合には、セットされている開放回数データに基づいて最終ラウンドが終了したか否かを判定するよう構成されており、例えば、前述した図柄番号6番の第2主遊技4R確変有時短有図柄に係る大当りの実行時には、10ラウンドに対応した作動パターン2がセットされ、開放回数データとして4ラウンドのデータがセットされており、ステップ1634の処理にて4ラウンド目が終了したと判定された場合には、セットされた作動パターンに拘らず、大当りの終了に係る処理を実行するよう構成されている。なお、不図示であるが、最終ラウンドが終了したか否かを判断する構成としては、例えば、ラウンド終了時に1加算されるカウンタを有し、当該カウンタ値が開放回数データの値に到達した場合に最終ラウンドが終了したと判定するよう構成してもよい。

【0980】

また、本処理が大当りの実行中に実行された場合には、ステップ1650の処理は、大当り図柄が停止した際の遊技状態や大当り図柄などに基づいて大当り終了後の遊技状態を決定し、本処理が小当りの実行中に実行された場合には、ステップ1650の処理を実行しない（もしくは、実行しても小当り終了時（及び小当り開始前）と小当り終了後の遊技状態を変更しない）よう構成してもよい。

【0981】

次に、図188は、第21実施形態などの本例に係る実施形態に適用可能なラウンド表示灯テーブルの一例である。ラウンド表示灯（単位遊技表示灯と称することがある）とは、図183のステップ1550-6のLED出力処理にて制御される（主制御基板M側の処理によって制御される）表示灯（ランプ）であり、大当り又は小当りにて実行されるラウンド数（特別電動役物が連続して作動する回数）を報知するランプである。ラウンド表示灯にてラウンド数を報知するタイミングは任意であるが、例えば、大当り図柄または小当り図柄が停止した直後や、大当り開始デモ時間又は小当り開始デモ時間にて報知するよう構成してもよい。

【0982】

同図においては、製番A、製番B、製番Cとの、有している大当りの種類や小当りの有無などが異なる製番における、ラウンド表示灯テーブルの一例を図示している。なお、本例における製番とは遊技機の種類を示しており、大当り確率などのスペックが相違する遊技機や、実行される演出の傾向が異なる遊技機（登場キャラクタが異なる、ストーリーが異なる等）は、異なる製番であることとなる。ラウンド表示テーブルとは、ラウンド表示灯を点灯させる際に参照するテーブルであり、ハズレ、小当り、大当りの種類に対応したラウンド表示灯データが記憶されている。なお、ラウンド表示灯テーブル表示灯データテーブルと称することがあり、ラウンド表示灯データを単位遊技表示灯の報知に関する情報と称することがある。

【0983】

まず、製番 A に係るラウンド表示灯テーブルについて詳述すると、製番 A は大当たりとして、2 R 大当たり（ラウンド実行回数が 2 ラウンドの大当たり）、4 R 大当たり、10 R 大当たりの 3 種類のラウンド実行回数的大当たりを有している。また、小当たりを有している。ここで、本例に係るぱちんこ遊技機における設計上の最大ラウンド数（ラウンド実行回数）を 10 ラウンドとしており、2 ラウンド～10 ラウンドまでのうち、製番 A では実行されないラウンド実行回数が存在することとなる。そのような、実行されないラウンド実行回数的大当たり又は小当たりについては、ラウンド表示灯データとして「00H」（0 データと称することがある）が規定されるよう構成されている。また、実行され得るラウンド実行回数的大当たり又は実行され得る小当たりについては、ラウンド実行回数に対応したラウンド表示灯データが記憶され、小当たりに対応したラウンド表示灯データが記憶され、ハズレに対応したラウンド表示灯データが記憶されている。

10

【0984】

より具体的には、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

小当たりに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

2 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00000110B」

4 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00000111B」

10 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001111B」

のようにラウンド表示灯データが記憶されている。

【0985】

20

次に、製番 B においては、小当たりを有しておらず、大当たりとして 10 R 大当たりのみを有している。よって、製番 B におけるラウンド表示灯テーブルでは、小当たりと 2 ラウンド～9 ラウンドの大当たりに対応するラウンド表示灯データは「00H」が記憶されている。また、具体的なラウンド表示灯データとしては、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

10 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001111B」

となっており、製番 A と製番 B とで異なる製番であるが、10 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データは「00001111B」といったように、実行され得るラウンド実行回数的大当たりに対応するラウンド表示灯データと、小当たりに対応するラウンド表示灯データと、ハズレに対応するラウンド表示灯データとは、製番がいずれであるかに拘らず予め定められた所定のデータが記憶されるよう構成されている。

30

【0986】

なお、製番 C においては、小当たりを有しており、大当たりとして 5 R と 10 R との 2 種類の大当たりを有している。よって、2 ラウンド～4 ラウンドと、6 ラウンド～9 ラウンドの大当たりに対応するラウンド表示灯データは「00H」が記憶されている。また、具体的なラウンド表示灯データとしては、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

小当たりに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

5 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001100B」

10 R 大当たりに対応するラウンド表示灯データ：「00001111B」

40

となっており、ハズレ及び 10 R に対応するラウンド表示灯データは製番 A 及び製番 B と同一であり、小当たりに対応するラウンド表示灯データは製番 A と同一となっている。

【0987】

このように構成することにより、様々な製番を製造していく場合にも、製番毎にラウンド表示に対する異なるオフセットを作成する必要がなく、汎用性の高い遊技機とすることができる。また、大当たりに対応するラウンド表示灯データと小当たりに対応するラウンド表示灯データとを同じラウンド表示灯テーブルに記憶しており、前述した第 2 1 実施形態における、特別遊技開始時制御処理と特別遊技制御処理の構成である、大当たりと小当たりとで同一の制御処理を実行する構成と組み合わせることで、使用データ容量の削減と汎用性の高い処理を実現することができる。

50

【0988】

なお、本例とは異なり、使用しないラウンド表示灯データとして「00H」を設けない、即ち、有していないラウンド数の大当りや有していない小当りが存在していた場合には、データを詰めてラウンド表示灯テーブルを作成した場合には、使用するデータ容量が少なくなることがメリットであるが、製番毎にオフセットを作成する必要が生じることがデメリットとなる。例えば、同図における<製番A>の場合、大当りのラウンド数とテーブルデータとの対応関係がないため、以下のように構成し、オフセット（オフセットテーブル）を利用して変換する必要がある。

<オフセットテーブル>

ハズレ：1、小当り：2、2R大当り：3、4R大当り：4、10R大当り：5

10

<ラウンド表示灯テーブル>

(1) ハズレ：000000000B

(2) 小当り：000000000B

(3) 2R大当り：00000110B

(4) 4R大当り：00000111B

(5) 10R大当り：00001111B

【0989】

<製番A>にて10R大当りに当選した場合、オフセットテーブルを参照して10R大当りに対応した「5」を読み出す。その後、当該「5」に対応したデータである10R大当り：「00001111B」がラウンド表示灯テーブルから読みだされる。一方、本例においては、<製番A>にて10R大当りに当選した場合、ラウンド数の「10」を用いて、「10」に対応したデータである10R大当り：「00001111B」がラウンド表示灯テーブルから読み出されることとなる。このように、本例に係るラウンド表示テーブルの構成は、テーブルに使用するデータ容量は従来よりも大きくなるが、製番が異なった場合にも汎用性の高い構成とすることができる。

20

【0990】

なお、同図におけるラウンド表示灯データ「00H」は、遊技機として使用しないデータを示しており、換言すると、出力されることのないデータとなっている。他方、同図におけるラウンド表示灯データ「000000000B」は、使用され得るデータを示しており、より具体的には、ハズレに対応するラウンド表示灯データ「000000000B」は、他の点灯制御の場合と同様に出力ポートに出力される。ただし、0であるクリアデータのため、結果としてラウンド表示灯は点灯しない。なお、ハズレや小当りの場合にもラウンド表示灯をいずれかの態様で点灯させたい場合には、ハズレに対応するラウンド表示灯データ又は小当りに対応するラウンド表示灯データに、点灯データを設定することで、ラウンド表示灯データに関するプログラムを変更せずに構成することができる。

30

【0991】

なお、同図における製番Aと製番Cとにおいては、

ハズレに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

小当りに対応するラウンド表示灯データ：「000000000B」

のように、ハズレと小当りとでラウンド表示灯データが同一となっているが、作動パターンや開放回数データを参照することにより、ハズレの場合にはラウンド表示灯を点灯させずに小当りの場合にはラウンド表示灯を点灯させるよう構成することができる。なお、これには限定されず、ハズレに対応するラウンド表示灯データと小当りに対応するラウンド表示灯データとを異なるデータ（値）にしてもよいし、ハズレに対応するラウンド表示灯データと小当りに対応するラウンド表示灯データとをいずれも0以外のデータとしてもよい。

40

【0992】

(第22実施形態)

第15実施形態などで前述したような、複数の設定値を有している遊技機に適応可能な先読みに関する構成を第22実施形態として、第21実施形態との相違点について以下に

50

詳述する。

【0993】

まず、図189は、第22実施形態における、図183のステップ1300のサブルーチンに係る主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。第21実施形態との相違点は、ステップ1309-1（第22）及びステップ1319-1（第22）であり、即ち、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を記憶（保留）した後、ステップ1309-1（第22）で、主制御基板MのCPUMCは、当否抽選乱数に基づき、先読みコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を決定してセットし、ステップ1310に移行する。

【0994】

また、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を記憶（保留）した後、ステップ1319-1（第22）で、主制御基板MのCPUMCは、当否抽選乱数に基づき、先読みコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を決定してセットし、ステップ1320に移行する。

【0995】

なお、第22実施形態は、第9実施形態（特に図145等）にて前述した、主制御基板Mが有する第1主遊技用当否抽選テーブル（第2主遊技用当否抽選テーブル）の乱数値範囲を設定することで、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信せずとも、副制御基板S側で定められている設定値を把握することができる構成と同様の趣旨となっており、即ち、第9実施形態の構成や効果は第22実施形態にも適用可能であるし、第9実施形態の構成と第22実施形態の構成とを組み合わせることも可能であることを補足しておく。また、第22実施形態の構成は、第9実施形態のみには限定されず、本例のすべての実施形態に適用可能（組み合わせ可能）である。

【0996】

次に、図190は、第22実施形態に係る先読みコマンド一覧である。第22実施形態においては、設定値は設定1～設定6までの6段階となっており、非確率変動遊技状態においては、大当たり確率が低いものから「設定1 設定2 設定3 設定4 設定5 設定6」となっており、確率変動遊技状態においても、大当たり確率が低いものから「設定1 設定2 設定3 設定4 設定5 設定6」となっている。また、第1主遊技側と第2主遊技側とに小当たりを有しており、第1主遊技側よりも第2主遊技側の方が小当たり当選確率が高くなっている。

【0997】

同図に示すように、当否抽選乱数は、0～65535であり、設定及び遊技状態毎に、ハズレ、大当たり、小当たりとなる乱数範囲が設定されており、乱数範囲の区切り毎に先読みコマンドが設定されている。ここで、先読みコマンド毎に設定された乱数範囲の役割について詳述すると、

先読みコマンド「00H」：ハズレ1

先読みコマンド「01H」：ハズレ2

先読みコマンド「02H」：設定6以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「03H」：設定5以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「04H」：設定4以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「05H」：設定3以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「06H」：設定2以上且つ確率変動遊技状態の場合に大当たり

先読みコマンド「07H」：確率変動遊技状態の場合（設定値に拘らず）に大当たり

先読みコマンド「08H」：設定6以上の場合に大当たり

先読みコマンド「09H」：設定5以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0AH」：設定4以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0BH」：設定3以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0CH」：設定2以上の場合に大当たり

先読みコマンド「0DH」：設定1以上の場合（設定値及び遊技状態に拘らず）に大当たり

先読みコマンド「0EH」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合にはハズレ

先読みコマンド「0FH」：第1主遊技側であった場合にはハズレ、第2主遊技側であった場合には小当り

先読みコマンド「10H」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合には小当り

のように先読みコマンドが設定されている。なお、これらの区切りについては、図188にて前述したラウンド表示灯データのように、予めすべての区切りについて先読みコマンドが設定されており、製番によって存在しない先読みコマンドに関しては、乱数範囲を設定しない(0とする)よう構成されている。第22実施形態においては、第1主遊技側よりも第2主遊技側の方が小当り当選確率が高くなっており、第1主遊技側で小当りとなる乱数であり且つ第2主遊技側では小当りとならない乱数範囲が存在していないため、先読みコマンド「0EH」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合にはハズレ、については乱数範囲なしとなっている。

【0998】

また、図示するように、乱数値の小さいものから、「ハズレ 確率変動遊技状態における最も大当り確率の高い設定値のみ大当りとなる乱数範囲・・・確率変動遊技状態におけるすべての設定値で大当りとなる乱数範囲 非確率変動遊技状態における最も大当り確率の高い設定値のみ大当りとなる乱数範囲・・・非確率変動遊技状態におけるすべての設定値で大当りとなる乱数範囲 小当りに関する乱数範囲」の順に先読みコマンドに関する乱数範囲の区切りを設定することによって、先読みコマンドの種類が増えすぎないようにすることができ、使用するデータ容量を削減することができると共に、主制御基板M側から副制御基板S側に先読みコマンドを送信した際に、副制御基板S側で設定値に関する演出(前述した設定示唆演出など)を実行することができる。

【0999】

また、先読みコマンドは、確率変動遊技状態における複数の設定値毎の大当りとなる乱数範囲の差分毎と、非確率変動遊技状態における複数の設定値毎の大当りとなる乱数範囲の差分毎と、に設定されている(差分が判断できるように先読みコマンドが設定されている)。また、同図における先読みコマンドと設定値に関する情報とを任意のタイミングで主制御基板M側から副制御基板S側に送信することにより、設定1ではハズレであるが、設定6では大当りとなる乱数値である保留に対しても、設定6に定められている場合には、大当りとなる保留として先読み演出を実行することができると共に、ハズレとなる保留に対して誤って大当りとなる保留に対する演出を実行してしまうことがないように構成することができる。

【1000】

ハズレに対応する先読みコマンドとして、「00H：ハズレ1」、「01H：ハズレ2」とを有しており、「00H：ハズレ1」については設定値や遊技状態に拘らず同一の乱数範囲となっており、他方、「01H：ハズレ2」については設定値や遊技状態によって相違し得る乱数範囲となっている。なお、同図の構成には限定されず、ハズレに対応する先読みコマンドを1つのみ有するよう構成してもよい。

【1001】

また、小当りに対応する先読みコマンドとして、

先読みコマンド「0EH」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合にはハズレ

先読みコマンド「0FH」：第1主遊技側であった場合にはハズレ、第2主遊技側であった場合には小当り

先読みコマンド「10H」：第1主遊技側であった場合には小当り、第2主遊技側であった場合には小当り

の3種類の先読みコマンドを有しており、前述したように、遊技機のスペックで有していない場合には乱数範囲が設定されないよう構成されている。このように構成することによ

10

20

30

40

50

って、第1主遊技側と第2主遊技側とにおける小当りの有無や小当り当選確率に拘らず、小当りの当選状況に対応した先読みコマンドを主制御基板M側から副制御基板S側に送信することができ、汎用性の高い先読みコマンドを構築することができる。また、第1主遊技側の小当りの当否に関する情報と第2主遊技側の小当りの当否に関する情報とを1つの先読みコマンドとして主制御基板M側から副制御基板S側へ送信可能に構成することにより、以下の6つの状況に対応した遊技機を創出することができる。

(1) 第1主遊技側のみ小当りを有する遊技機：「0EH 」、「0FH x」、「10H x」

(2) 第1主遊技側のみ小当りを有する遊技機：「0EH x」、「0FH 」、「10H x」

(3) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当り当選となる乱数範囲が重なっていない遊技機：「0EH 」、「0FH 」、「10H x」

(4) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当り当選となる乱数範囲が重なっており、第1主遊技側の小当り当選となる乱数範囲の方が第2主遊技側の小当り当選となる乱数範囲よりも大きい遊技機：「0EH 」、「0FH x」、「10H 」

(5) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当り当選となる乱数範囲が重なっており、第1主遊技側の小当り当選となる乱数範囲と第2主遊技側の小当り当選となる乱数範囲とが同一である遊技機：「0EH x」、「0FH x」、「10H 」

(6) 第1主遊技側と第2主遊技側とで小当りを有しており、小当り当選となる乱数範囲が重なっており、第2主遊技側の小当り当選となる乱数範囲の方が第1主遊技側の小当り当選となる乱数範囲よりも大きい遊技機：「0EH x」、「0FH 」、「10H 」

上記の6つの状況に対応した遊技機を3つの先読みコマンドで構成(区別)することができる。なお、上記における「 」は乱数範囲を(1以上)有していることを示しており、上記における「x」は乱数範囲を有していない(0である)ことを示している。

【1002】

また、従来の設計では、製番Aにおいては、第1主遊技側のみ小当りとなる先読みコマンドを「0EH」に設定し、製番Bにおいては、第2主遊技側のみ小当りとなる先読みコマンドを「0EH」に設定する等、先読みコマンドとしての「0EH」の役割が製番毎に異なってしまう場合があった。そのため、副制御基板S側の設計として、製番毎に先読みコマンドとしての「0EH」の役割を設定する必要がある、主制御基板M側の構成が決定しないと、先読みコマンドに関する構成を決定することができないという問題点があった。これに対し、第2実施形態における先読みコマンドでは、製番に拘わらず、第1主遊技側のみ小当りとなる先読みコマンドを「0EH」に設定している、即ち、すべての製番で一義的に先読みコマンドの役割がデータ毎に割り当てられているため、副制御基板S側の設計として、製番毎に先読みコマンドとしての「0EH」の役割を設定する必要がなく、主制御基板M側の構成に影響することなく先読みコマンドに関する構成を決定することができる。

【1003】

なお、本例に係る遊技機を、主制御基板MのROM領域及びRAM領域を、通常の遊技に使用する第1ROM領域、第1RAM領域と、通常の遊技には使用せずエラーの検出などに使用する第2ROM領域、第2RAM領域と、に分けるよう構成した場合において、設定変更処理や設定確認処理を第2ROM領域及び第2RAM領域を使用して実行するよう構成してもよい。

【1004】

(第23実施形態)

第21実施形態においては、遊技機の電源投入時に副制御基板S側に送信する遊技停止に関するコマンドについて詳述したが、電源投入時の作用や設定変更モード及び設定確認

10

20

30

40

50

モードにおける処理は、第 2 1 実施形態の構成のみには限定されない。そこで、本例に適用可能な、電源投入時の作用や設定変更モード及び設定確認モードにおける処理の構成を第 2 3 実施形態として以下に詳述する。

【 1 0 0 5 】

まず、図 1 9 1 は、第 2 3 実施形態における、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図 (a) の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後 (不図示) 、ステップ 1 0 1 0 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定キースイッチがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、前枠 D 1 4 が開放しているか否かを判定する (前述したように、前枠 D 1 4 が閉鎖しているか開放しているかはセンサのオン・オフで判定している) 。

10

【 1 0 0 6 】

ステップ 1 0 1 0 - 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M クリアボタンがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 3 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M クリアを実行する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更処理の実行に係る情報をサブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 5 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更フラグ (後述する設定制御処理にて用いるフラグ) をオンにし、ステップ 1 0 1 0 - 2 3 に移行する。

20

【 1 0 0 7 】

他方、ステップ 1 0 1 0 - 1 で N o の場合、又は、ステップ 1 0 1 0 - 3 で N o の場合には、ステップ 1 0 1 0 - 8 に移行する。また、ステップ 1 0 1 0 - 2 で N o の場合には、ステップ 1 0 1 0 - 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定キースイッチのオン情報をクリアし、ステップ 1 0 1 0 - 8 に移行する。なお、ステップ 1 0 1 0 - 7 の処理を実行して設定キースイッチのオン情報がクリアされた場合に、その後再度設定キースイッチがオンであると判定する構成として、(1) 設定キースイッチのオフ オン (立ち上がり) を検出した場合にオンであると判定する、(2) 電源をオフにし、その後電源を再投入した場合に設定キースイッチがオンであった場合に判定する、のように構成してもよい。

30

【 1 0 0 8 】

次に、ステップ 1 0 1 0 - 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源断が行われたことを示す情報が R A M に保存されているか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 8 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 9 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M における R A M 領域の内容をチェックする (例えば、電断時に記録されたチェックサムと R A M 領域に保存されている情報量との比較を行う) 。次に、ステップ 1 0 1 0 - 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該チェック結果に基づき R A M の内容が正常であるか否か (正確に電断時の情報が R A M にバックアップされているか否か) を判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 0 で Y e s の場合、即ち R A M にバックアップされていたデータが正常な場合には、ステップ 1 0 1 0 - 1 0 - 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、電源断前の異常が継続している状況ではないか否か (遊技を停止する異常が発生している状況で電源断となった後電源復帰していないか否か) を判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 0 - 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 0 - 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該電源投入の前においては設定変更処理中 (設定変更モード中) に電源断しているか否かを判定する。ステップ 1 0 1 0 - 1 1 で Y e s の場合には、ステップ 1 0 1 0 - 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更異常に係る情報をサブメイン制御部 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、設定変更異常を報知 (例えば、主制御基板 M にて制御される所定の表示装置にて報知) する。次に、ステップ 1 0 1 0 - 1 3 で、主制御基板 M の C P U M

40

50

Cは、設定変更異常フラグ（後述する、ステップ1000-5-1にて用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-23に移行する。このように、第23実施形態においては、設定変更モード中に電源断となった場合には、その後の電源投入後に設定変更異常となる場合があるよう構成されている。また、ステップ1010-11でNoの場合、ステップ1010-11-1で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアボタンがオフであるか否かを判定する。ステップ1010-11-1でYesの場合、ステップ1010-19に移行し、ステップ1010-11-1でNoの場合、換言すると、RAMクリアボタンオン且つ設定キースイッチオフで電源投入した場合、ステップ1010-16に移行し、RAMクリアを実行する。

【1009】

10

また、ステップ1010-10-1でNoの場合、ステップ1010-10-2で、主制御基板MのCPUMCは、継続している異常（電源断前に検出していた異常）に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1010-23に移行する。

【1010】

ステップ1010-8又はステップ1010-10でNoの場合、ステップ1010-14で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データが正常な範囲内（本例では、「1」～「3」）であるか否かを判定する。ステップ1010-14でYesの場合、ステップ1010-15で、主制御基板MのCPUMCは、RAM検査フラグの内容が正常であるか否かを判定する。なお、本例では、所定のRAM領域に記憶されるRAM検査フラグの内容が「AA55H」である場合に正常であると判定する。なお、ステップ1010-15で正常であると判定するRAM検査フラグの内容は、「AA55H」には限定されず、任意の内容を設定してもよく、通常遊技で使用される値でもよいし、0でもよい。ステップ1010-15でYesの場合、ステップ1010-16で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアを実行し、ステップ1010-23に移行する。他方、ステップ1010-14又はステップ1010-15でNoの場合、ステップ1010-17で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1010-18で、主制御基板MのCPUMCは、RAM異常フラグ（後述する、ステップ1000-5-1で用いるフラグ）をオンにし、ステップ1010-23に移行する。なお、前述した所定のRAM領域は、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域のみとしてもよいし、RAM検査フラグが記憶されているRAM領域と設定値データが記憶されているRAM領域とを合わせて所定のRAM領域としてもよく、そのように構成した場合には、設定値データが正常であり且つRAM検査フラグの内容が正常であることを「所定のRAM領域の値が特定条件を満たしている」と称することがある。

20

30

【1011】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1010-19で、主制御基板MのCPUMCは、設定値データは正常な範囲内であるか否かを判定する。ステップ1010-19でYesの場合、ステップ1010-20で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチのオン情報があるか否かを判定する。なお、ステップ1010-7の処理で設定キースイッチのオン情報がクリアされていた場合には、ステップ1010-20ではNoと判定される。例えば、前枠D14が閉鎖している状況にて設定キースイッチをオンにする操作を実行し、電源投入した場合において、設定キースイッチをオンにする操作を実行したまま新たに操作しなかった場合にも（見た目上設定キースイッチがオンになっていても）、設定キースイッチのオン情報がクリアされていることとなる。ステップ1010-19でNoの場合、ステップ1010-24で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信

40

50

される)する。次に、ステップ1010-25で、主制御基板MのCPUMCは、設定値異常フラグ(後述する、ステップ1000-5-1で用いるフラグ)をオンにし、ステップ1010-23に移行する。

【1012】

また、ステップ1010-20でYesの場合、ステップ1010-21で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認処理の実行に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1010-22-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認フラグ(後述する、設定制御処理にて用いるフラグ)をオンにし、ステップ1012に移行する。なお、ステップ1010-20でNoの場合にも、ステップ1012に移行する。

【1013】

次に、ステップ1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM内に記憶(バックアップ)されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM側に送信し(当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい)、ステップ1014-1で、主制御基板MのCPUMCは、ソレノイドの復帰設定{第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)及び可動片(例えば、図100の上遮蔽部材C24、下遮蔽部材C25等)の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第2主遊技始動口電動役物B11d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、(電源断前に第2主遊技始動口/大入賞口/可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために)ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する}を行い、ステップ1010-23の処理に移行する。

【1014】

次に、ステップ1010-23で、主制御基板MのCPUMCは、電源復帰に係る情報をサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のメイン処理に係る実行定時割り込み(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をTとする)を許可し、ステップ1018の処理に移行する。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

【1015】

次に、図192は、第23実施形態における、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。第21実施形態との相違点は、ステップ1009、ステップ1000-5-1の処理である。即ち、ステップ1000-5で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ減算処理を実行した後、ステップ1009で、主制御基板MのCPUMCは後述する設定制御処理を実行する。次に、ステップ1000-5-1で、主制御基板MのCPUMCは遊技停止となるフラグがオフであるか否かを判定する。ここで、第23実施形態における遊技停止となるフラグとは、RAM異常フラグ、設定値異常フラグ、設定変更異常フラグ、設定変更フラグ、設定確認フラグとなっており、これら遊技停止となるフラグのいずれかがオンとなっている場合には、ステップ1000-5-1でNoと判定されることとなる。ステップ1000-5-1でYesの場合には、ステップ1000-6に移行し、ステップ1000-5-1でNoの場合には、ステップ1000-6~ステップ1551(第21)の処理を実行せずに、ステップ1550-1に移行する。即ち、遊技停止時には、ステップ1000-6~ステップ1551(第21)の処理を実行しないよう構成されている。なお、第23実施形態においては、設定変更モード中

と設定確認モード中にはステップ1009の設定制御処理を実行するよう構成されており、換言すると、設定変更モード中と設定確認モード中はタイマ割り込み処理を実行可能に構成されている。また、遊技停止中においてもタイマ割り込み処理を実行可能に構成されている。

【1016】

なお、図191にてセットしたサブ側へのコマンド（ステップ1010-5などでセットしたコマンド）は、ステップ1999の制御コマンド送信処理にて送信するよう構成されている。また、RAM異常、設定値異常、設定変更異常に関する報知や、設定変更モード中、設定確認モード中に関する報知は、ステップ1550-6のLED出力処理にて表示制御を実行するよう構成されている。

【1017】

図193は、第23実施形態における、図192のステップ1009のサブルーチンに係る設定制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1009-1で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1009-1でYesの場合、ステップ1009-2で、主制御基板MのCPUMCは、RAMクリアスイッチ（RAMクリアボタンと称することがある）の立ち上がりがあるか否かを判定する。ステップ1009-2でYesの場合、1009-3で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号のアドレスをセットする。次に、ステップ1009-4で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号の内容が「最大設定値（本例では、6）-1」未満の場合には設定値番号の内容を+1し、設定値番号の内容が「最大設定値-1」以上の場合には0を設定値番号とする。なお、第23実施形態においては、設定値は1、2、3、4、5、6の6段階であるが、設定値番号は0、1、2、3、4、5の6段階となっている。即ち、設定値から1を減算した値が設定値番号となっている。また、ステップ1550-6のLED出力処理にて、セットされている設定値番号に対応した設定値を設定値表示装置に表示する。次に、ステップ1009-5で、主制御基板MのCPUMCは、設定値検査処理（設定値番号を確認するための処理）を実行する。次に、ステップ1009-6で、主制御基板MのCPUMCは、設定（設定値番号）は設定できる値であるか否かを判定する。ここで、設定できる値とは、第23実施形態においては、設定値が1、2、3、4、5、6の6段階であるので、当該6つの値に対応した設定値番号である0、1、2、3、4、5のいずれかであるか否かを判定することとなる。なお、設定値が、1、2、5、6の4段階であった場合には、当該4つの値に対応した設定値番号である0、1、4、5のいずれかであるか否かを判定することとなり、設定値番号が2や3である場合には設定できない値であるため、ステップ1009-6でNoと判定されることとなる。

【1018】

ここで、ステップ1009-5の設定値検査処理について詳述すると、設定値検査処理では、遊技機に用いられる設定値が適切な設定値（設定可能な設定値）であるか否かを、設定値検査データと整合することで判断するよう構成されている。より具体的には、

（1）設定可能な設定値が1、2、3、4、5、6の6段階であった場合

設定値検査データ：「00111111B」

（2）設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合

設定値検査データ：「00101111B」

（3）設定可能な設定値が1のみの1段階であった場合

設定値検査データ：「00000001B」

（4）設定可能な設定値が6のみの1段階であった場合

設定値検査データ：「00100000B」

のように設定値検査データが設定される。即ち、設定値検査データの最下位ビットが設定1に対応したビットであり、最下位ビットから6ビット分がそれぞれ、設定1、2、3、4、5、6に対応しており、設定可能な設定値に対応したビットには「1」が格納され、設定不可能な設定値に対応したビットには「0」が格納される。設定値検査データを用いた設定値検査処理の実行態様としては、設定値データに1加算した回数（設定値の回数）

10

20

30

40

50

をローテート回数として、設定値検査データを右に1ビットローテートし、キャリーフラグが1である場合には設定可能な設定値であると判定し、キャリーフラグが0である場合には設定不可能な設定値であると判定するよう構成されている。なお、設定値が1～6であり設定値データも1～6のように、設定値と設定値データとが同一の値であるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、設定値データ(設定値)の回数をローテート回数として設定値検査処理を実行するよう構成してもよい。

【1019】

上記のように設定値検査データを用いることで、設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合の設定5などの、間に設定不可能な設定値を有する遊技機においても、設定値(または、設定番号データ)が設定可能な設定値であるか否かを判断することができる。なお、設定可能な設定値が1、2、3、4、6の5段階であった場合、前述したステップ1010-19の処理において、1～6の範囲外である8などが設定値(設定値データが7)であると判断した場合には、設定値異常であると判定され、間に設けられた設定不可能な5が設定値(設定値データが4)であると判断した場合にも、設定値異常であると判定されるよう構成されている。

10

【1020】

フローチャートの説明に戻ると、ステップ1009-6でYesの場合には、ステップ1009-9に移行し、ステップ1009-6でNoの場合には、ステップ1009-6でYesと判定されるまで、ステップ1009-3～ステップ1009-6の処理を繰り返し実行する。なお、ステップ1009-2でNoの場合にも、ステップ1009-9に移行する。

20

【1021】

このように、第23実施形態においては、RAMクリアスイッチ(RAMクリアボタン)を操作する毎に(オフオンとなる毎に)、設定値番号が「0 1 2 3 4 5 0 1・・・」と遷移するよう構成されている。また、同図のように構成することにより、設定値が、1、2、5、6の4段階などの間に設定できない設定値(3、4)が存在するような遊技機においても、同一の処理にて対応することができ、汎用性の高い設定制御処理とすることができる。なお、設定値番号を遷移させるための操作部材RAMクリアスイッチ(RAMクリアボタン)には限定されず、RAMクリアスイッチ(RAMクリアボタン)とは異なる操作部材である、設定値番号を遷移させるための設定変更ボタンを設けてもよい。

30

【1022】

また、ステップ1009-1でNoの場合、ステップ1009-7で、主制御基板MのCPUMCは、設定確認フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1009-7でYesの場合、ステップ1009-8で、主制御基板MのCPUMCは、設定値番号のアドレスをセットし、ステップ1009-9に移行する。他方、ステップ1009-7でNoの場合には、次の処理(ステップ1000-5-1の処理)に移行する。なお、ステップ1550-6のLED出力処理にて、セットされている設定値番号に対応した設定値を設定値表示装置に表示する。

【1023】

次に、ステップ1009-9で、主制御基板MのCPUMCは、設定キースイッチがオフであるか否かを判定する。ステップ1009-9でYesの場合、ステップ1009-10で、主制御基板MのCPUMCは、設定変更フラグ及び設定確認フラグをオフにして、次の処理(ステップ1000-5-1の処理)に移行する。なお、ステップ1009-9でNoの場合にも、次の処理(ステップ1000-5-1の処理)に移行する。

40

【1024】

なお、第23実施形態にて上述した、電源投入時の処理、設定変更モード中の処理、設定確認モード中の処理の1又は複数を、上述したすべての実施形態(特に第21実施形態)に適用してもよいことを補足しておく。具体例としては、第23実施形態の電源投入時の処理、設定変更モード中の処理、設定確認モード中の処理を採用し、且つ、第21実施

50

形態における遊技停止に係るコマンドを送信する構成を採用してもよい。

【1025】

各実施形態の概要のまとめ

ここで、上述した各実施形態の概要を説明する。

【1026】

< 本実施形態 >

本実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板の制御として、電源投入時に実行される一般的な処理である主制御基板メイン処理と、主制御基板側メイン処理で電源投入時の処理を実行した後に処理の発生が許可され、遊技中の処理を行うタイマ割り込み処理を備えている。さらに、遊技性に関する構成として、2つの主遊技図柄を備え（第1主遊技図柄、第2主遊技図柄）、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行し、大当りを消化するための大入賞口を2つ備え（第1大入賞口、第2大入賞口、大当り中には遊技球を遊技盤面右側に発射する右打ちにて消化するようになっており、大当り終了後に約70%（主遊技図柄の停止図柄による）で次回の大当りが発生するまで主遊技図柄（特別図柄）の当否抽選における当選確率が高確率となる確率変動遊技状態が付与され、大当り終了後に100%で100回の高ベース状態（補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオン）が付与されるようになっており、大入賞口の近辺に一般入賞口を備えている。また、大当り中や補助遊技中には、副制御基板側で右打ちを示唆する打ち分け指示を行うようになっている。

10

【1027】

20

< 第2実施形態 >

第2実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技性に関する構成として、大当り終了後に確率変動遊技状態が100%付与され、確率変動状態で80回変動すると確率変動遊技状態が終了する（ST）よう変更されている。また、確率変動遊技状態における変動態様決定用抽選テーブルは、3段階に分かれている。また、低ベース状態（非補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオフ）における補助遊技図柄の当否抽選で当たりとなった場合に普通電動役物の開放時間が最長となる開放態様が備えられている。さらに、保留された乱数値（当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数）に基づいて先読み演出が実行されるよう構成されており、ST中には変動態様決定用抽選テーブルに対応するよう演出ステージが変更されるようになっており、先読み演出は、演出ステージの変更を跨いで実行されないようになっている。さらに、確率変動遊技状態や補助遊技時短状態により大当りが所定回数連続して発生した場合には特別な演出（エンディング演出）を実行するようになっている。また、変形例にて特別遊技終了デモ時間にて終了デモ画像（遊技球の獲得数等）を表示するよう構成されている。

30

【1028】

< 第3実施形態 >

第3実施形態におけるぱちんこ遊技機では、第2実施形態から確率変動状態の付与条件が変更されており、第2大入賞口の内部に、遊技球が入球可能な特定領域を備え、大当り中に特定領域に遊技球が入球することにより、大当り終了後に確率変動遊技が付与される（玉確機）よう構成されている。

40

< 第4実施形態 >

第4実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主遊技図柄の抽選（当否抽選、図柄抽選）により小当りが発生した場合に、大入賞口内の特定領域を遊技球が通過する（小当りにより大入賞口が1.8秒未満で開放する）と、大当りとなり多くの出玉が獲得できる遊技性となっている。また、主遊技図柄における確率変動を備えておらず、大当り終了後には普通図柄の確率変動による補助遊技状態（時間短縮遊技状態、補助遊技時短フラグオン）となる。なお、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物）が設けられている主遊技始動口（第2主遊技始動口）に対応する第2主遊技図柄における小当り確率（1021/1024）は、第1主遊技図柄における小当り確率（4/1024）よりも高くなっており、第2主遊技図柄では小当りが頻繁に発生するようになっている。また、大入賞口内の特定領

50

域の上部に2つの遮蔽部材が設けられており、遊技球の大入賞口への入球タイミングによって特定領域に入球する場合としない場合とが起こり得るよう構成されている。

【1029】

<第5実施形態>

第5実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技球が遊技機内で循環するよう構成されている。また、ぱちんこ遊技機とぱちんこ遊技機の外部に設置されたECUユニットとに大別され（遊技場設備に対して、夫々を別体として着脱可能に構成され）ている。ぱちんこ遊技機においては遊技盤側と遊技枠側とに大別され、遊技枠側に備えられる払出制御基板において、遊技球の発射制御や遊技者に対しての賞球付与（第5実施形態においては、持ち球データの加減算）制御を司るよう構成されている。さらに、操作部装置を備え、タッチパネル式インターフェース、持ち球数表示部、サブ入力ボタン等から構成されており、タッチパネル式インターフェースは、遊技者のタッチ操作（接触型・非接触型のいずれかのタッチ操作）によって、遊技機の遊技状態情報やECUユニットに挿入されたICカード（遊技媒体記録メディア）に記録された遊技媒体情報を表示及び利用することができるよう構成されている。賞球払出制御基板は、持ち球数表示部に持ち球数（遊技に使用（遊技領域内に発射）することのできる遊技球数）を表示するよう制御する。さらに、遊技枠と遊技盤の認証処理（遊技機の電源投入時に、当該遊技機が正規な遊技機であるか否かを判定する処理）が、ECUユニットを介して行われるよう構成されている。

10

【1030】

<第6実施形態>

第6実施形態におけるぱちんこ遊技機では、当否抽選の当選確率等を変更する設定値が設けられている。設定値の変更は、設定キー差込口に設定キーを挿入して操作した後電源を投入することにより可能となる構成となっている。また、電源投入後に設定キー差込口に設定キーを挿入して操作することにより、設定値の確認が可能となっている。なお、設定キー差込口は、主制御基板に設けられている。設定値の変更中（又は確認中）は、設定値が、主制御側では主制御基板に設けられた設定値表示装置にて表示され、副制御側では演出表示装置にて設定変更中（又は確認中）である旨を示す表示がされる。

20

【1031】

<第7実施形態>

第7実施形態におけるぱちんこ遊技機では、低ベース状態（非補助遊技時短状態、補助遊技時短フラグオフ）における入球状態情報（ベース値）を主制御基板に設けられた入球状態表示装置にて表示するよう構成されている。また、主制御基板の制御である主制御基板メイン処理に入球状態表示装置演算処理（ベース値の算出処理）を設け、タイマ割り込み処理に入球状態表示装置表示制御処理（ベース値の表示処理）を設けている。なお、第1ROM・RAM領域における処理として、主制御基板メイン処理及びタイマ割り込み処理が設けられ、第2ROM・RAM領域における処理として、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が設けられており、主制御基板メイン処理において第2ROM・RAM領域における処理である入球状態表示装置演算処理が呼び出され、タイマ割り込み処理において第2ROM・RAM領域における処理である入球状態表示装置表示制御処理が呼び出されるよう構成されている。入球状態情報は、所定期間（例えば、アウト個数が60000個等）毎に記憶されるよう構成されており、入球状態表示装置には、リアルタイムに更新されるベース情報（「bL.」）と直前区間におけるベース情報（「b6.」）を表示可能となっている。

30

40

【1032】

<第8実施形態>

第8実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値に応じた当否抽選テーブルを備え、先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが可能な態様と困難な態様との双方を説明した。当否抽選テーブルは、確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率が、非確率変動遊技時の当り（大当り）当選確率の約2倍になっており、その比率が全設定で共通になるよう構成されている。先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが可能な態様とし

50

て、設定値共通の当り乱数範囲（0～204）を設け、高設定ほど共通の乱数範囲外での当り乱数が多く構成され、共通の当り乱数範囲内で当り（大当り）の際に先読み演出が発生可能することで、先読み演出が発生せずに当り（大当り）が多くなるほど高設定である可能性が高いことが予測できる。先読み演出の実行傾向から設定値を推測することが困難な態様として、当り時には必ず先読み演出が実行されるような構成であるとするならば、設定値の違いによって当りとなる演出態様が異なることがないため、設定の判別が不可能となるよう構成されている。

【1033】

< 第9実施形態 >

第9実施形態におけるぱちんこ遊技機は、設定値に関する情報を副制御基板へ送信せずとも先読み演出を正確に行うための手法である。まず、第1の手法では、当否抽選乱数に関する情報を参照することなく、変動態様抽選乱数及び／又は図柄抽選乱数に関する情報のみを参照する構成となっている。第2の手法では、主制御基板で設定値に対応する当否判定を行い、判定結果を副制御基板に送信する構成となっている。第3の手法では、副制御基板側において、保留として保持されている乱数値に関する情報と、その保留が消化された際に発生した事象とを遊技履歴として蓄積していく（副制御基板側が学習していく）構成となっている。第4の手法では、主制御基板の制御プログラムにおいて設定情報を把握できないように構成することにより、主制御基板及び副制御基板の双方において設定値を把握できない構成となっている。

【1034】

< 第10実施形態 >

第10実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値に応じて、取得し得る当否抽選乱数の範囲が異なるよう構成されている。なお、当り（大当り）となる置数は設定値に関わらず共通であるため、設定値に応じた当否抽選乱数の範囲の違いにより、当否抽選における当選確率が異なる構成となっている。

【1035】

< 第11実施形態 >

第11実施形態におけるぱちんこ遊技機では、複数の当否抽選判定テーブルを用いて当否抽選を行うよう構成されている。第1当否抽選判定テーブルでは、設定値により当選確率が異なり、第2当否抽選判定テーブルでは、設定値に関わらず当選確率が共通に構成されており、第1当否抽選判定テーブルと第2当否抽選判定テーブルの双方で当選となった場合に、当否抽選に当選することとなる。

【1036】

< 第12実施形態 >

第12実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値として設定1、設定2、設定3の3つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当り確率が相違し得るよう構成し、確率変動遊技状態における大当り確率を設定値が相違しても同一の大当り確率となるよう構成されている。

【1037】

< 第13実施形態 >

第13実施形態におけるぱちんこ遊技機では、遊技機外に出力する試験端子信号として、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報が出力されるよう構成されている。

【1038】

< 第14実施形態 >

第14実施形態におけるぱちんこ遊技機では、主制御基板のRAM領域に格納する情報として、異常が発生したり消去されてしまった場合に遊技の結果に甚大な被害を及ぼす情報（例えば、設定値データ）を、上位アドレスに格納するよう構成されている。

【1039】

< 第15実施形態 >

第 15 実施形態におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態において確変転落抽選を実行可能に構成されている。

【 1 0 4 0 】

< 第 15 実施形態からの変更例 1 >

第 15 実施形態からの変更例 1 におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成され、且つ確変転落抽選を実行可能であり、設定値が高い程確変転落抽選の当選確率が高くなるよう構成されている。

【 1 0 4 1 】

< 第 15 実施形態からの変更例 2 >

第 15 実施形態からの変更例 2 におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成され、且つ主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）及び時短回数は設定値が高い程少なくなるよう構成されている。

【 1 0 4 2 】

< 第 15 実施形態からの変更例 3 >

第 15 実施形態からの変更例 3 におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。また、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）及び時短回数は複数種類の選択候補から決定し、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成されている。

【 1 0 4 3 】

< 第 15 実施形態からの変更例 4 >

第 15 実施形態からの変更例 4 におけるぱちんこ遊技機では、第 15 実施形態からの変更例 3 におけるぱちんこ遊技機では、確率変動遊技状態における大当り確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定 1 よりも設定 3 の方が）確率変動遊技状態における大当り確率が高くなるよう構成されている。また、主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了し、当該変動回数（確変回数）は複数種類の選択候補から決定し、設定値が高い程、大当り終了後に付与される確変回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成し、時短回数は設定値に拘らず同一の回数となるよう構成されている。

【 1 0 4 4 】

< 第 16 実施形態 >

第 16 実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定値を複数設け、設定値が高い程、第 2 主遊技側の小当りの当選率が高くなるよう構成されている。

【 1 0 4 5 】

< 第 17 実施形態 >

第 17 実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定を備えており、並列抽せん機であり、小当り図柄に応じて第 1 主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第 2 主遊技変動態様決定用抽選テーブル）が変更されるよう構成されている。

【 1 0 4 6 】

< 第 18 実施形態 >

第 18 実施形態におけるぱちんこ遊技機では、設定を複数設けており、第 1 主遊技始動口で遊技を行う時間短縮遊技状態が、低設定であると終了し易く且つ第 2 主遊技始動口による遊技へ移行し易くなっており、高設定であると時間短縮遊技状態が終了し難く且つ第 2 主遊技始動口による遊技へ移行し難く構成されている。

10

20

30

40

50

【 1 0 4 7 】

< 第 1 9 実施形態 >

第 1 9 実施形態におけるぱちんこ遊技機では、ハズレの出現回数をカウントすることにより設定を推測可能に構成されている。

【 1 0 4 8 】

< 第 2 0 実施形態 >

第 2 0 実施形態におけるぱちんこ遊技機では、所定のタイミングで設定示唆演出が発生する又は装飾図柄により設定を示唆するよう構成されている。

【 1 0 4 9 】

< < 本例における課題・効果のまとめ > >

ここで、上述した各実施形態における課題及び効果を以下に詳述する。

【 1 0 5 0 】

< 本実施形態における課題 >

興趣性の高い遊技盤面構成を有する遊技機が求められていた。

【 1 0 5 1 】

< 本実施形態の効果 >

特別遊技の実行中に、右打ちにて発射した遊技球が、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出される際、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が開放状態である場合には、遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) に入球し、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が閉鎖状態である場合には、遊技球がそのまま通過して右一般入賞口 P 2 0 にも入球し得ることとなる。このため、右一般入賞口 P 2 0 が、第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より上流側に設置された場合に比して右一般入賞口 P 2 0 に入球し難くなる { 右一般入賞口 P 2 0 が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より上流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出されたすべての遊技球が右一般入賞口 P 2 0 の近傍を流下する一方、右一般入賞口 P 2 0 が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より下流側に設置されていた場合には、右打ちルート流出口 D 5 0 から流出された遊技球のうち第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) に入球しなかった遊技球のみが右一般入賞口 P 2 0 の近傍を流下するため }。よって、遊技者にとっては、右一般入賞口 P 2 0 への入球への関心を増しつつ (不利益を与えることなく) も、遊技としては第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) が開放状態であり、右一般入賞口 P 2 0 が第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) より上流側に設置されている場合よりも特別遊技実行中において右一般入賞口 P 2 0 に入球し難くなるため、特別遊技が実行された場合に獲得可能な賞球数に影響を与えることを抑えることができる。

【 1 0 5 2 】

< 第 2 実施形態における課題 >

回数制限付きの確率変動遊技状態 (且つ、時間短縮遊技状態) 中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様 (変動時間) の候補が相違することとなる (切り替わる) 遊技機において、興趣性の向上が求められていた。

【 1 0 5 3 】

< 第 2 実施形態の効果 >

回数制限付きの確率変動遊技状態 (且つ、時間短縮遊技状態) 中の遊技において、主遊技図柄の変動回数が所定回数となったことを契機として、選択される変動態様 (変動時間) の候補が相違することとなる (切り替わる) よう構成されている。また、変動態様の切り替わりに応じて、演出内容も切り替えることにより、特定遊技 { 回数制限付きの確率変動遊技状態 (且つ、時間短縮遊技状態) } 中の遊技の進行に合わせて演出の態様を異ならせることができ、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【 1 0 5 4 】

< 第 3 実施形態における課題 >

10

20

30

40

50

大当り図柄によって確率変動遊技状態に移行するか否か、という点で遊技者の期待感を煽ることができる遊技機が求められていた。

【1055】

< 第3実施形態の効果 >

特別遊技中の特定領域への遊技球の入球有無によって、当該特別遊技実行後に確率変動遊技状態へと移行するか否かを決定する（特定領域に入球ありで確率変動遊技状態に移行し、入球なしで確率変動遊技状態に移行しない）遊技機（いわゆる、玉確タイプの遊技機）において、確率変動遊技状態とならなかった場合の非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態中の変動態様（及び演出）を確率変動遊技状態中の変動態様（及び演出）と異ならせることで、遊技者の利益態様に応じた、適切な演出を実行することができるのである。尚、本例では特に図示していないが、振分遊技を実行する際には、専用の演出（第2大入賞口C20が長開放となるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされるか否かを煽る演出、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出、等）が実行されるよう構成してもよい。実行態様には特に限定されないが、例えば、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出である場合には、当該入球がなされたタイミング（直後であることが望ましい）にて、演出表示装置SGや演出表示装置SGの前面に設けられた演出装置（例えば、いわゆる演出用の可動体役物や導光板等）にて、当該報知を実行するよう構成することを例示することができる（例えば、演出表示装置SG上に「V」と描かれた画像を表示する、或いは、演出用の可動体役物を初期位置から演出可能な位置へ変位させる、或いは、導光板に光を照射することで導光板上に像を浮かび上がらせる、等）。尚、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出を実行するに際しては、特定の遊技状態（例えば、確率変動遊技状態）で特別遊技に当選したときや特定の特別図柄（大当り図柄）が当選したとき等の、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行される特別遊技においては、「V」と描かれた画像を控えめに表示（例えば、小さく表示）するなど、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行されない特別遊技が行われる可能性がある状況において（特別遊技における特定領域C22への入球容易性が不明である状況において）、その後、特定領域C22への入球が略確定的となるよう設計された開放パターンが実行された場合には、特定領域C22への入球がなされた旨を報知する演出と異なる演出を実行することも好適であり、これにより、必要に応じた優先度で演出を実行することができる。

【1056】

< 第4実施形態における課題 >

小当りを有する遊技機において、より興趣性の高い遊技性の創出が求められていた。

【1057】

< 第4実施形態の効果 >

パターンAとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起しない（保留数が2個以上である状態にて図柄変動が開始され難い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が長くなり易い）場合と、パターンBとして、小当りに係る保留が生起してから小当りに係る図柄変動が開始されるまでに新たな保留が生起する（保留数が2個以上である状態が常に維持されたまま図柄変動が開始され易い＝小当りに係る保留が生起してから上遮蔽部材C24の開放が開始されるまでの時間が短くなり易い）場合と、において、上遮蔽部材C24の開放タイミングが変化し得る。更には、このような上遮蔽部材C24の開放タイミングの変化により、上遮蔽部材C24の開放タイミングと下遮蔽部材C25の開放タイミングとがうまく合致するか否かが変化し得る構成となっているため、小当りに当選した場合に、V入賞口C22に入球するか否かに注目するような興趣性の高い遊技機とすることができる。

【1058】

< 第5実施形態における課題 >

遊技者が遊技球に触れることができるため、遊技球に対する様々な不正が行われてしま

う恐れが生じてしまうという懸念があった。

【 1 0 5 9 】

< 第 5 実施形態の効果 >

遊技盤側に設けられた入球検出装置（例えば、第 1 入球検出装置 1 1 1、第 2 入球検出装置 2 1 1、第 1 入賞検出装置 3 1 1、第 2 入賞検出装置 3 2 1、等）と、遊技枠側に設けられた賞球許可センサ類 K S（例えば、第 1 主遊技始動口賞球許可センサ 1 1 0 K S、第 2 主遊技始動口賞球許可センサ 2 1 0 K S、第 1 大入賞口賞球許可センサ 3 1 0 K S、第 2 大入賞口賞球許可センサ 3 2 0 K S、一般入賞口賞球許可センサ、等）と、の双方で入球が検出され、且つ、主制御基板 A 側から送信された入賞情報（例えば、入賞口種別・賞球数に係る情報）が、賞球払出制御基板 3 0 0 0 側に記憶された基本賞球数情報と一致した場合にのみ、遊技者に対して賞球が付与されるよう構成されているため、不正行為による賞球の獲得を防止することができる。また、遊技枠側に賞球許可センサ類 K S を設けることで、遊技盤のコストを削減できることとなる（ぱちんこ遊技機の機種入れ換えは、主に遊技盤のみの入れ替えにて行われ、遊技枠は繰り返し使用されることが多いため）。また、遊技者に対して賞球を付与した入賞については、所定の表示部（例えば、入賞情報表示装置 6 0）にて、入賞口種別及び賞球数を表示し得るよう構成されているため、遊技者にとって、いずれの入賞口に入賞し、何球の賞球が得られたか、という情報が分かり易い、ユーザーフレンドリーな遊技機を提供することができることとなる。

10

【 1 0 6 0 】

< 第 6 実施形態における課題 >

1 つの遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態、確率変動遊技状態）に対する大当たり確率が 1 種類のみとなるよう構成したぱちんこ遊技機がありふれているため、稼働率が向上するような、従来よりも興趣性の高いぱちんこ遊技機が求められていた。また、遊技場の営業者（管理者）の営業自由度を高められるような遊技機を創出することが求められていた。

20

【 1 0 6 1 】

< 第 6 実施形態の効果 >

設定変更という管理者のみが行う操作に基づく点を考慮して、演出制御手段（例えば、副制御基板 S の C P U S C）においても管理者が行う操作モードに移行させ、また、主制御手段（例えば、主制御基板 M の C P U M C）や払出制御手段（例えば、賞球払出制御基板 K H の C P U）においては、遊技機能を停止する。すなわち、他の制御手段においても設定変更の処理に合わせて管理者用の処理が実行され、遊技機能に関する処理が実行されない。このため、設定変更という 1 の操作を起点として、複数の制御手段が夫々に対応した管理処理を実行することができる。一方、設定表示という確認作業の際においては、通常の遊技処理を極力維持するように構成することで、必要以上に制御の制約を与えることがなく、適正な処理を実現することができる。

30

【 1 0 6 2 】

< 第 7 実施形態及び第 7 実施形態からの変更例 1 における課題 >

入球状態表示装置 J 1 0 に表示する入球に係る情報の生成・表示等の処理を主制御基板 M にて実行する場合、当該生成・表示等の処理を実行するための容量が膨大になってしまう。

40

【 1 0 6 3 】

< 第 7 実施形態及び第 7 実施形態からの変更例 1 の効果 >

第 7 実施形態及び第 7 実施形態の変形例 1 では、メインループ処理内で入球状態表示装置演算処理を呼び出して実行し、タイマ割り込み処理内で入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することにより、処理を分散させることで効率良く処理できるようにしたが、この構成に限られず、例えば、タイマ割り込み処理内で、入球状態表示装置演算処理と入球状態表示装置表示制御処理を呼び出して実行するよう構成することも可能である。このように構成することで、処理の簡素化及び容量削減を図ることが可能である。例えば、表示データ切替フラグを 1 つのみ備える構成とすることができ、入球状

50

態表示装置演算処理で更新された表示データ切替フラグ入球状態表示装置表示制御処理において参照するよう構成することが挙げられる。

【1064】

また、第7実施形態において、入球状態表示装置演算処理及び入球状態表示装置表示制御処理が実行される度に、第2RAM領域クリアチェック処理を実行することで、ノイズ等による突発的な異常が発生した場合に早急に対応可能なよう構成した実施形態を説明したが、これに限られず、第2RAM領域のチェックを、所定条件を充足した場合（例えば、カウンタ加算処理において通常時賞球数カウンタ値、通常時アウト個数カウンタ値、総アウト個数カウンタ値が所定個数に到達したことなど）を契機として実行するよう構成することも可能である。このように構成することによっても、第2RAM領域のチェックを過度に実行することなく、処理の効率化を図ることが可能である。

10

【1065】

また、上記の遊技機において、賞球払出動作中にRAMクリア処理（第1RAM領域のクリア処理）が発生する場合（例えば、電源断時にRAMクリアボタンが操作される、ノイズや瞬電による異常な電源断の発生後に電断復帰する）が想定される。例えば、特定数（例えば10個）の賞球払出動作中に、所定数（例えば6個）の払出完了時にRAMクリア処理が発生した場合、残りの賞球数（例えば4個）の記憶情報はクリアされ、残りの賞球数に対する払出が実行されず払出動作が終了することとなるが、入球状態表示装置J10では、特定数分の賞球が加算された値で算出されたベース値が表示される。このように構成することで、ベース値等の入球情報を意図的に調整できないよう構成することができ、入賞口への入球数に基づいて構成な入球情報を生成可能である。

20

【1066】

<第8実施形態における課題>

1つの遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態、確率変動遊技状態）に対する大当たり確率が1種類のみとなるよう構成したぱちんこ遊技機がありふれているため、稼働率が向上するような、従来よりも興趣性の高いぱちんこ遊技機が求められていた。また、遊技場の営業者（管理者）の営業自由度を高められるような遊技機を創出することが求められていた。

【1067】

<第8実施形態の効果>

設定値を複数設け、非確率変動遊技状態及び確率変動遊技状態の大当たり確率が設定値によって相違し得るよう構成することにより、遊技者は、遊技している遊技機の設定値が遊技者にとって高利益となる設定値であることに期待感を抱きながら遊技を進行することができるため、大当たりに当選することにより、遊技球を獲得できる喜びと遊技者に有利な設定値に設定されている期待感とを得ることができる。

30

【1068】

<第9実施形態における課題>

先読み演出を行うためには、遊技状態（例えば、非確率変動遊技時）と設定値（例えば、設定1）とを踏まえて、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲（例えば、「0～204」）に属するか否かを事前判定しなければ不正確なものとなり得る。その際、第2実施形態において例示したように、先読み演出の実行可否を副制御基板S側で決定するよう構成する場合、例えば、図69のステップ2162で示されるように、保留として保持されている乱数値が、当り（大当り）と判定される乱数値範囲に属するか否かを副制御基板S側で事前判定する必要性があり、その際には副制御基板S側にて設定値に関する情報が必要となる。ところが、主制御基板Mが保持している設定値に関する情報を副制御基板Sへ送信してしまうことはセキュリティ上或いは遊技の公正性を担保する上では好ましくない（副制御基板S側へ送信する際に設定値に関する情報が傍受され悪用される恐れもあるし、副制御基板S側にて設定値に関する情報を外部へ明確に報知した（例えば、遊技場運営者がメンテナンスの用途で表示した）ものが遊技行為者に盗み見られる恐れもある）。

40

50

【 1 0 6 9 】

< 第 9 実施形態の効果 >

第 9 実施形態に係る遊技機においては、設定値を変更可能であり、設定値に関する情報を主制御基板 M 側から副制御基板 S 側には送信しないよう構成されており、そのように構成した場合においても、齟齬が生じない適切な先読み演出を実行することができる。

【 1 0 7 0 】

< 第 1 0 実施形態における課題 >

設定値を複数有する遊技機において、設定した設定値によって大当たりとなる当否抽選の乱数範囲が相違してしまう。

【 1 0 7 1 】

< 第 1 0 実施形態の効果 >

当否抽選乱数の合計（大当たりとなる乱数、ハズレとなる乱数、小当たりとなる乱数）を設定値毎に相違させるよう構成することで、設定値によって大当たり確率が相違し得る遊技機においても大当たりとなる乱数範囲をすべての設定値にて同一とすることができる。

【 1 0 7 2 】

< 第 1 1 実施形態における課題 >

設定値を複数有する遊技機においては、設定した設定値や遊技状態によって当否抽選テーブルの内容が複雑になってしまい、非確率変動遊技状態における大当たり確率と確率変動遊技状態における大当たり確率との比率をすべての設定値で同一となる遊技機を設計することが困難である。

【 1 0 7 3 】

< 第 1 1 実施形態の効果 >

当否抽選用テーブルとして第 1 当否抽選乱数判定テーブルと第 2 当否抽選乱数判定テーブルとを有し、第 1 当否抽選乱数判定テーブルでは、設定している設定値によってテーブルの内容（当たりとなる乱数範囲）が相違するが、遊技状態によってはテーブルの内容（当たりとなる乱数範囲）が相違しないよう構成し、第 1 当否抽選乱数判定テーブルを参照した当否抽選の結果が当たりとなった場合において、確率変動遊技状態である場合には第 2 当否抽選乱数判定テーブルを参照せずに大当たりと判定し、非確率変動遊技状態である場合には第 2 当否抽選乱数判定テーブルを参照して抽選を実行することにより、非確率変動遊技状態における大当たり確率と確率変動遊技状態における大当たり確率との比率をすべての設定値で同一となる遊技機を容易に創出できることとなる。

【 1 0 7 4 】

< 第 1 2 実施形態における課題 >

特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST 機とも称することがある）よう構成した。ここで、第 2 実施形態のように確率変動遊技状態が主遊技図柄の変動回数によって終了し得る構成に、第 8 実施形態にて詳述したような設定値を複数有する構成を適用した場合、確率変動遊技状態が終了するまでに大当たり当選する確率（連荘する確率とも称することがある）が設定値によって相違してしまい、遊技者にとって有利な状態が遊技機毎に平等ではなくなってしまうおそれが生じる。

【 1 0 7 5 】

< 第 1 2 実施形態の効果 >

設定値として設定 1、設定 2、設定 3 の 3 つの設定値を有しており、非確率変動遊技状態においては、設定値が相違することにより大当たり確率が相違し得るよう構成することにより、遊技者に現在の設定値はどの程度有利な設定値であるかを推測しながら遊技を進行するという斬新な興趣性を教授できると共に、確率変動遊技状態における大当たり確率を設定値が相違しても同一の大当たり確率となるよう設定することにより、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合に主遊技図柄の変動回数によって確率変動遊技状態が終了する（ST 機とも称することがある）よう構成された遊技機において、確率変動遊技状態における連荘確率が設定値によって相違してしまう事態を防止することができ、遊技者

10

20

30

40

50

にとって有利な状態である確率変動遊技状態にて提供する利益率が遊技する遊技機によって相違することがない、ユーザーフレンドリーな遊技機を創出することができる。

【1076】

< 第13実施形態における課題 >

設定値を複数有する遊技機において、試験信号を適切に出力する必要があった。

【1077】

< 第13実施形態の効果 >

試験端子から試験信号として、設定装置の作動状態（例えば、設定変更モード中であるか、設定表示モード中であるか）及び、設定値の情報が出力されるよう構成することにより、設定値に基づいた適切な情報を遊技機外に出力することができる。

10

【1078】

< 第14実施形態における課題 >

設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっているが、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生した場合に「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じる可能性がある。

【1079】

< 第14実施形態の効果 >

設計上スタックポインタが示す最上位アドレスは「7FF8H」となっており、想定しない不具合（予期しない電断など）が発生し、「7FF8H」よりも上位のアドレスをスタックポインタが示してしまう事態が生じた場合においても、異常が発生したり消去されてしまった場合に遊技の結果に甚大な被害を及ぼす情報（例えば、設定値データ）を、上位アドレスに格納するよう構成することで構成な遊技機を創出することができる。

20

【1080】

< 第15実施形態における課題 >

より斬新な確率変動遊技状態の終了条件を有する遊技機が求められていた。

【1081】

< 第15実施形態の効果 >

確率変動遊技状態において確変転落抽選を実行可能に構成することにより、斬新な遊技性を創出することができる。

【1082】

< 第15実施形態からの変更例1における課題 >

確変転落抽選を有する遊技機において、より斬新な遊技性が求められていた。

【1083】

< 第15実施形態からの変更例1の効果 >

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。一方、確変転落抽選の当選率は設定値が高い程（例えば、設定1よりも設定3の方が）高くなっており、確変転落抽選の当選率が高い方が確率変動遊技状態が早く終了し易いため、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定3等の相対的に高い設定値に設定された遊技機において、確率変動遊技状態にて大当たりで当選し易い分、確率変動遊技状態が早く終了し易くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

40

【1084】

< 第15実施形態からの変更例2における課題 >

遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難く、且つ確変転落抽選を有していない遊技機が求められていた。

【1085】

< 第15実施形態からの変更例2の効果 >

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、設定値が

50

高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）確率変動遊技状態における大当たり確率が高くなるよう構成されている。一方、大当たり終了後に付与される確変回数は設定値が高い程（例えば、設定１よりも設定３の方が）少なくなっており、設定値が高い程、確率変動遊技状態が早く終了し易く構成されている。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たり当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たり当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

【１０８６】

< 第１５実施形態からの変更例３における課題 >

10

遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【１０８７】

< 第１５実施形態からの変更例３の効果 >

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。更に、設定値が高い程、大当たり終了後に付与される確変回数及び時短回数として相対的に少ない回数となる選択候補が選択（決定）され易いよう構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たり当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たり当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

20

【１０８８】

< 第１５実施形態からの変更例４における課題 >

遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い遊技機の構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【１０８９】

< 第１５実施形態からの変更例４の効果 >

確率変動遊技状態における大当たり確率が設定値毎に相違し得るよう構成され、大当たり終了後に付与される時短回数を所定回数（１００回）に固定し、大当たり終了後に付与される確変回数を複数種類の選択候補から決定するよう構成した。また、大当たり終了後に付与される時短回数である所定回数（１００回）は決定され得る確変回数の最大値以上となる、換言すると、確率変動遊技状態の終了後においても時間短縮遊技状態が継続し得るよう構成した。このように構成することにより、設定３等の相対的に高い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たり当選し易く確変回数が少なくなる一方、設定１等の相対的に低い設定値に設定された場合には、確率変動遊技状態にて大当たり当選し難く確変回数が多くなり、遊技者にとって有利な確率変動遊技状態の期待値が設定毎に相違し難い公正な遊技機を構成することができる。

30

【１０９０】

< 第１６実施形態における課題 >

40

小当たり実行中に大入賞口内の特定の領域（Ｖ入賞口）に遊技球が入球することによって、小当たり終了後に大当たりが実行される構成として新たな構成を有する遊技機が求められていた。

【１０９１】

< 第１６実施形態の効果 >

大当たり終了後の時間短縮遊技状態にて第２主遊技側の小当たり当選することで連荘が継続する遊技機に構成し、設定値が高い程、第２主遊技側の小当たりの当選率が高くなるよう構成することにより、設定値が高い程、遊技者に有利となる遊技機を設計することができる。

【１０９２】

50

< 第 17 実施形態における課題 >

設定を用いた遊技機の新たなゲーム性が求められていた。

【 1093 】

< 第 17 実施形態における効果 >

並列抽せん機であり、小当り図柄に応じて有利な第 2 主遊技側の変動態様決定用抽選テーブルに変更することで、変動時間が相対的に短くなり、複数の要素（高設定且つ変動時間が相対的に短い変動態様決定用抽選テーブルが選択された状態）により大当りになり易い状態を備えた遊技機を提供することができる。

< 第 18 実施形態における課題 >

設定を用いた遊技機の新たなゲーム性が求められていた。

10

< 第 18 実施形態における効果 >

第 1 主遊技始動口で遊技を行う時間短縮遊技状態が、低設定であると終了し易く且つ第 2 主遊技始動口による遊技へ移行し易くなっており、高設定であると時間短縮遊技状態が終了し難く且つ第 2 主遊技始動口による遊技へ移行し難い遊技機を提供することができる。

【 1094 】

< 第 19 実施形態における課題 >

設定を示唆可能な遊技機が求められていた。

【 1095 】

< 第 19 実施形態における効果 >

20

ハズレの出現回数をカウントすることにより設定を推測可能な遊技機を提供することができる。

【 1096 】

< 第 20 実施形態における課題 >

設定を示唆可能な遊技機が求められていた。

【 1097 】

< 第 20 実施形態における効果 >

所定のタイミングで設定示唆演出が発生する又は装飾図柄により設定を示唆することにより設定を推測可能な遊技機を提供することができる。

【 1098 】

30

< 第 21 実施形態における課題 >

複数の設定値を有しており大当り又は小当りに関する処理において汎用性の高い遊技機が求められていた。

【 1099 】

< 第 21 実施形態における効果 >

開放回数データが 1 R データであるか否かを判定することにより、大当りに係る処理の実行中であるのか小当りに係る処理の実行中であるのかを判断することができる。

大当り図柄又は小当り図柄の種類数の作動パターンを有する必要がなくなり、使用するデータ容量を削減することができる。

様々な製番を製造していく場合にも、製番毎にラウンド表示に対する異なるオフセットを作成する必要がなく、汎用性の高い遊技機とすることができる。また、大当りに対応するラウンド表示灯データと小当りに対応するラウンド表示灯データとを同じラウンド表示灯テーブルに記憶しており、前述した第 21 実施形態における、特別遊技開始時制御処理と特別遊技制御処理の構成である、大当りと小当りとで同一の制御処理を実行する構成と組み合わせることで、使用データ容量の削減と汎用性の高い処理を実現することができる。

40

【 1100 】

< 第 22 実施形態における課題 >

複数の設定値を有しており汎用性の高い先読みコマンドを有する遊技機が求められていた。

50

【 1 1 0 1 】

< 第 2 2 実施形態における効果 >

先読みコマンドの種類が増えすぎないようにすることができ、使用するデータ容量を削減することができると共に、主制御基板 M 側から副制御基板 S 側に先読みコマンドを送信した際に、副制御基板 S 側で設定値に関する演出（前述した設定示唆演出など）を実行することができる。

設定 1 ではハズレであるが、設定 6 では大当たりとなる乱数値である保留に対しても、設定 6 に定められている場合には、大当たりとなる保留として先読み演出を実行することができると共に、ハズレとなる保留に対して誤って大当たりとなる保留に対する演出を実行してしまうことがないように構成することができる。

10

6 つの状況に対応した遊技機を 3 つの先読みコマンドで構成（区別）することができる。

【 1 1 0 2 】

< 第 2 3 実施形態における課題 >

電源投入時に適切なコマンドをメイン側からサブ側に送信可能な遊技機が求められていた。

【 1 1 0 3 】

< 第 2 3 実施形態における効果 >

電源投入時にメイン側からサブ側に送信するコマンドに優先度を設けることにより、適切なコマンド送信態様とすることができる。

20

【 1 1 0 4 】

実施形態の組み合わせ

本明細書において、各実施形態や変形例を適宜組み合わせることが可能であるが、特に優位となる実施形態の組み合わせについて、以下に列挙する。

< 本実施形態 + 第 6 実施形態 >

本実施形態と第 6 実施形態とを組み合わせることで、主制御基板側の設定値を副制御基板側において示唆可能に構成することができ、例えば、大当たり中に、第 1 実施形態において設けられた大入賞口の近辺の一般入賞口に遊技機球が入球することで、設定値の示唆演出を行うよう構成することが可能となる。

< 第 2 実施形態 + 第 6 実施形態 >

30

第 2 実施形態と第 6 実施形態とを組み合わせることで、第 2 実施形態における副制御基板側の演出内容決定処理においても設定値に応じた演出抽選を行うよう構成することが可能となる。例えば、低確率状態且つ低ベースである通常時において設定値に応じて異なる演出抽選を行ってもよく（先読み演出の当選割合や先読み演出の演出内容を異ならせる等）、また、高確率状態かつ高ベースである S T 時において設定値に応じて異なる演出抽選を行ってもよい。ここで、大当たり変動において予告等により大当たりの示唆だけでなく、設定値の示唆も実行するよう構成した場合、低確率状態よりも高確率状態の方が大当たりになり易いため、連荘するほど設定値の示唆演出が多く発生し、設定の把握が容易になる。例えば、先読み演出（画像）に設定を示唆する内容を含めるように構成する、又は、先読み演出の発生頻度により、設定把握が可能に構成してもよい。また、大当たり終了後の限定頻度テーブルにおける変動態様を設定に応じて異ならせるよう構成することも可能であり、あわせて、演出ステージ等を異ならせることも可能となる。

40

< 第 3 実施形態（第 4 実施形態） + 第 5 実施形態 >

第 3 実施形態（又は第 4 実施形態）と第 5 実施決定とを組み合わせることで、始動口等の入賞口や大入賞口の内部に特定領域（V 入賞口）を備えるぱちんこ機において、球皿内部の遊技球に触れることができない構成となり、この構成であれば、元々遊技機が保持している遊技球以外のモノ（糸付き球等）を球皿から遊技領域内に発射することが不可能又は困難になるため、入賞口や特定領域に不正に遊技球等を通過させるゴト行為の防止となる。

< 第 4 実施形態 + 第 6 実施形態 >

50

第4実施形態と第6実施形態とを組み合わせることで、設定値に応じてV入賞口の遮蔽部材の開放態様を異ならせることや、設定値に応じて当否抽選における当り（大当り）の当選確率のみ変更して当り（小当り）の当選確率は変更しない（設定値に関わらず共通）構成や、設定値に応じて当否抽選における当り（小当り）の当選確率のみ変更して当り（大当り）の当選確率は変更しない（設定値に関わらず共通）構成、設定値に応じて当り（大当り）と当り（小当り）の双方の当選確率を変更する構成とすることも可能である。

< 第4実施形態 + 第11実施形態 >

第4実施形態と第11実施形態とを組み合わせることで、大当りについては複数の抽選確率テーブル（第11実施形態では2つ）により当否抽選を実行し、小当りについては小当り用の1つの抽選確率テーブルにより当否抽選を行う構成となる。つまり、大当りにつ

10

< 第5実施形態 + 第6実施形態 >

第5実施形態と第6実施形態とを組み合わせることで、設定値を操作部装置にて確認するよう構成することが可能である。具体的には、主制御基板から賞球払出制御基板に設定値情報が送信され、賞球払出制御基板は操作部装置のタッチパネル式インターフェースに設定値を表示する制御を行うよう構成することができる。

【符号の説明】

【1105】

20

M 主制御基板

MN11ta-A 第1主遊技用当否抽選テーブル、MN11ta-B 第2主遊技用当否抽選テーブル

MN11ta-H 補助遊技用当否抽選テーブル、MN41ta-A 第1主遊技図柄決定用抽選テーブル

MN41ta-B 第2主遊技図柄決定用抽選テーブル、MN41ta-H 補助遊技図柄決定用抽選テーブル

MN51ta-A 第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル、MN51ta-B 第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル

MN51ta-H 補助遊技変動態様決定用抽選テーブル、MP11t-C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ

30

MP11t-H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、MP22t-B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ

MP33c 入賞球カウンタ、MP34t 特別遊技用タイマ

MP52c 時短回数カウンタ、MT10 コマンド送信用バッファ

A 第1主遊技周辺機器、A10 第1主遊技始動口

A11s 第1主遊技始動口入球検出装置、A20 第1主遊技図柄表示装置

A21g 第1主遊技図柄表示部、A21h 第1主遊技図柄保留表示部

B 第2主遊技周辺機器、B10 第2主遊技始動口

B11s 第2主遊技始動口入球検出装置、B11d 第2主遊技始動口電動役物

40

B20 第2主遊技図柄表示装置、B21g 第2主遊技図柄表示部

B21h 第2主遊技図柄保留表示部

C 第1・第2主遊技共用周辺機器、C10 第1大入賞口

C11s 第1大入賞口入賞検出装置、C11d 第1大入賞口電動役物

C20 第2大入賞口、C21s 第2大入賞口入賞検出装置

C21d 第2大入賞口電動役物、D30 遊技領域

D44 発射ハンドル

D32 外レール、D34 内レール

H 補助遊技周辺機器、H10 補助遊技始動口

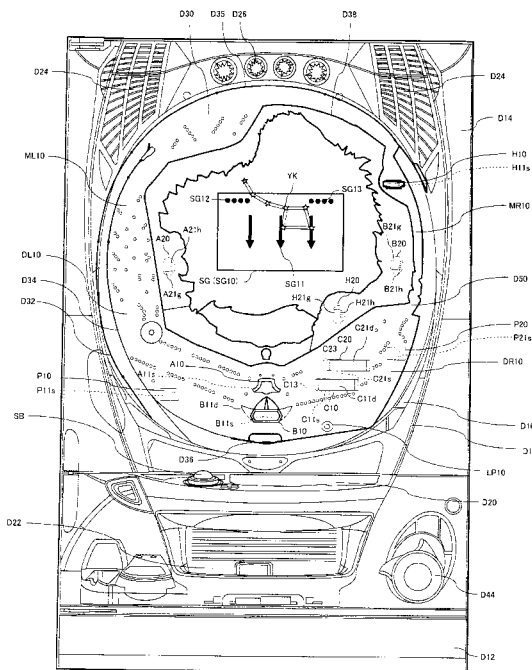
H11s 補助遊技始動口入球検出装置、H20 補助遊技図柄表示装置

50

H 2 1 g	補助遊技図柄表示部、H 2 1 h	補助遊技図柄保留表示部	
S	副制御基板、S M	演出表示制御手段（サブメイン制御基板）	
S G	演出表示装置		
S G 1 0	表示領域、S G 1 1	装飾図柄表示領域	
S G 1 2	第 1 保留表示部、S G 1 3	第 2 保留表示部	
K H	賞球払出制御基板		
K E	賞球払出装置、K E 1 0	払出ユニット	
D 1 6	透明板、K R	賞球レール	
K T	賞球タンク、K H	賞球払出制御基板	
E a	電源スイッチ、D 4 2	発射装置	10
E	電源供給ユニット、D 4 0	発射制御基板	
D L 1 0	左打ち領域、D R 1 0	右打ち領域	
M L 1 0	左打ちルート（第 1 流下ルート）、M R 1 0	右打ちルート（第 2 流下ルート）	
D 5 0	右打ちルート流出口、N K c	入球数カウンタ	
P 1 0	左一般入賞口、P 2 0	右一般入賞口	
H S c	左打ち指示カウンタ、M S c	右打ち指示カウンタ	
M P 5 1 c	確変回数カウンタ、M N 5 2 c	限定頻度カウンタ	
M P 4 1 t	小当り遊技用タイマ、M P 4 1 t	2 排出待機タイマ	
C 2 2	特定領域（V 入賞口）、C 2 0	1 箱状部材	20
C 2 3	第 2 大入賞口排出口、C 2 3 s	第 2 大入賞口排出検出装置	
C 2 4	上遮蔽部材、C 2 5	下遮蔽部材	
C 2 2 s	V 入賞口入球検出装置		
S M 2 6 c	先読み演出実行カウンタ、S M 2 4 t	電源投入タイマ	
S M 2 3 c	滞在ステージ管理カウンタ、S M 2 3 c 2	連荘回数カウンタ	
S B	サブ入力ボタン、S B s	サブ入力ボタン入力検出装置	
K H	賞球払出制御基板、K E	賞球払出装置	
3 1 0 0	送受信制御手段		
3 1 1 0	受信制御手段、3 1 1 1	メイン側受信情報一時記憶手段	
3 1 1 2	E C O ユニット側受信情報一時記憶手段、3 2 1 0	送信制御手段	30
3 3 0 0	払出制御手段、3 3 1 0	払出処理関連情報一時記憶手段	
3 3 1 1 a	第 1 主遊技始動口入賞カウンタ、3 3 1 1 b	第 2 主遊技始動口入賞カウンタ	
3 3 1 1 c	第 1 大入賞口入賞カウンタ、3 3 1 1 d	第 2 大入賞口入賞カウンタ	
3 3 1 1 e	一般入賞口入賞カウンタ、3 3 1 2	持ち球数カウンタ	
3 3 1 3	封入遊技球数カウンタ、3 4 0 0	発射制御手段	
3 4 1 0	発射制御関連情報一時記憶手段、3 5 0 0	電断時・電断復帰時初期処理制御手段	
3 5 1 0	電断時情報一時記憶手段		
4 0	発射制御装置、4 2	発射装置	40
K S	賞球許可センサ類、E U	E C O ユニット	
5 0	操作部装置		

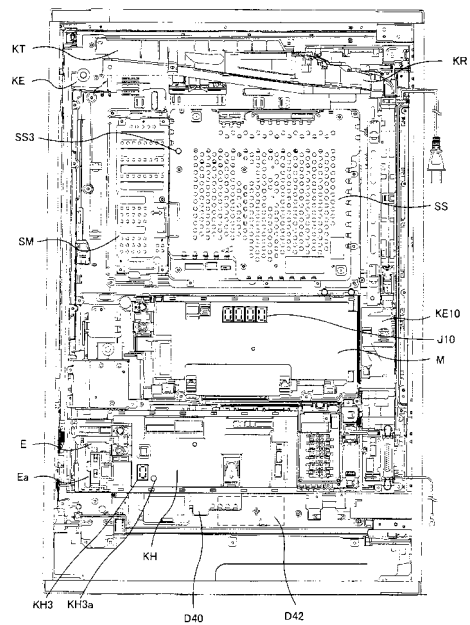
【 図 1 】

(81)



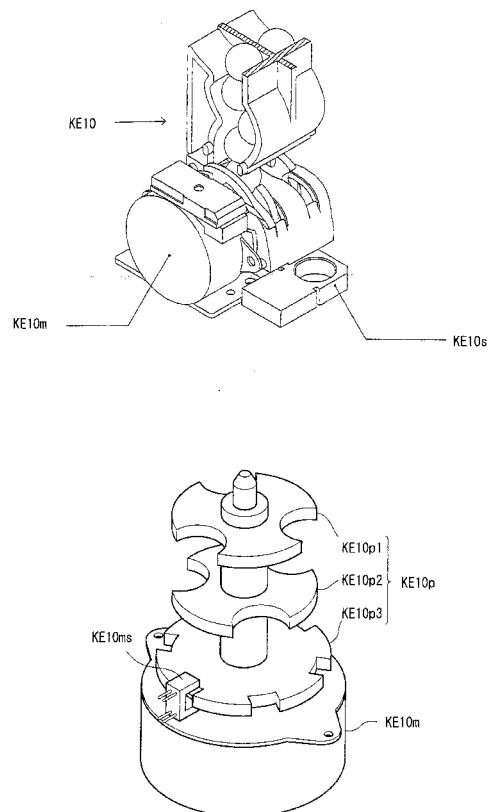
【 図 2 】

(图2)



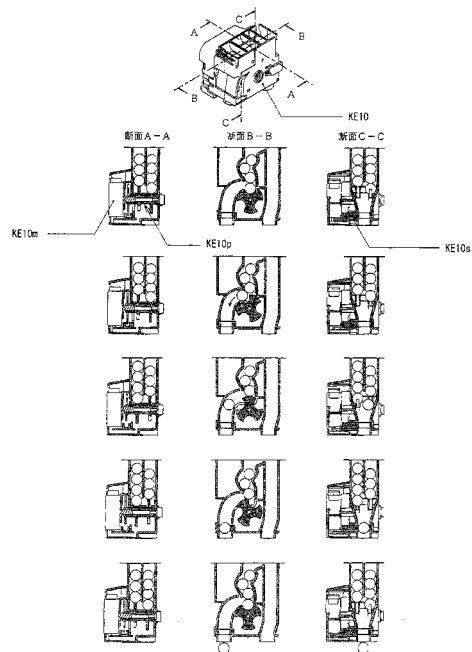
【 図 3 】

(圖 3)

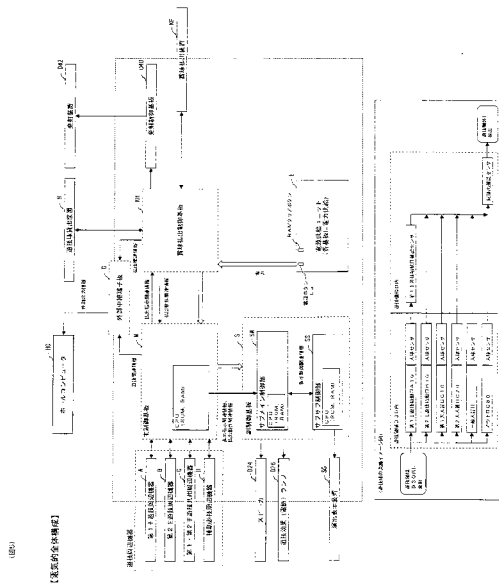


【 図 4 】

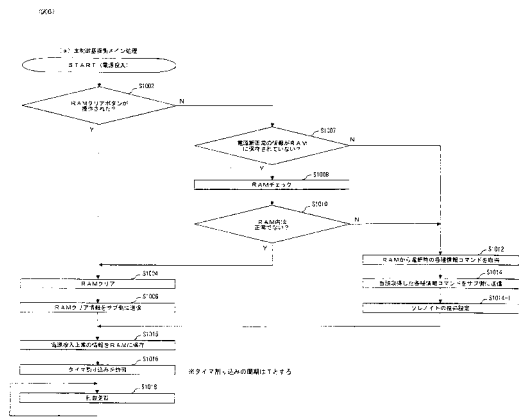
(4)



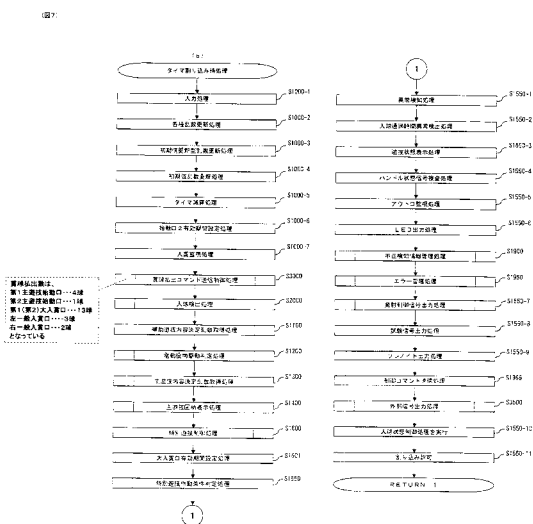
【 図 5 】



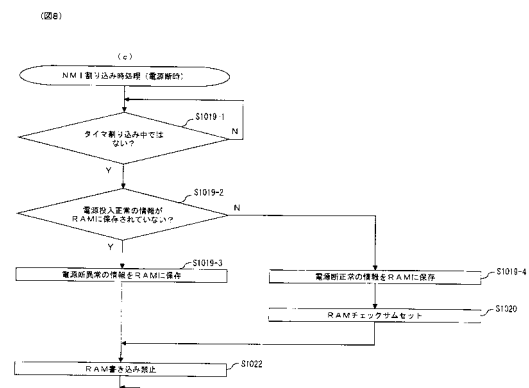
【 図 6 】



【圖 7】

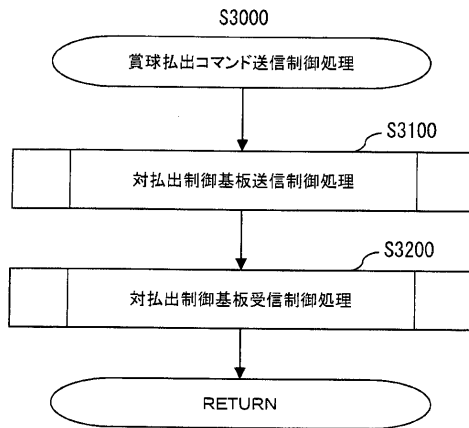


【圖 8】



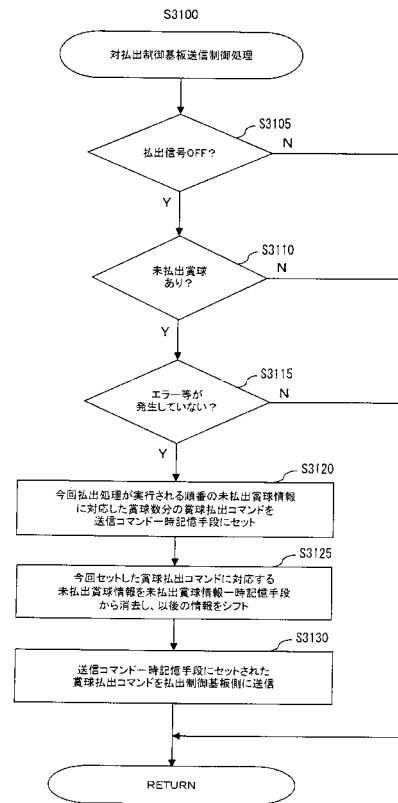
【図 9】

(図9)



【図 10】

(図10)



【図 11】

(図11)

賞球払出コマンド	7	6	5	4	3	2	1	0
	1	0	0	1				A

払出関連情報	7	6	5	4	3	2	1	0
	0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モード動作エラー
0	無
1	有

C	過剰払出エラー
0	無
1	有

D	球経路エラー
0	無
1	有

E	払出モータエラー
0	無
1	有

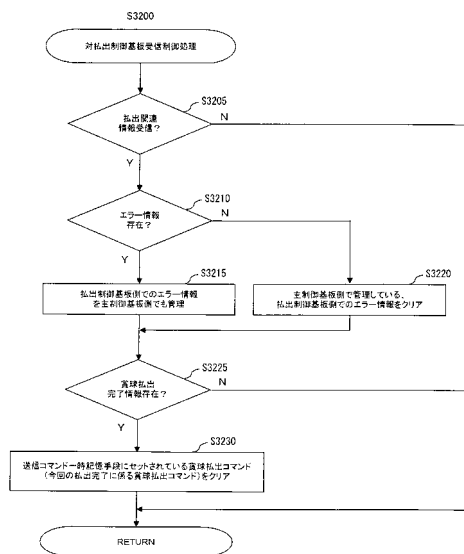
F	賞球装置エラー
0	無
1	有

G	受け皿満タエラー
0	無
1	有

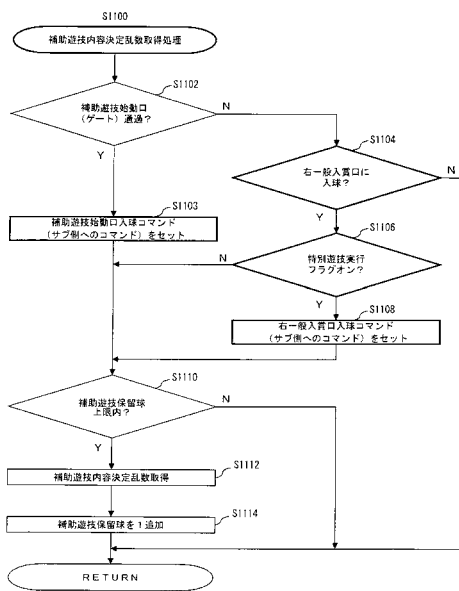
H	払出状態
0	払出完了
1	払出来完了

【図 12】

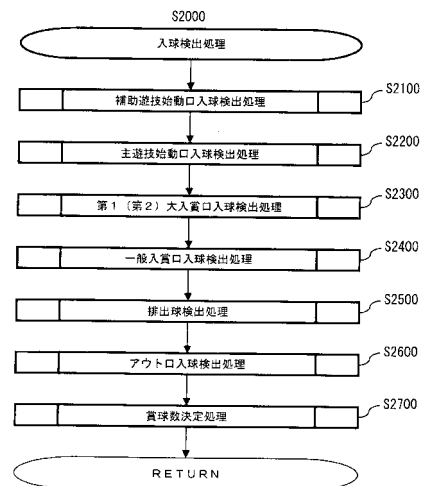
(図12)



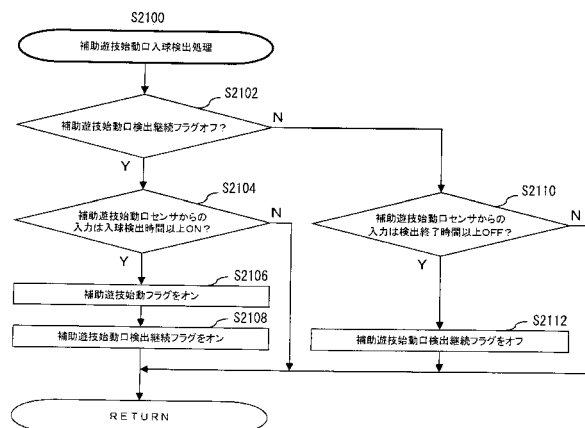
(13)



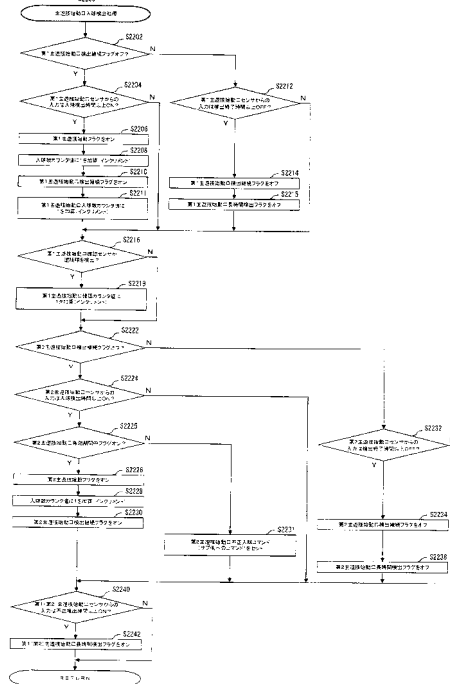
(圖 14)



(图15)

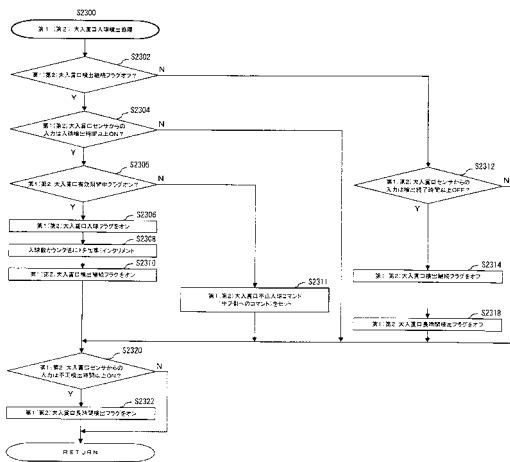


(16)



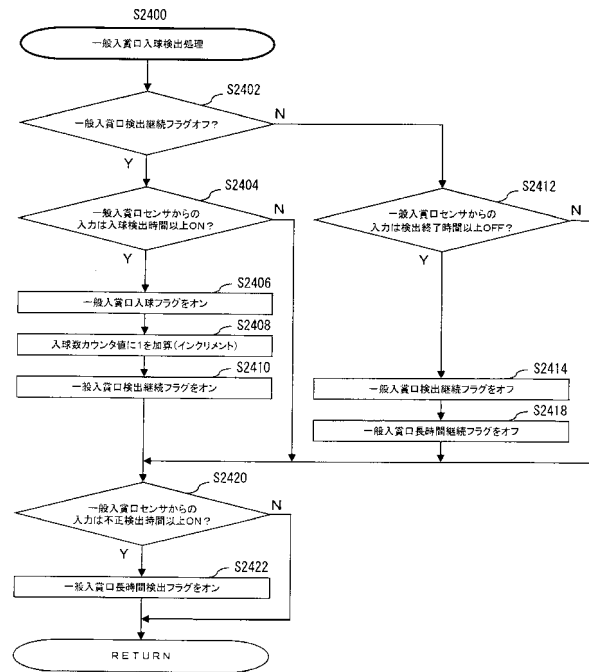
【図 17】

(図 17)



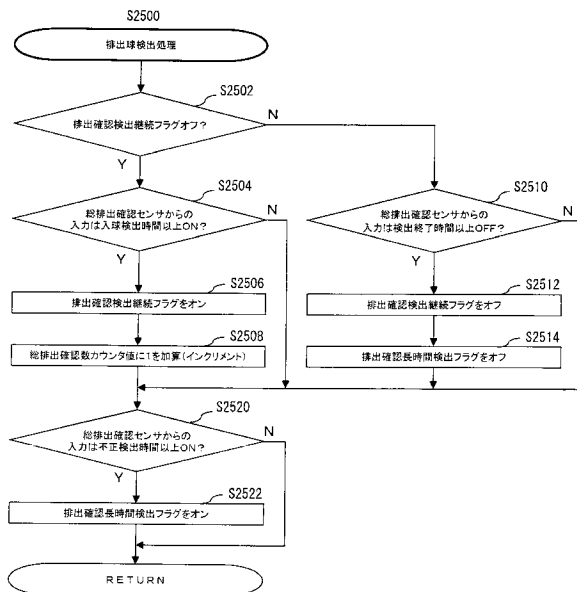
【図 18】

(図 18)



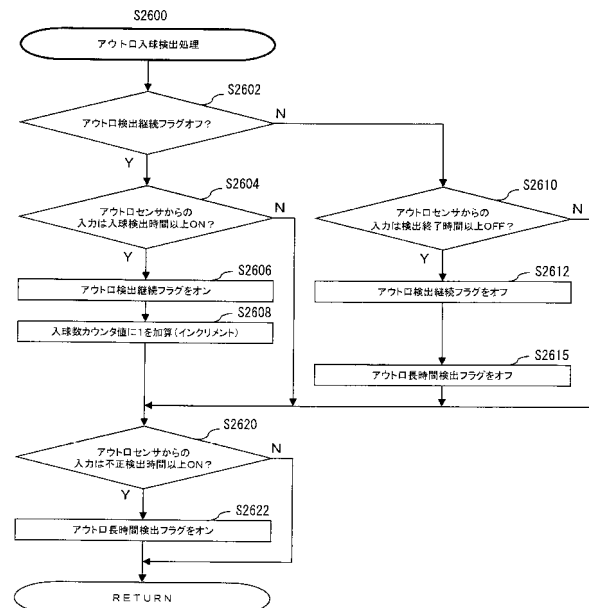
【図 19】

(図 19)



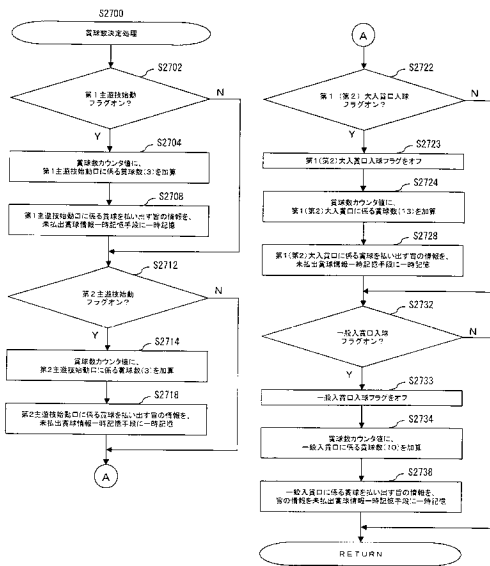
【図 20】

(図 20)



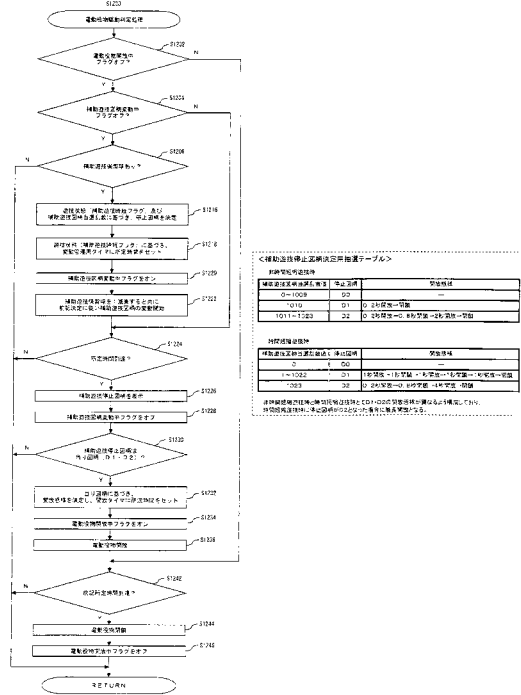
【図 2 1】

(図 21)



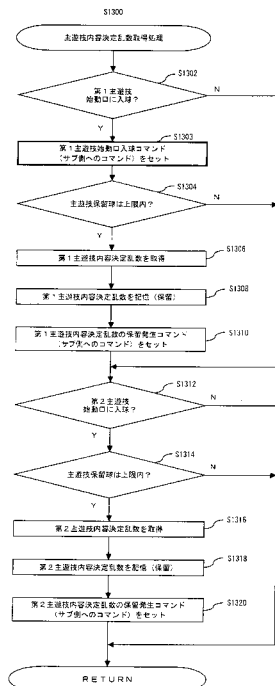
【図 2 2】

(図 22)



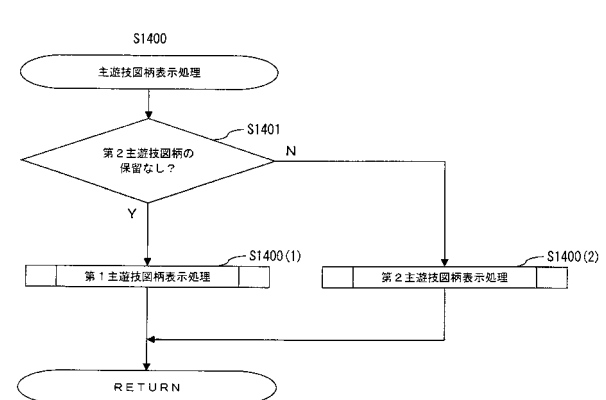
【図 2 3】

(図 23)

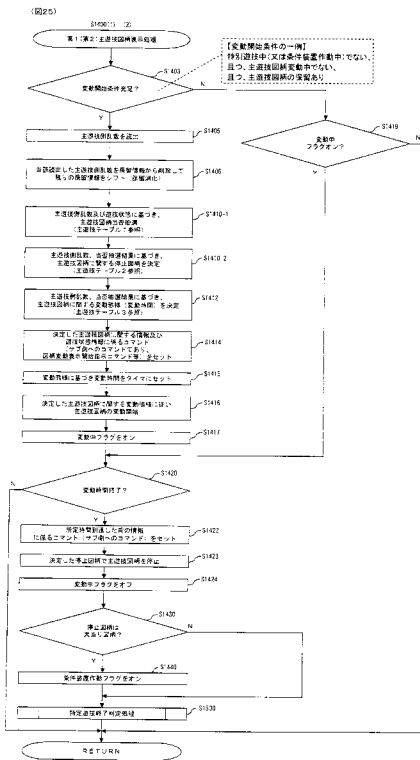


【図 2 4】

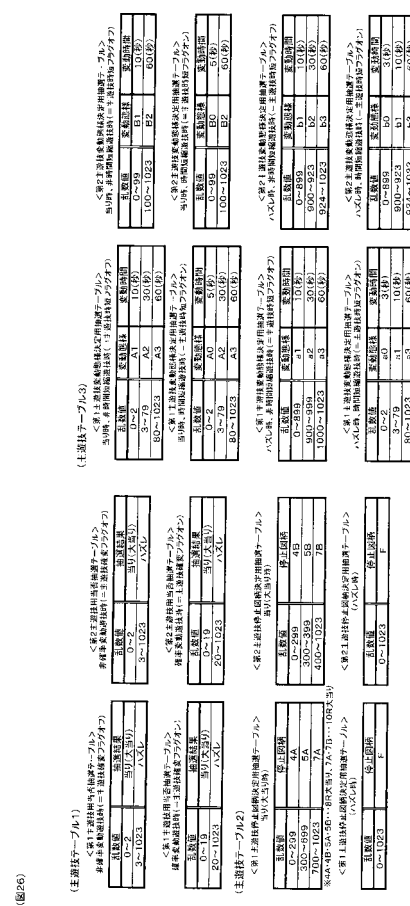
(図 24)



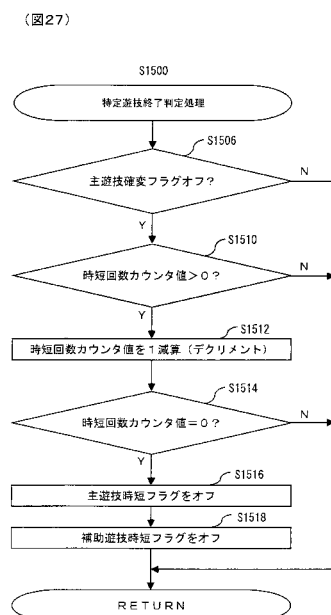
【 図 2 5 】



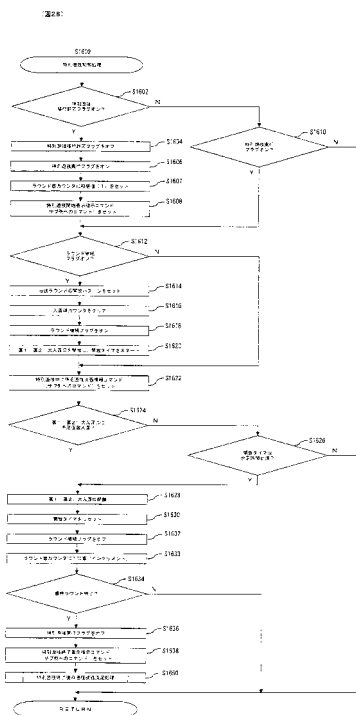
【 図 2 6 】



【 図 2 7 】

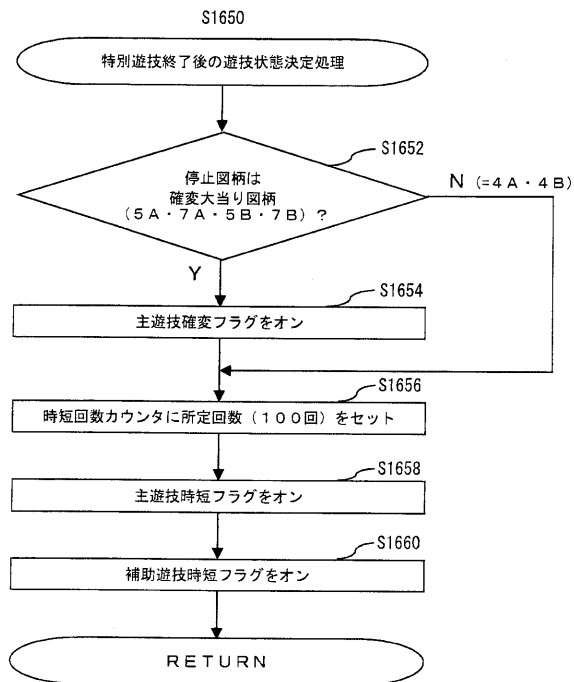


【 図 2 8 】



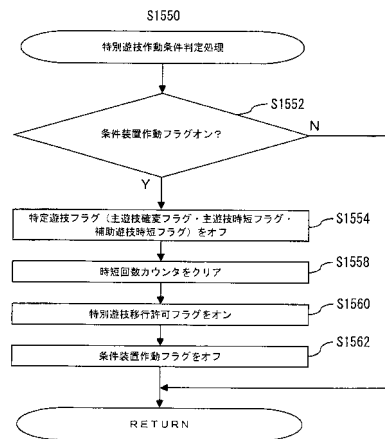
【図 29】

(図29)



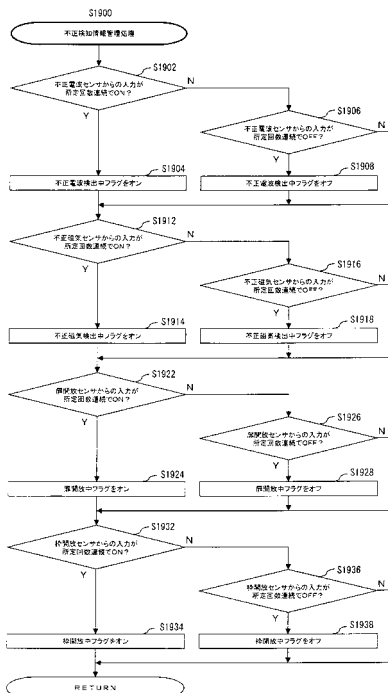
【図 30】

(図30)



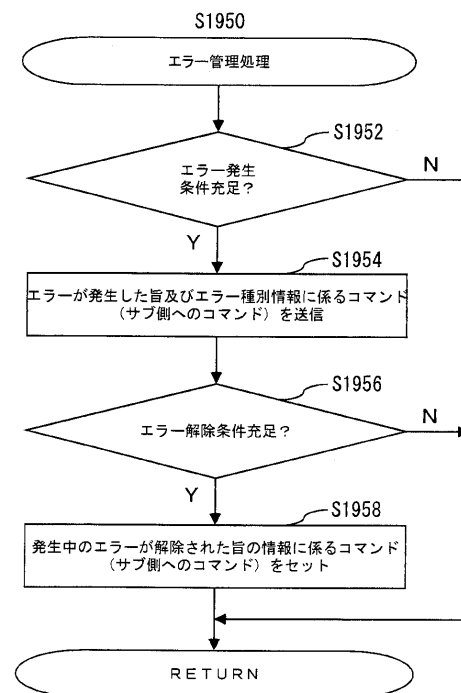
【図 31】

(図31)



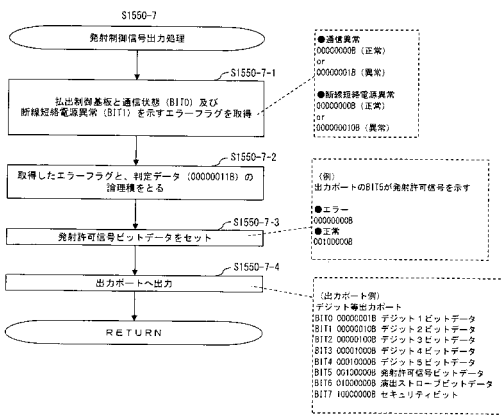
【図 32】

(図32)



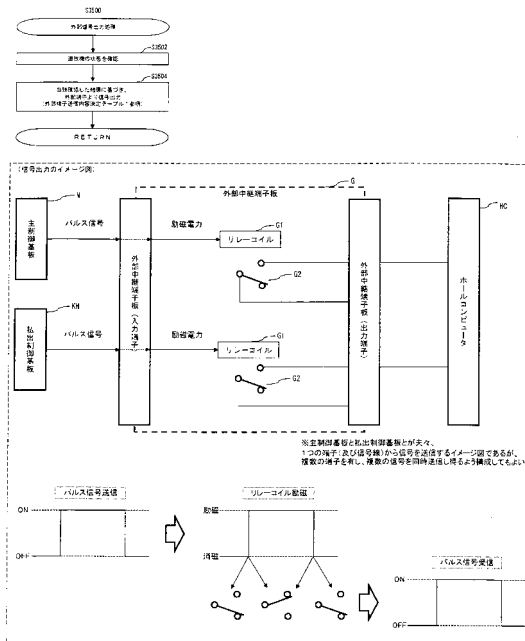
【 図 3 3 】

(圖33)



【 図 3 4 】

(圖34)

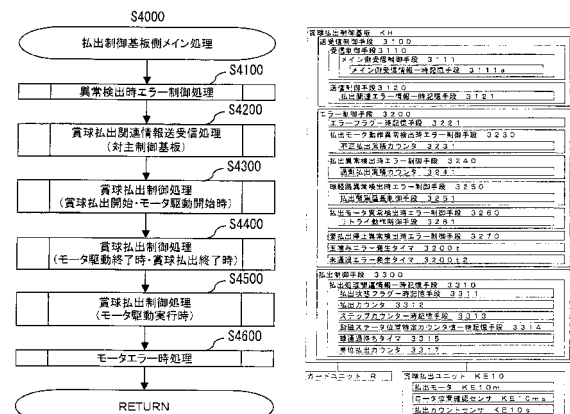


【 図 3 5 】

[illegible]

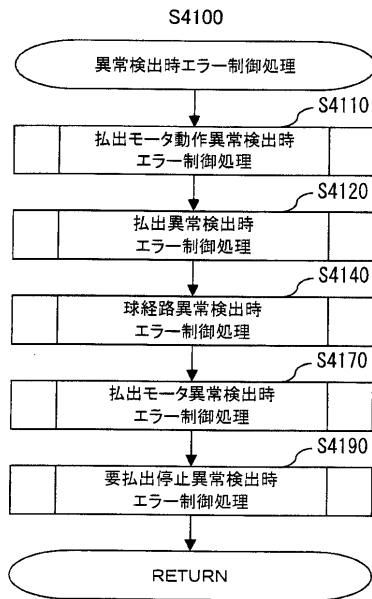
【 図 3 6 】

(圖36)



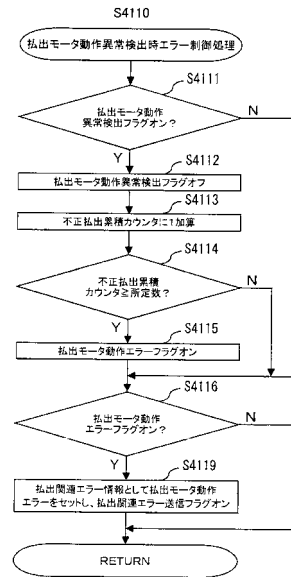
【図 37】

(図37)



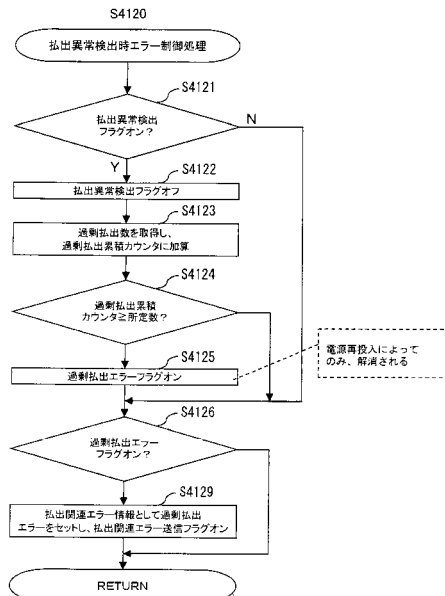
【図 38】

(図38)



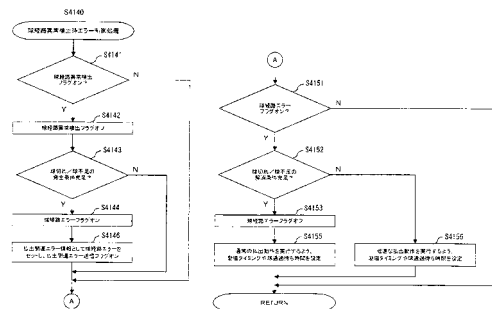
【図 39】

(図39)



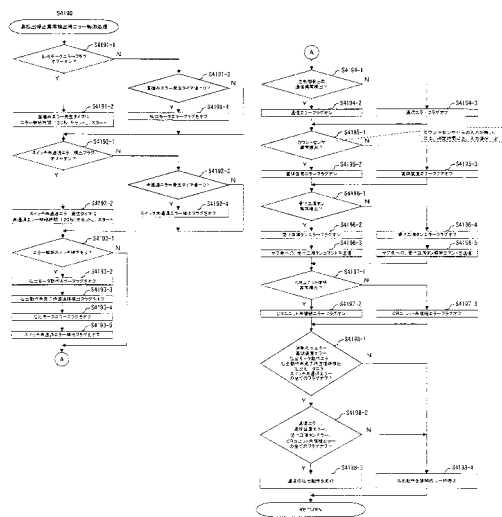
【図 40】

(図40)



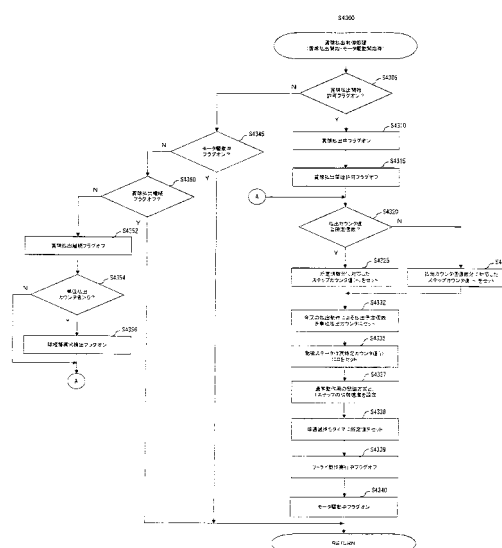
【 図 4 2 】

(圖4.2)



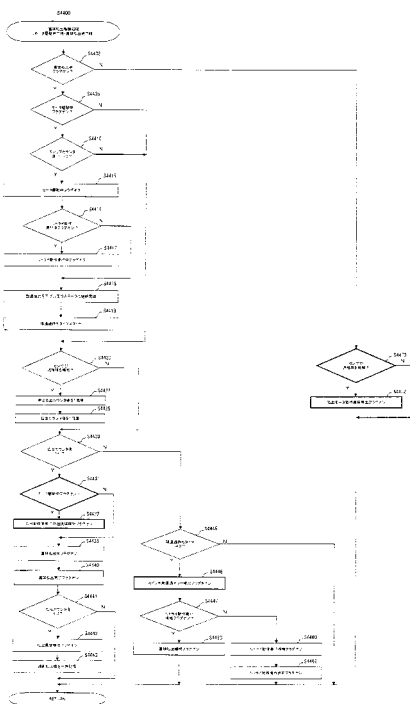
【 図 4 4 】

[144]



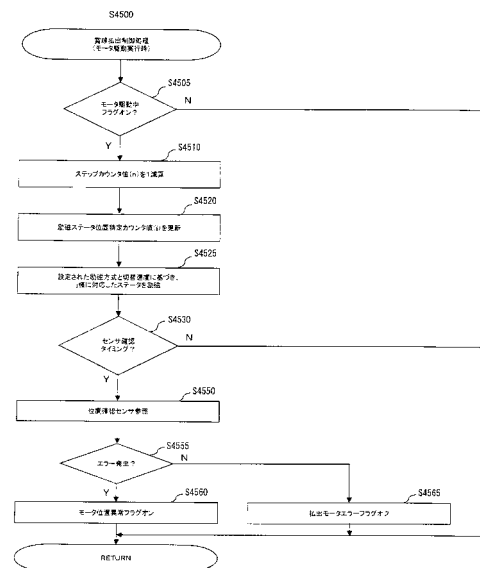
【図 45】

(図45)



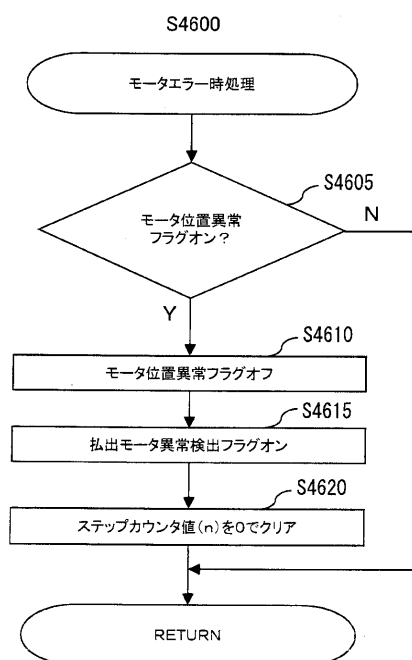
【図 46】

(図46)



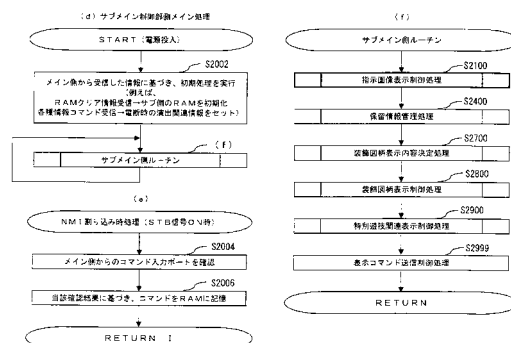
【図 47】

(図47)



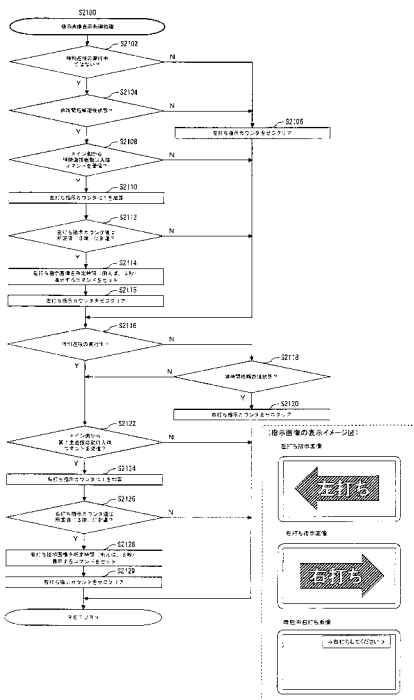
【図 48】

(図48)



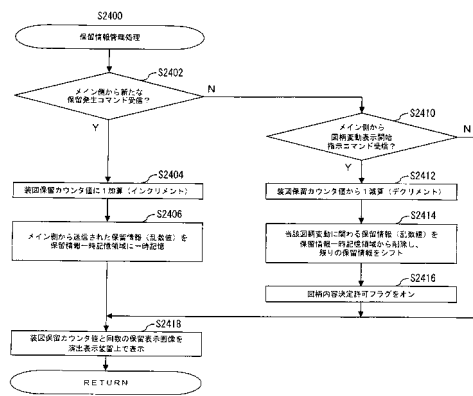
【図 49】

(図49)



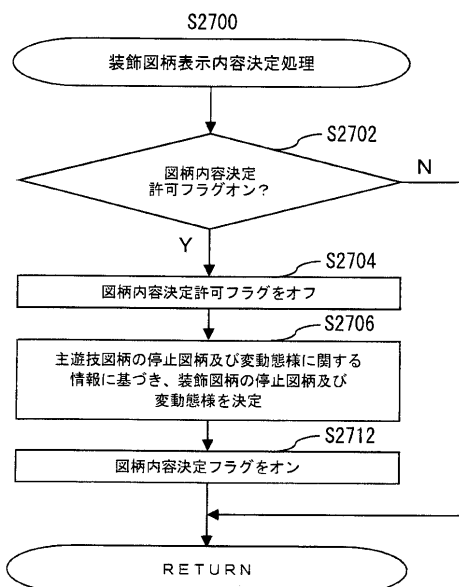
【図 50】

(図50)



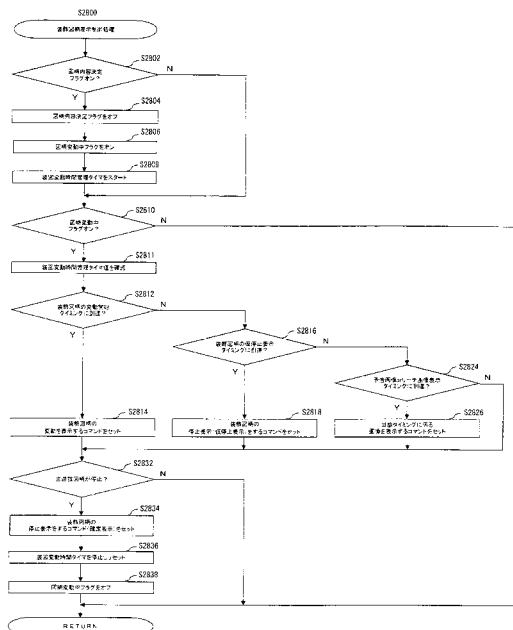
【図 51】

(図51)

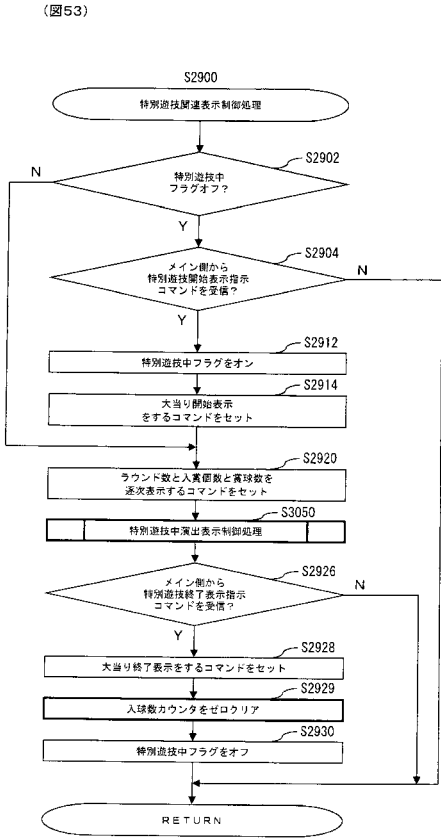


【図 52】

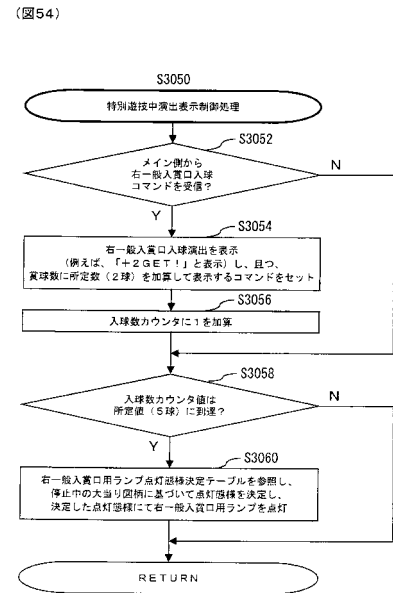
(図52)



【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】

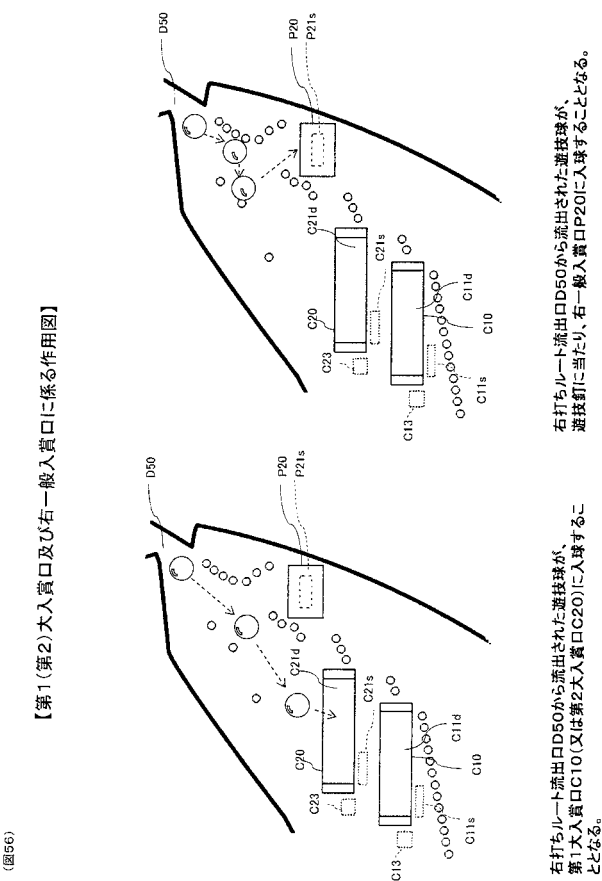
(図55)

【右一般入賞口用ランプ点灯態様決定テーブルの一例】

【確変大当たり図柄停止時(5A、7A、5B、7B)】【非確変大当たり図柄停止時(4A、4B)】

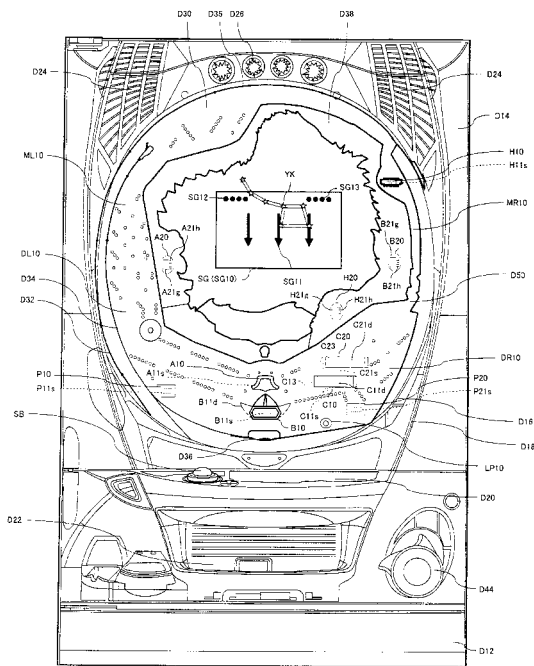
賞球数	点灯態様	賞球数	点灯態様
0～29	紅色	—	紅色
30～429	赤色	0～99	赤色
430～749	緑色	100～299	緑色
750～949	青色	300～649	青色
950～999	白色	650～999	白色

【図 5 6】



【図 57】

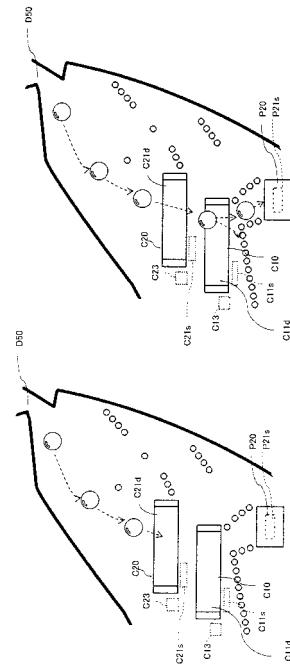
(図57) (変1)



【図 58】

【第1 (第2) 大入貫口及び右一般入貫口に係る作用図】

(図58) (変1)

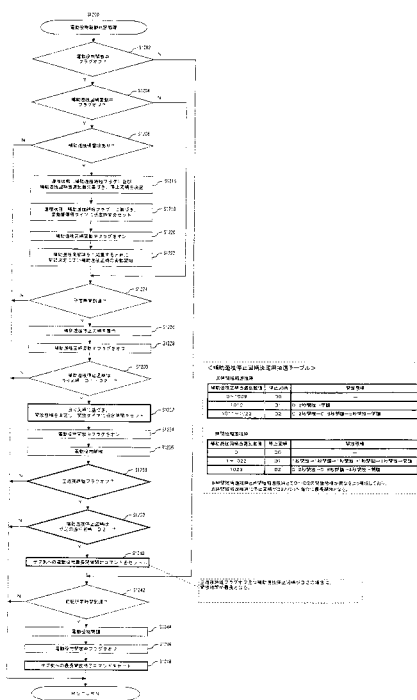


右打ちノード出口D50から排出された遊技球が、第1大入貫口C10又は第2大入貫口C20を通過し、右一般入貫口P20に入射することとなる。

右打ちノード出口D50から排出された遊技球が、第1大入貫口C10又は第2大入貫口C20に入射することとなる。

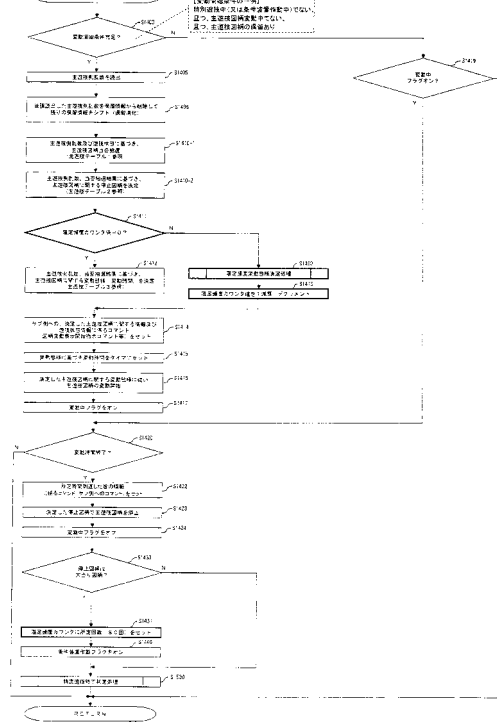
【図 59】

(図59) (変2)

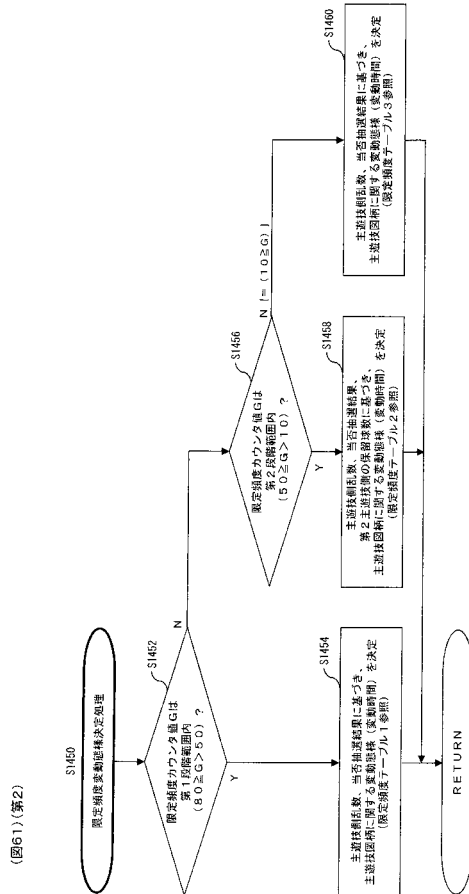


【図 60】

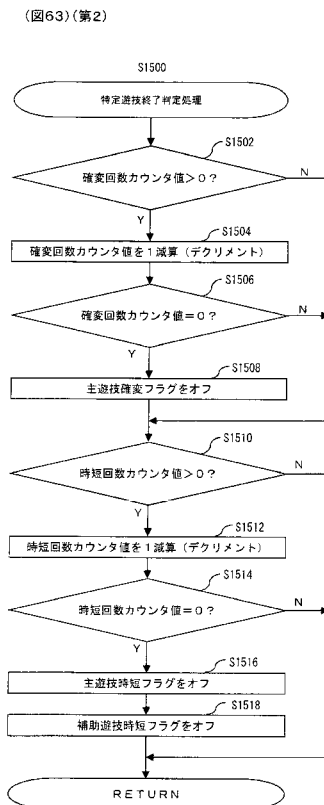
(図60) (変2)



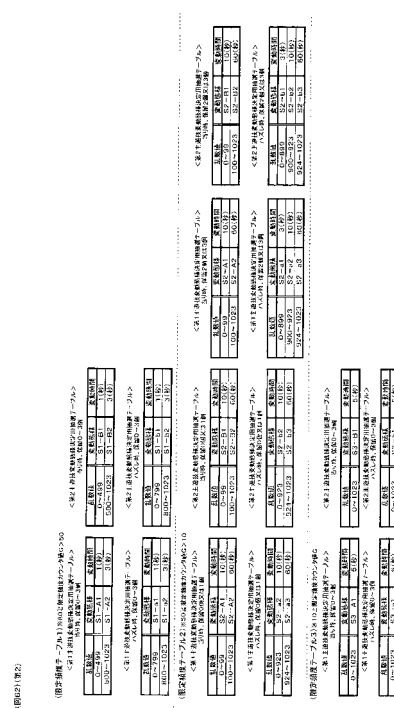
【 図 6 1 】



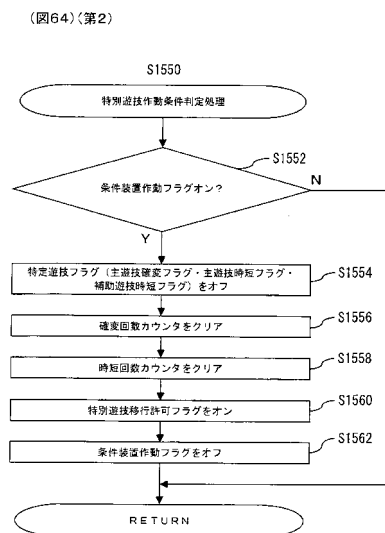
【 図 6 3 】



【 図 6 2 】

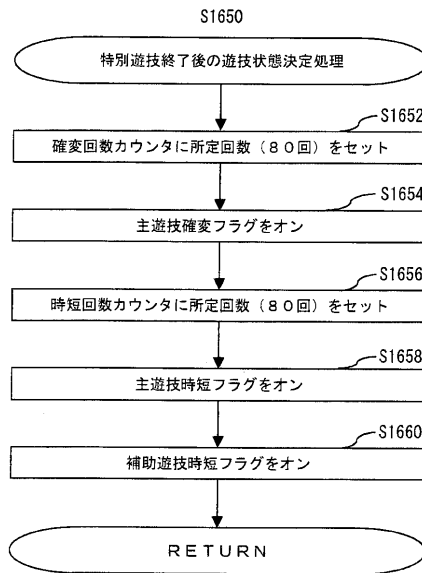


【 図 6 4 】



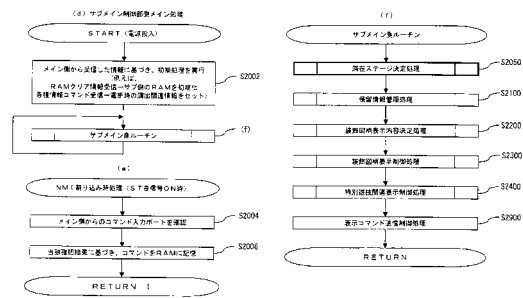
【図 65】

(図65)(第2)



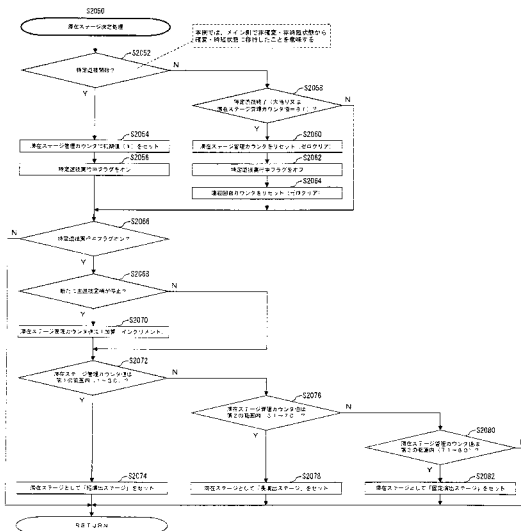
【図 66】

(図66)(第2)



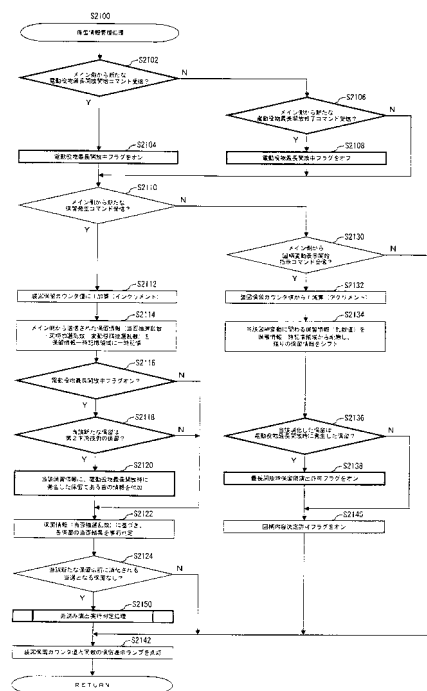
【図 67】

(図67)(第2)

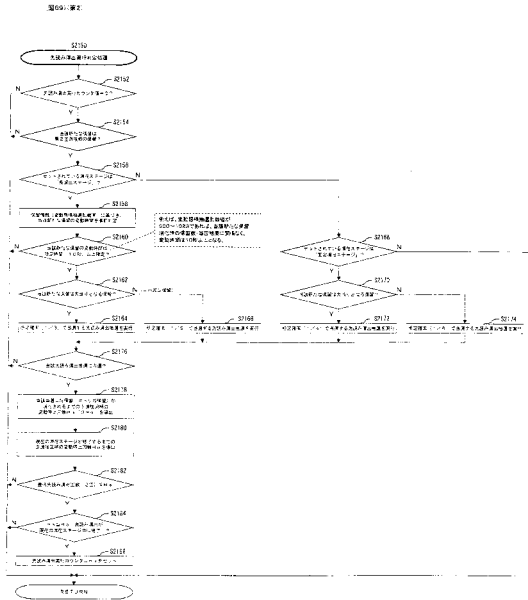


【図 68】

(図68)(第2)

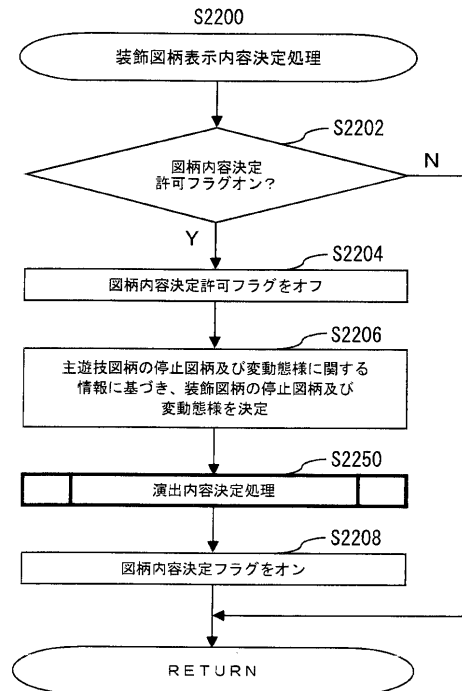


【図 69】

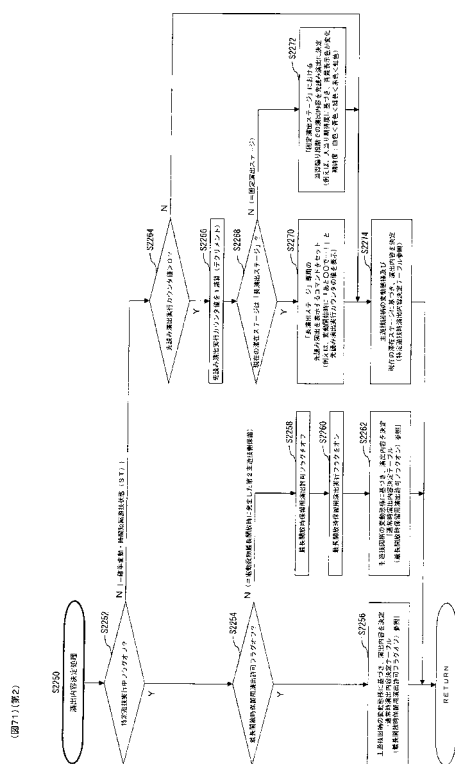


【図 70】

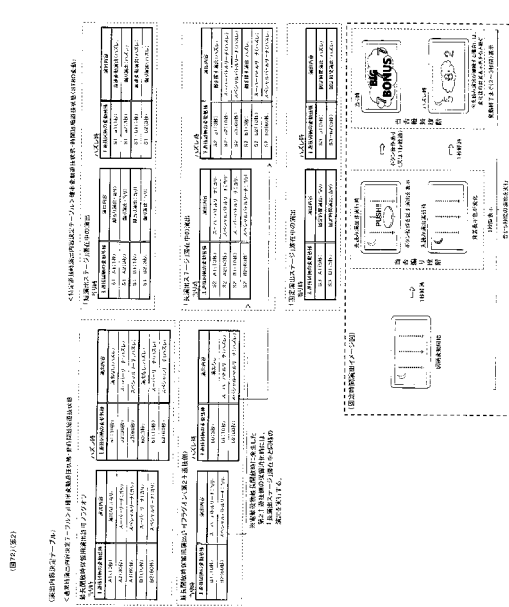
(図70)(第2)



【図 71】

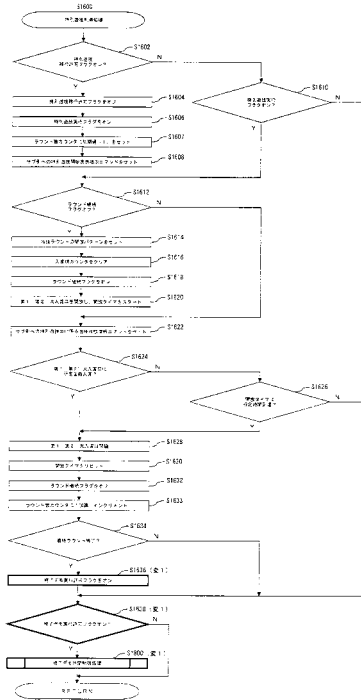


【図 72】



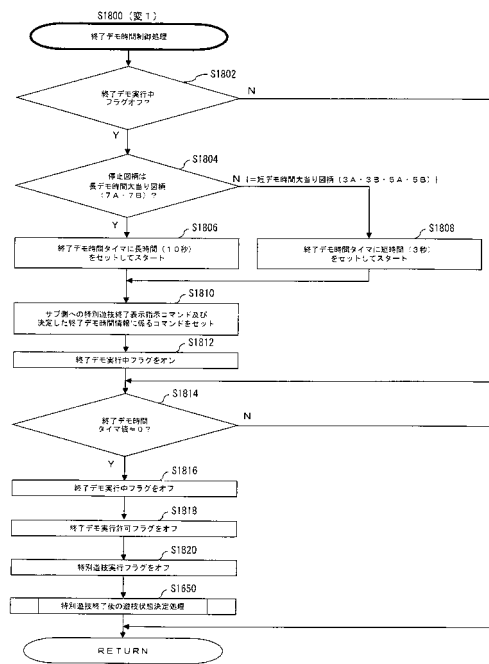
【図 77】

(図77)(第1変1)



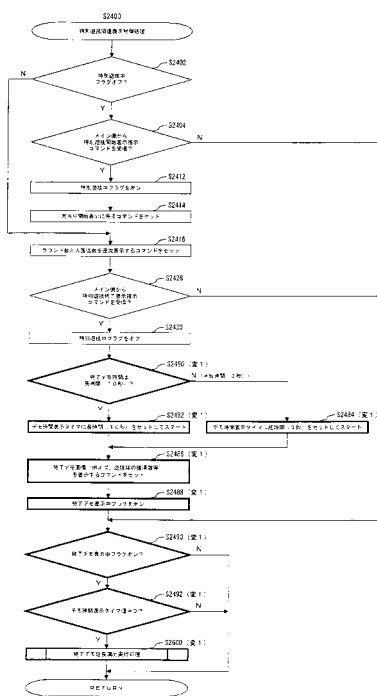
【図 78】

(図78)(第2変1)



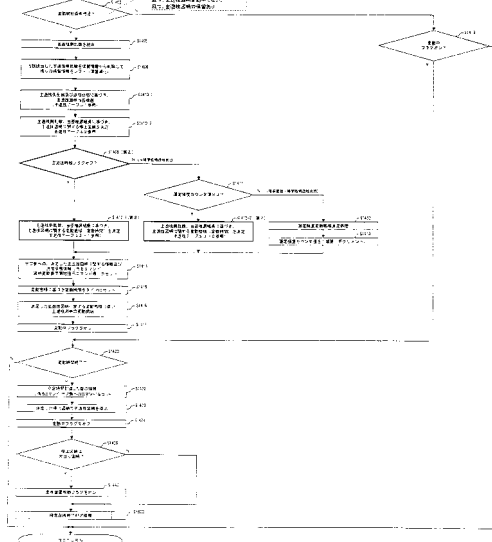
【図 79】

(図79)(第2変1)

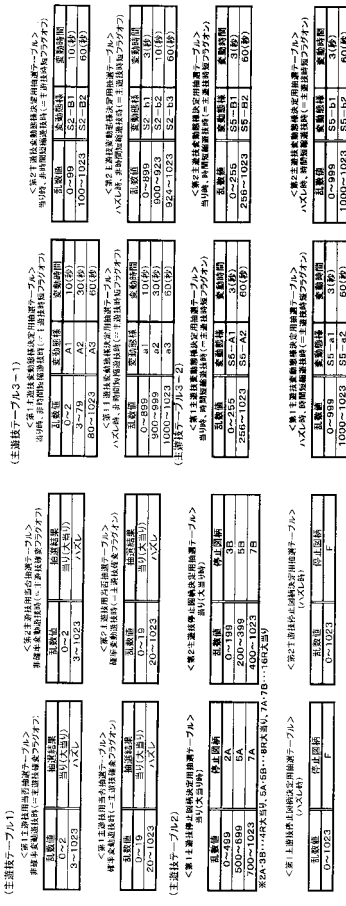


【図 80】

(図80)(第3変1)

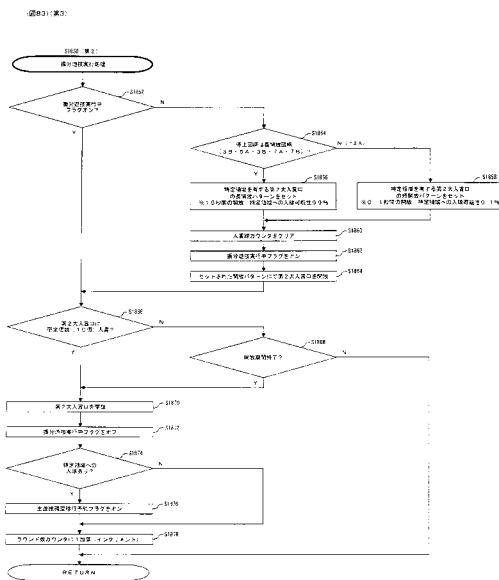


【 図 8 1 】

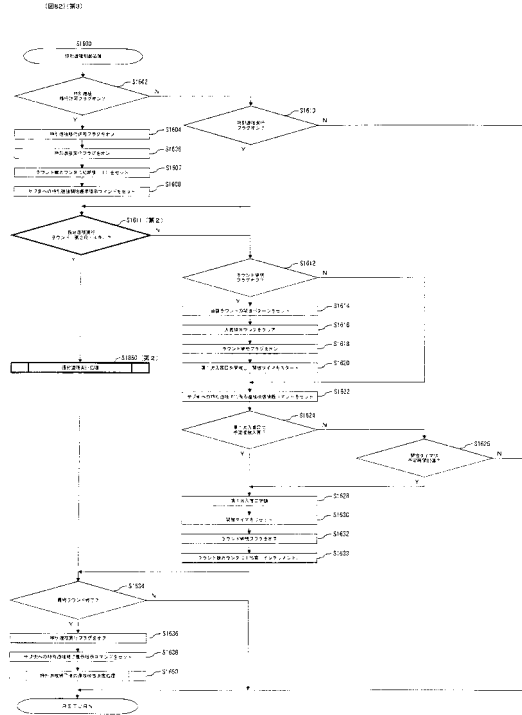


〔四六〕(第3)

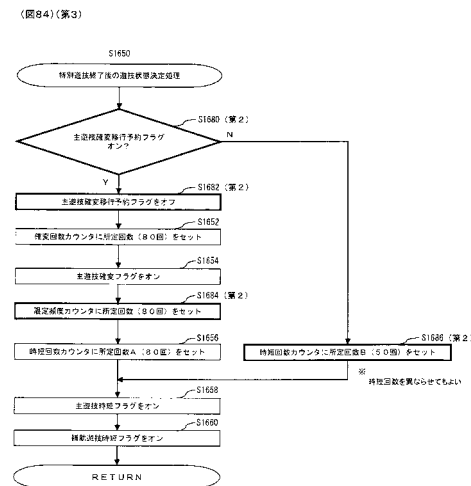
【 図 8 3 】



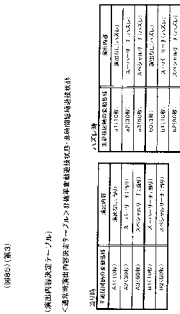
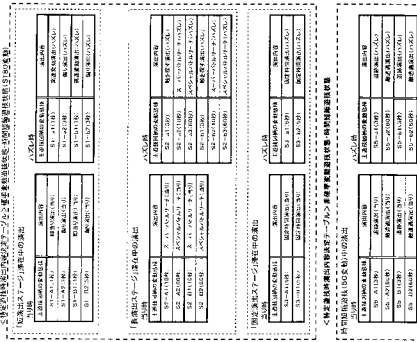
【 図 8 2 】



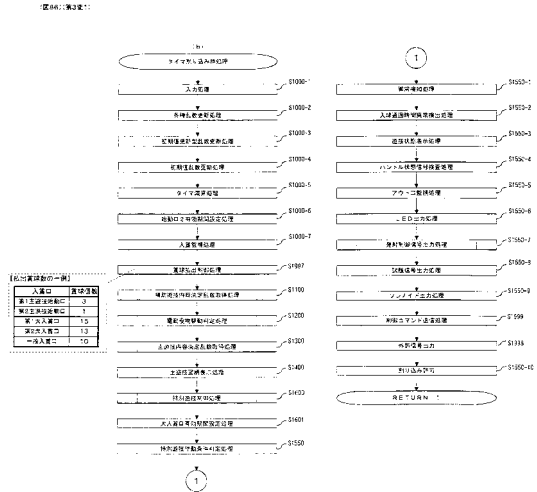
【 図 8 4 】



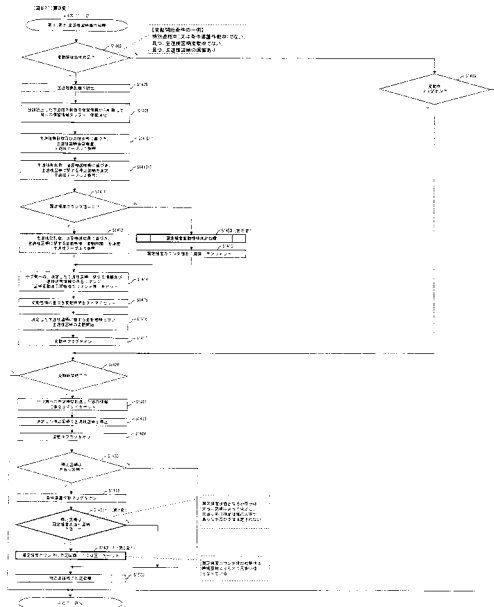
【 図 8 5 】



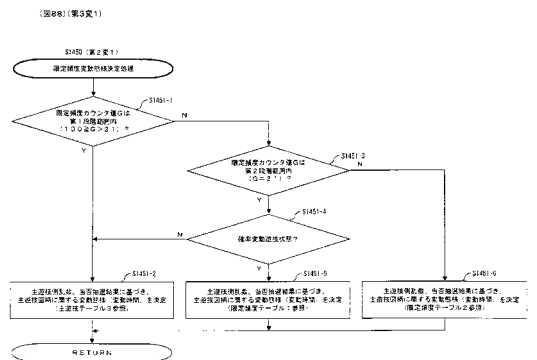
【 図 8 6 】



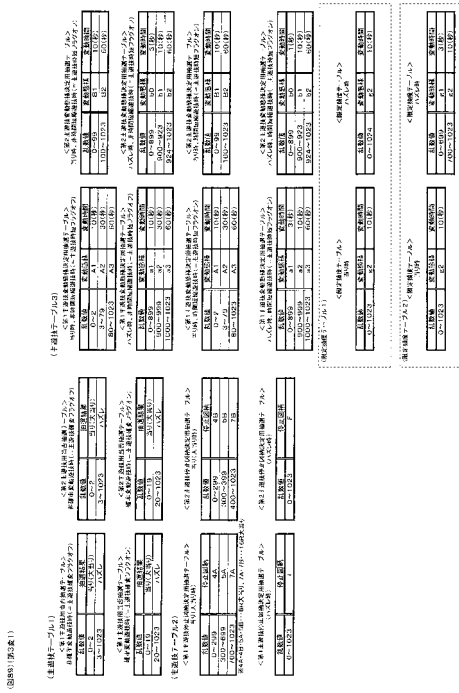
【 図 8 7 】



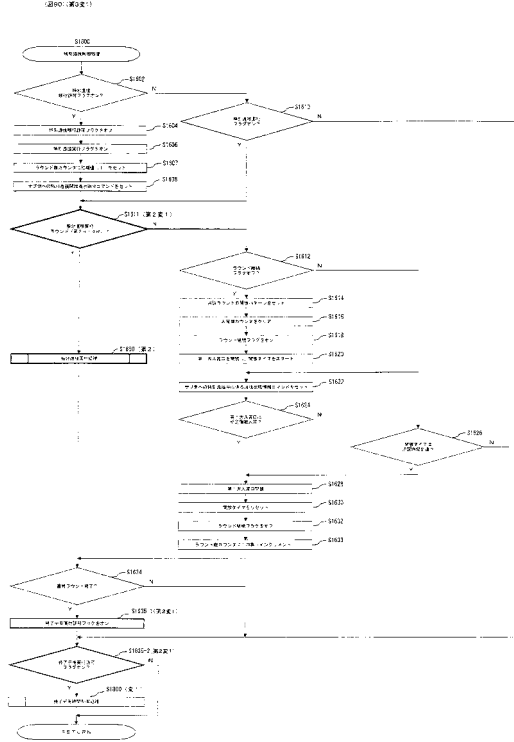
【 図 8 8 】



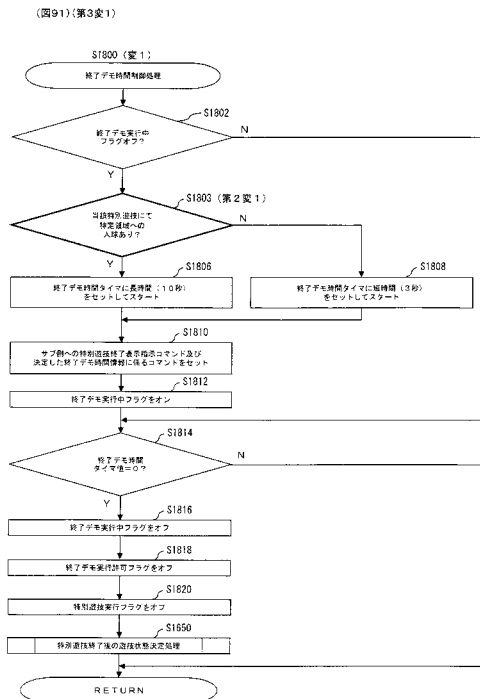
【 図 8 9 】



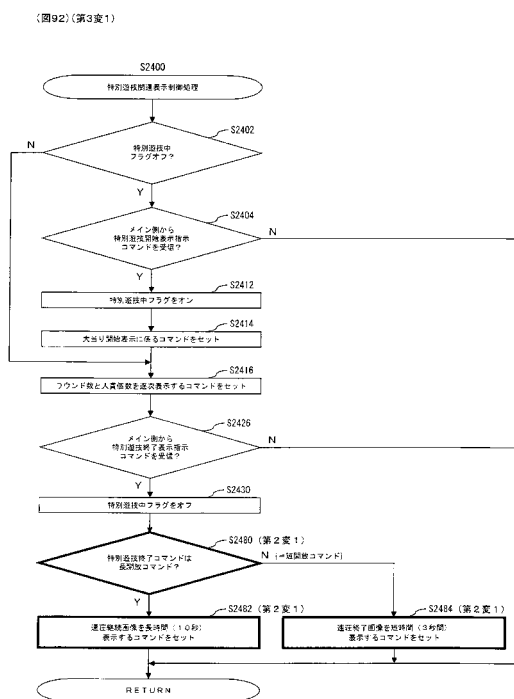
【 図 9 0 】



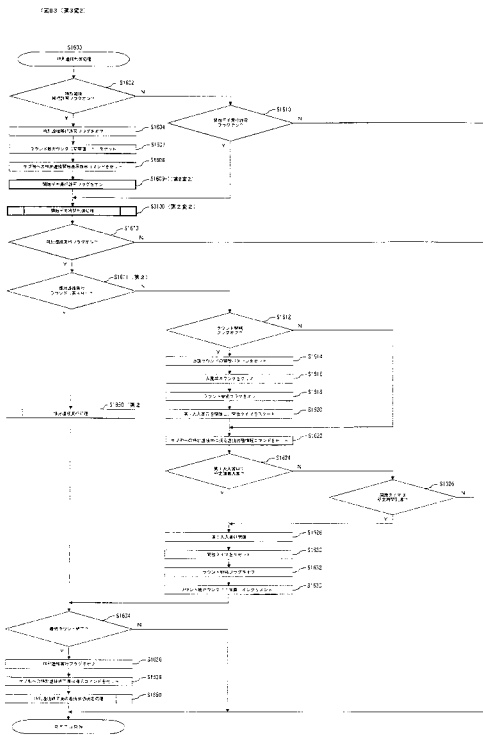
【 図 9 1 】



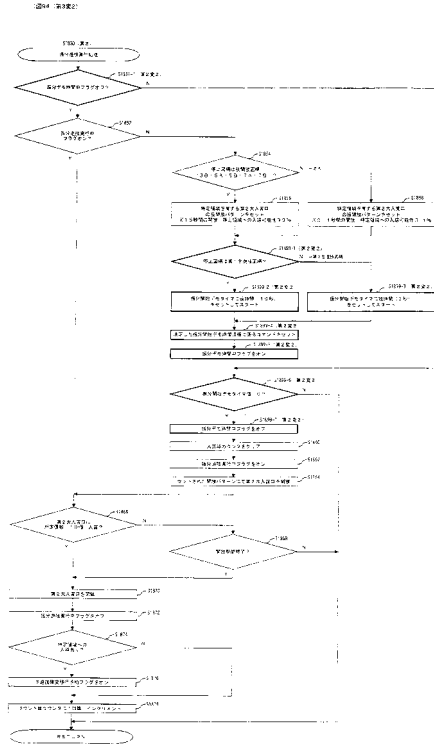
【 図 9 2 】



【 図 9 3 】



【 図 9 4 】



【 図 9 5 】

	14日	22日	29日	4日	12日	19日	27日	3月4日	11日	18日	25日	31日	4月8日	15日	22日	29日
4-A	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学
7-A	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学
4-D	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学
5-B	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学
7-B	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学	気候学

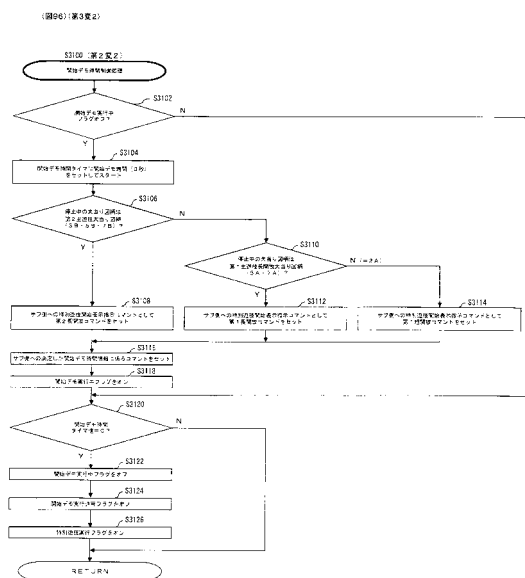
※東京23区は気候学が2月17日のみ、4月7日

※気候学は1500mの標高が多い、気候学は2,000m

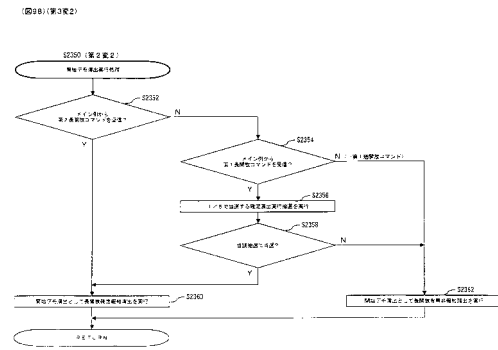
※反撃放は500msの遅延があり、反撃放は30000msの遅延となっている

※第2次入賞者選考は、5月15日(7日)のみ、すべてのラウンドが表裏同様に開催となる。

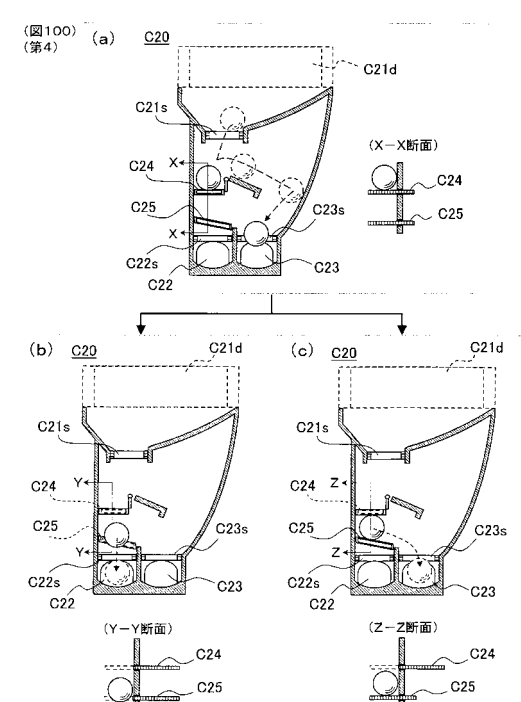
【 図 9 6 】



【 図 9 8 】

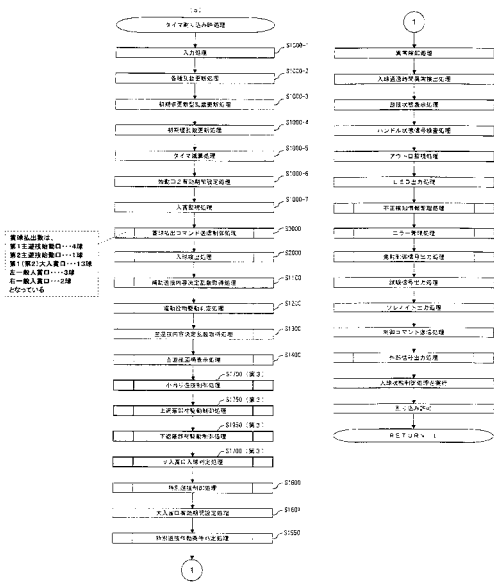


【 叉 1 0 0 】



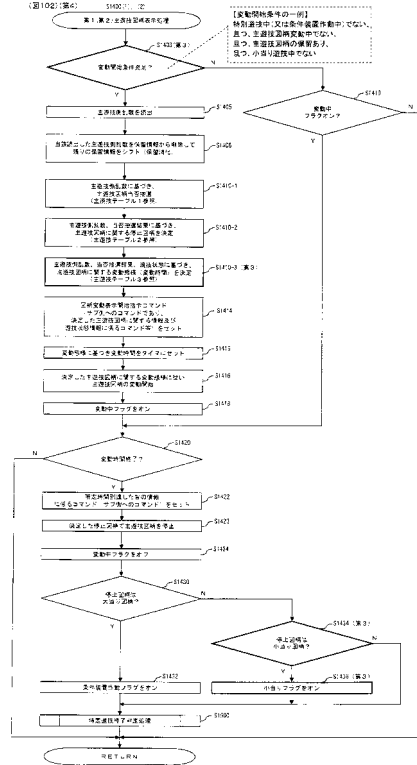
【図101】

(図101)(第4)



【図102】

(図102)(第4)



【図103】

(図103)(第4)

(主遊技テーブル1)

<第1主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3~1019	ハズレ
1020~1023	当り(小当り)

<第2主遊技用当否抽選テーブル>

乱数値	抽選結果
0~2	当り(大当り)
3	ハズレ
4~1023	当り(小当り)

(主遊技テーブル2)

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~299	4A
300~499	5A
500~1023	7A

※4A・5A・・・4R大当り、4B・5B・・・8R大当り、7A・7B・・・16R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~1023	7AK

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~299	4B
300~399	5B
400~1023	7B

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

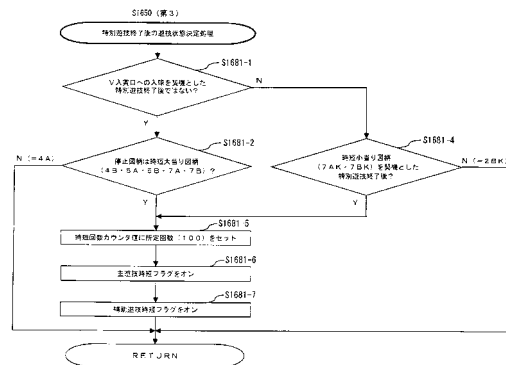
乱数値	停止図柄
0~1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

乱数値	停止図柄
0~299	2BK
300~1023	7BK

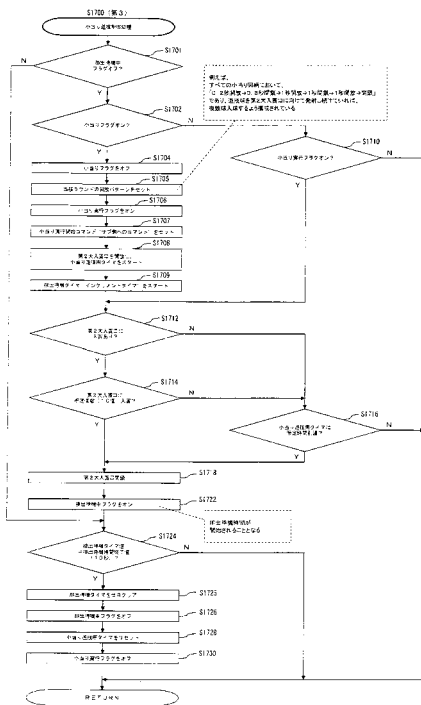
【図104】

(図104)(第4)



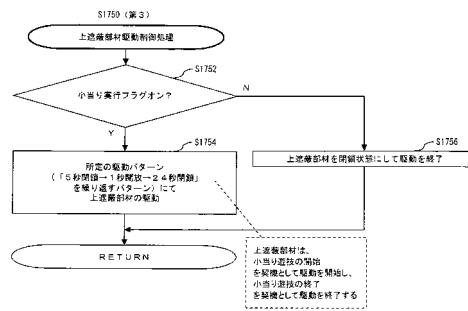
【図105】

(図105)(第4)



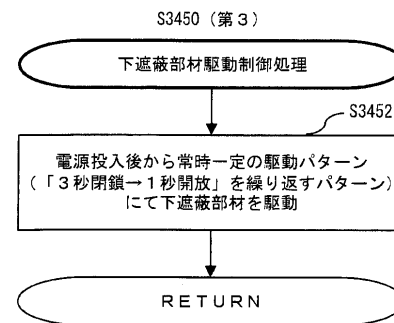
【図106】

(図106)(第4)



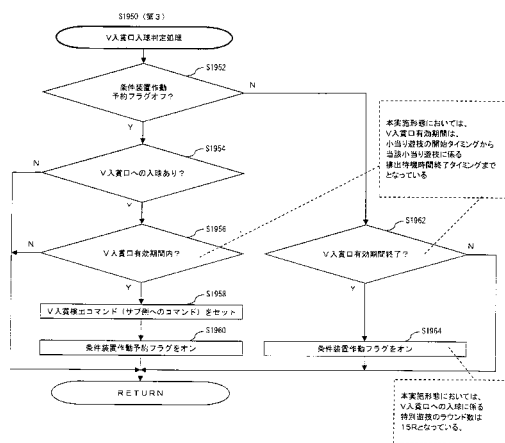
【図107】

(図107)(第4)



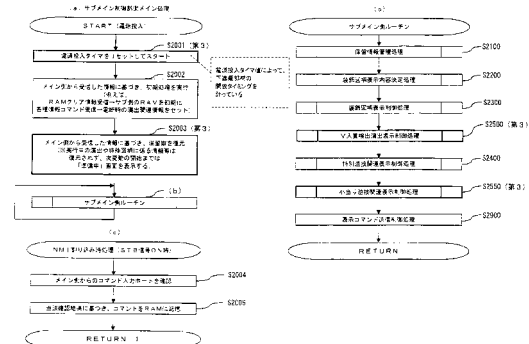
【図108】

(図108)(第4)



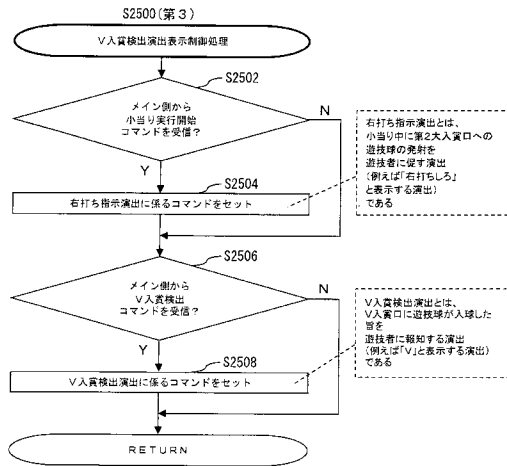
【図109】

(図109)(第4)



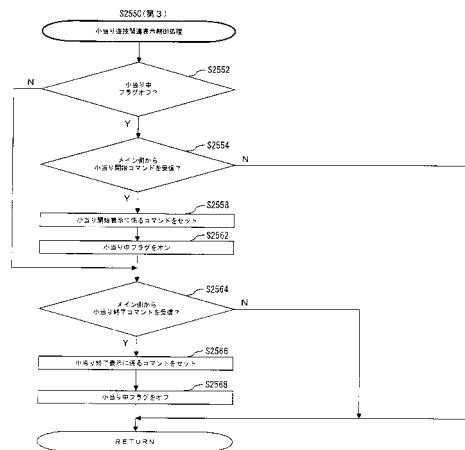
【図 1 1 0】

(図110)(第4)



【図 1 1 1】

(図111)(第4)



【図 1 1 2】

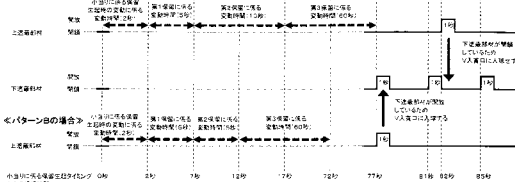
(図112)(第4)

【V入賞口への入賞に係る作用図】※パチンコに係る演出が2個存在している図例数値中に小当りに係る演出が生じた場合

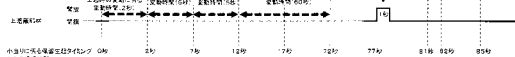
	パターンA	パターンB
小当りに係る演出が生じてから 変動抽選の開始抽選が開始するまでの時間	2秒	2秒
第1保留の定数時間 (変動抽選決定時の保留数)	(保留数=2番) 5秒	(保留数=2番) 5秒
第2保留の定数時間 (変動抽選決定時の保留数)	(保留数=1番) 10秒	(保留数=3番) 5秒
第3保留の定数時間 (変動抽選決定時の保留数)	(保留数=0番) 60秒	(保留数=2番) 60秒
小当り遊技開始から 上遊機が時間切れまでの時間	5秒	9秒
小当りに係る演出が生じてから 上遊機が時間切れまでの時間	82秒	77秒

※保留の消化率は、「第1保留→第2保留→第3保留」となっている

＜パターンAの場合＞

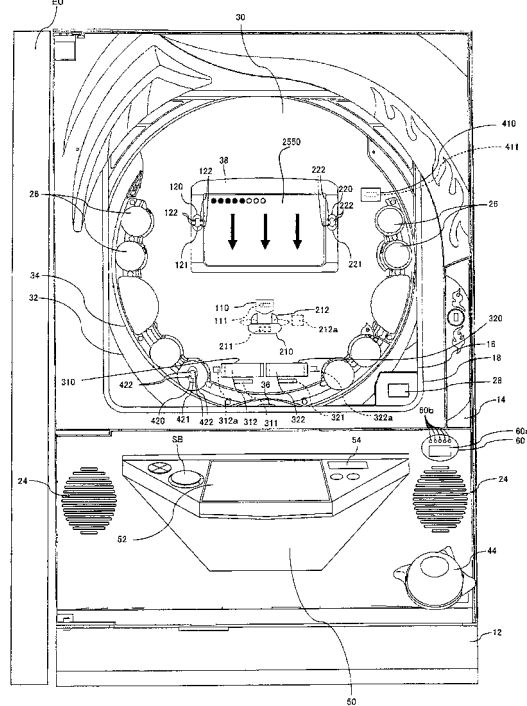


＜パターンBの場合＞

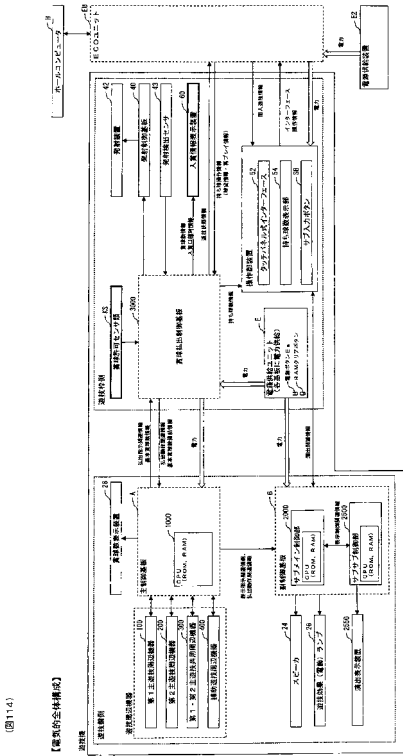


【図 1 1 3】

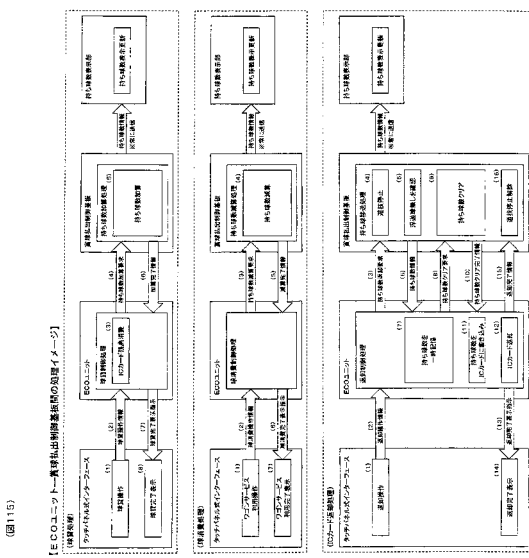
(図113)



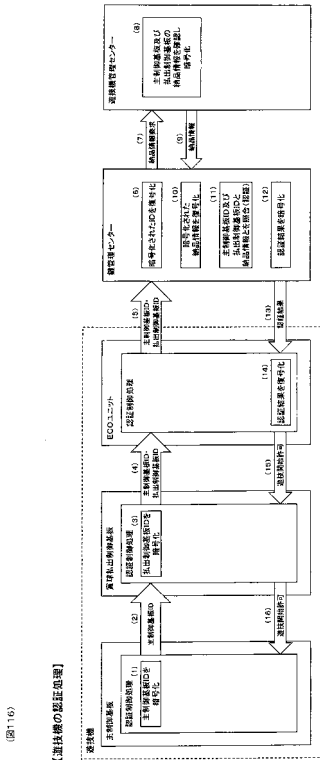
【図 1 1 4】



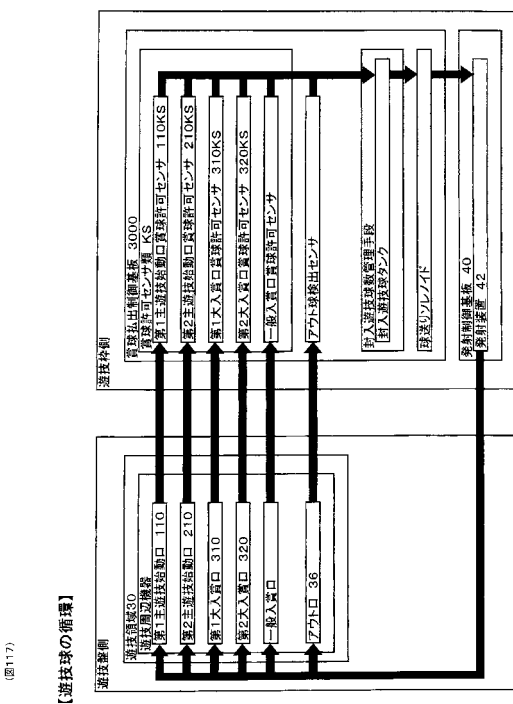
【図 1 1 5】



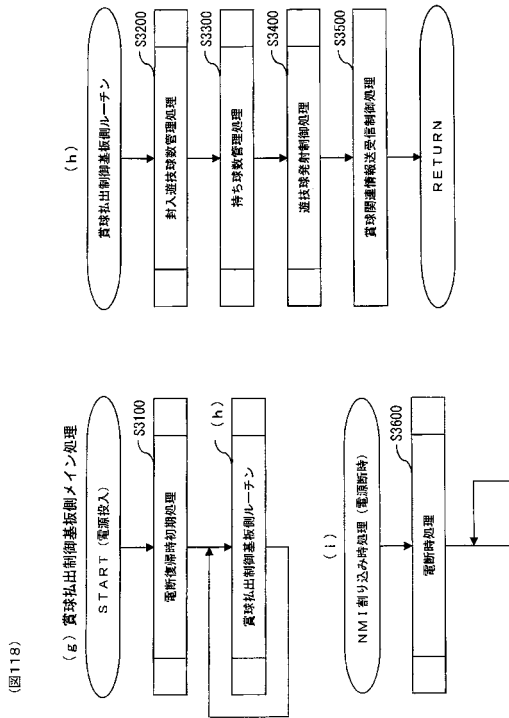
【図 1 1 6】



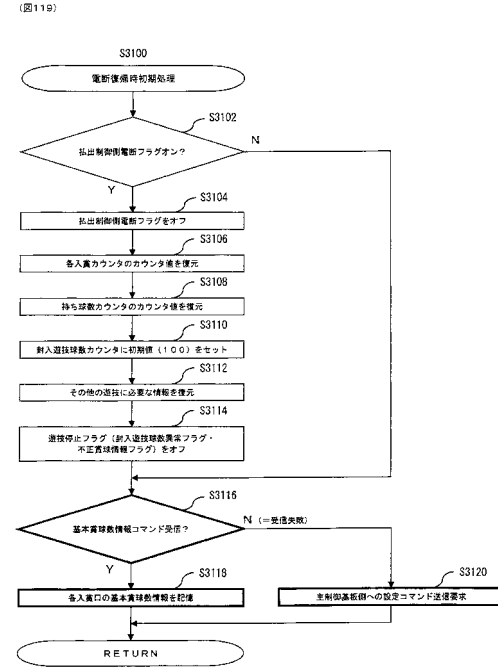
【図 1 1 7】



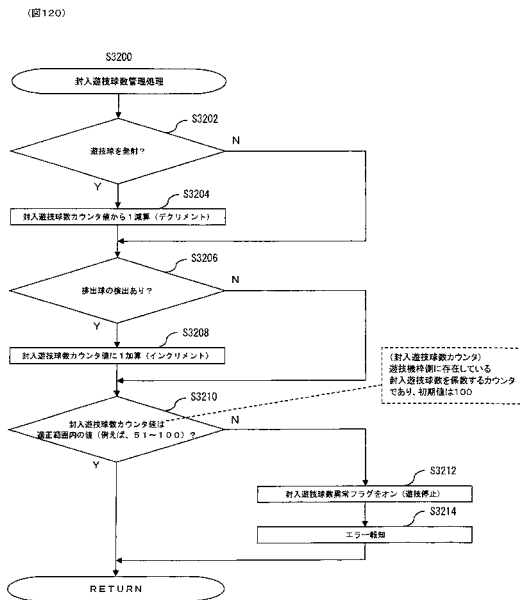
【 図 1 1 8 】



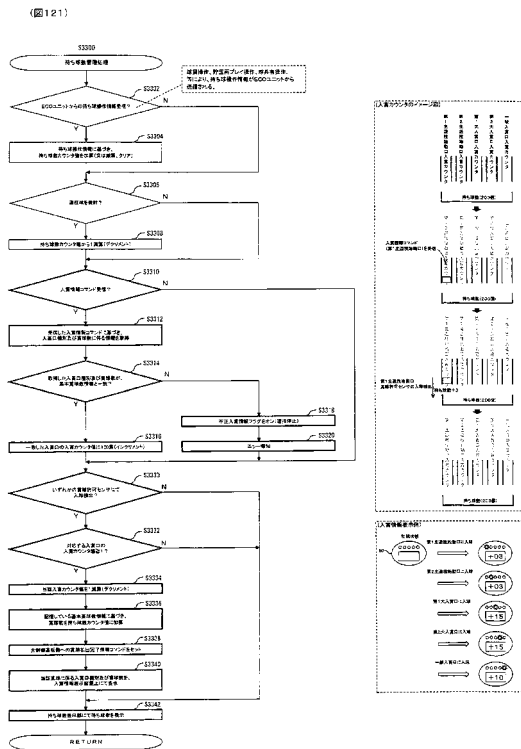
【 図 1 1 9 】



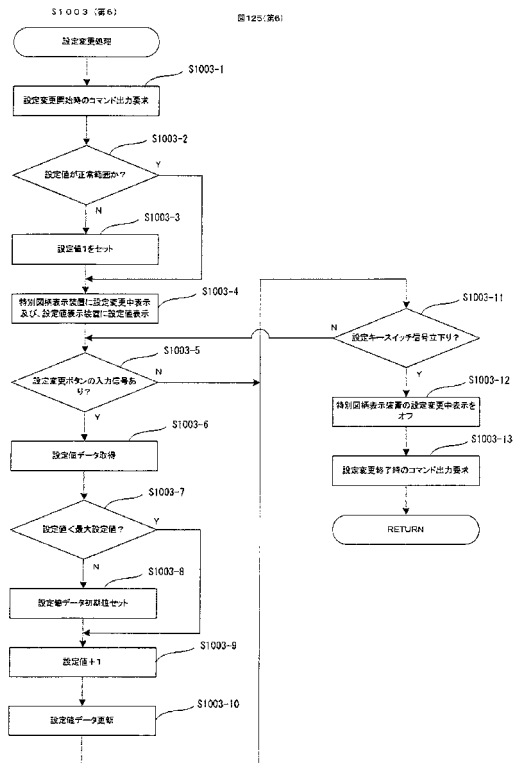
【 図 1 2 0 】



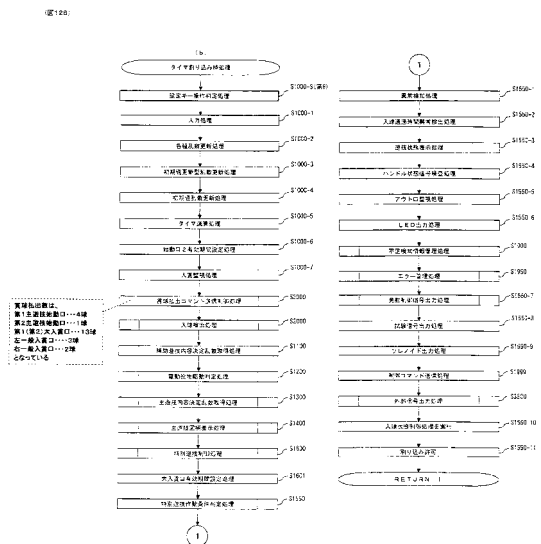
【 図 1 2 1 】



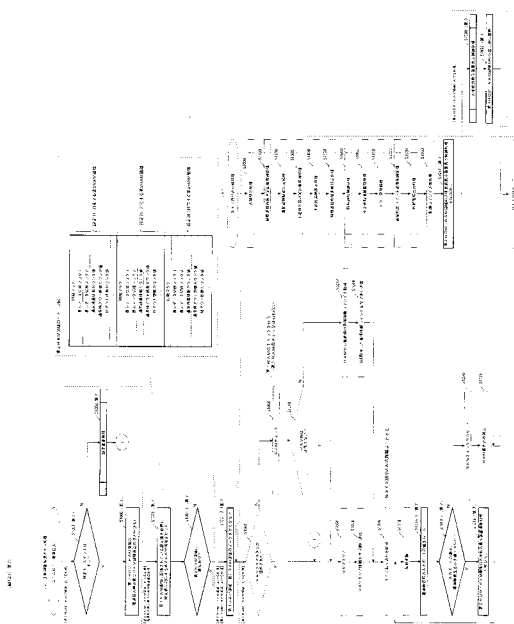
【 図 1 2 5 】



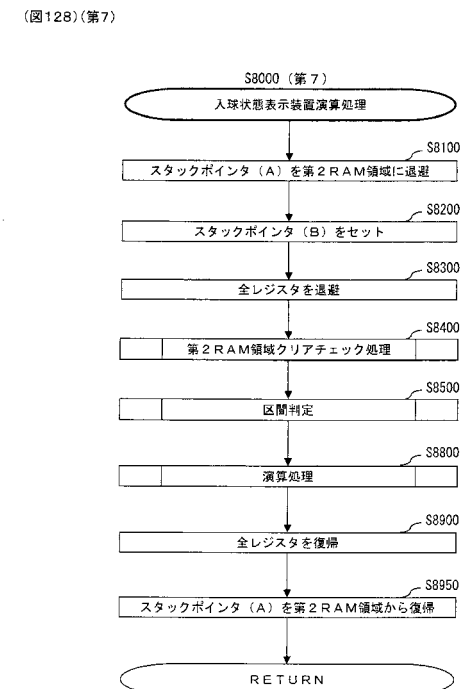
【 図 1 2 6 】



【 図 1 2 7 】

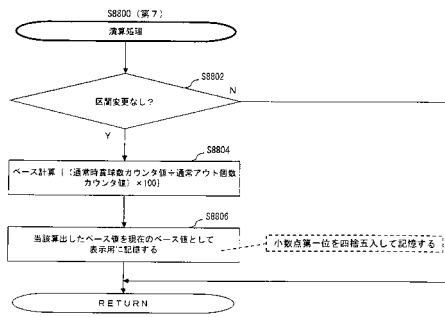


【 図 1 2 8 】



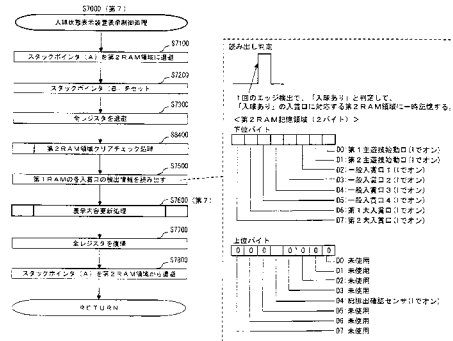
【図 135】

(図135) (第7)



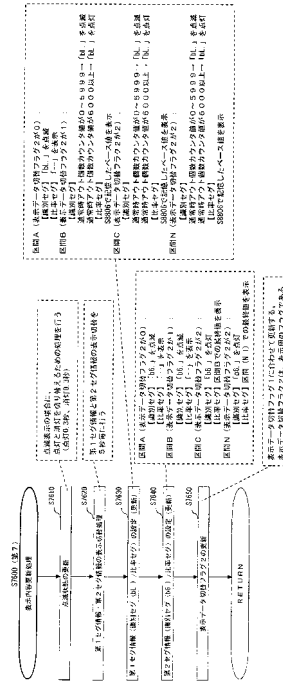
【図 136】

(図136) (第7)



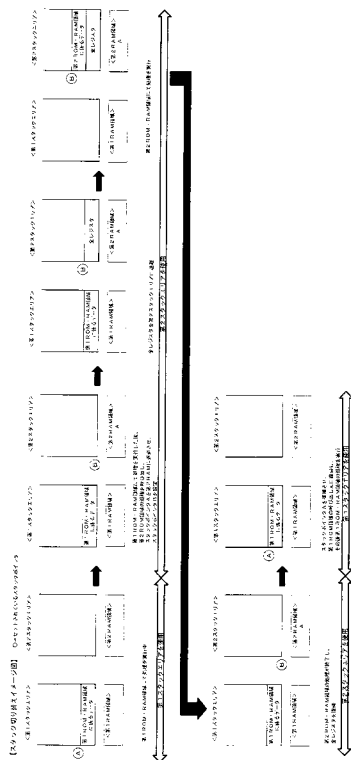
【図 137】

(図137) (第7)



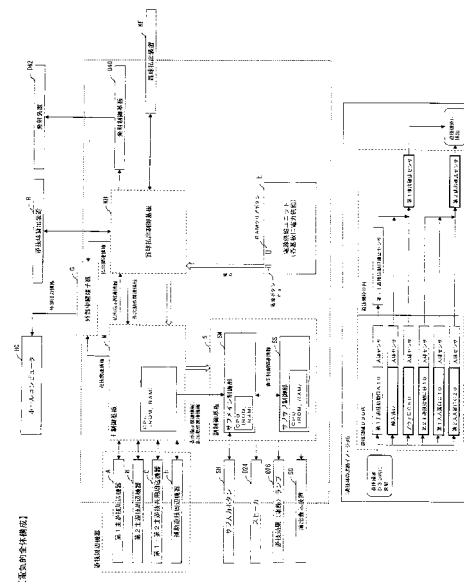
【図 138】

(図138) (第7)

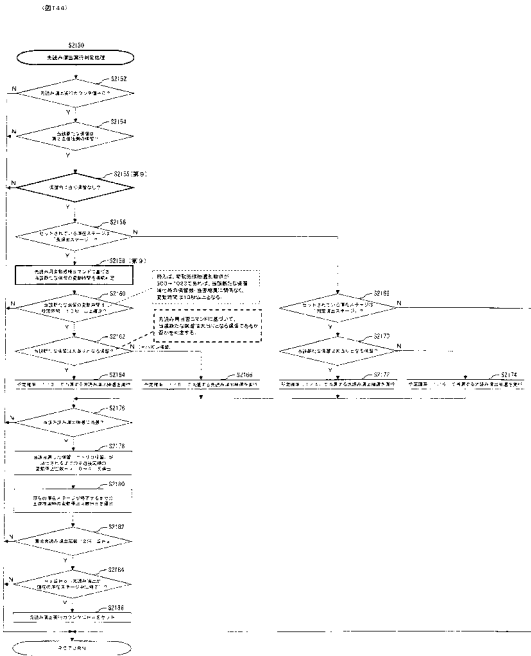


【図 139】

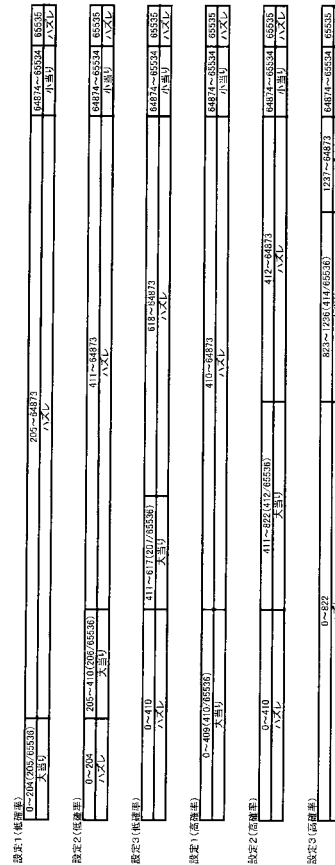
(図139) (第7)



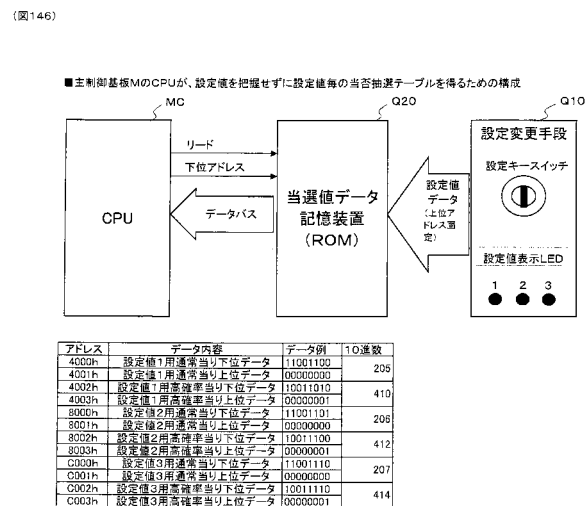
【 図 1 4 4 】



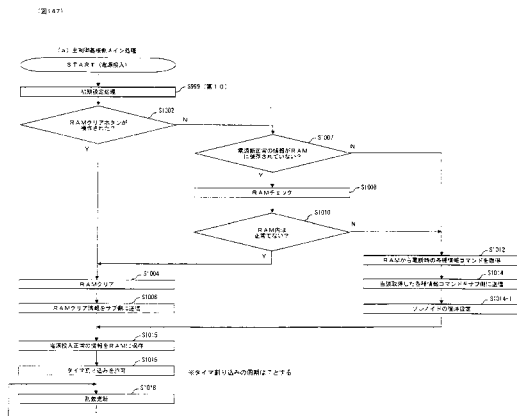
【 図 1 4 5 】



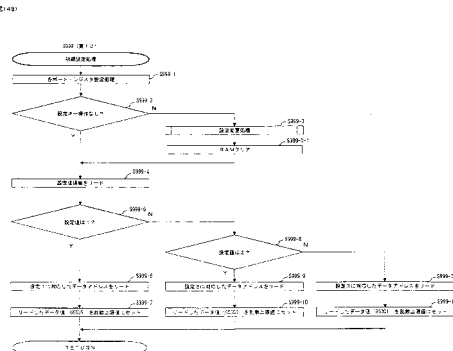
【 図 1 4 6 】



【 図 1 4 7 】



【 図 1 4 8 】



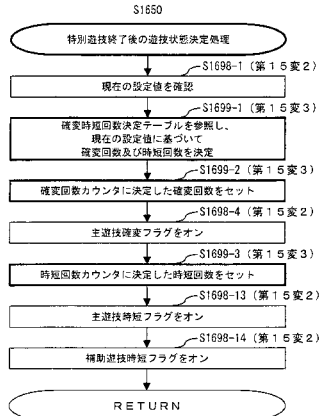
【図 157】

＜主選技テーブル＞	
設定値	選技回数
0～99	80回
100～199	80回
200～299	80回
300～399	80回
400～499	80回
500～599	80回
600～699	80回
700～799	80回
800～899	80回
900～999	80回
1000～1099	80回
1100～1199	80回
1200～1299	80回
1300～1399	80回
1400～1499	80回
1500～1599	80回
1600～1699	80回
1700～1799	80回
1800～1899	80回
1900～1999	80回
2000～2099	80回
2100～2199	80回
2200～2299	80回
2300～2399	80回
2400～2499	80回
2500～2599	80回
2600～2699	80回
2700～2799	80回
2800～2899	80回
2900～2999	80回
3000～3099	80回
3100～3199	80回
3200～3299	80回
3300～3399	80回
3400～3499	80回
3500～3599	80回
3600～3699	80回
3700～3799	80回
3800～3899	80回
3900～3999	80回
4000～4099	80回
4100～4199	80回
4200～4299	80回
4300～4399	80回
4400～4499	80回
4500～4599	80回
4600～4699	80回
4700～4799	80回
4800～4899	80回
4900～4999	80回
5000～5099	80回
5100～5199	80回
5200～5299	80回
5300～5399	80回
5400～5499	80回
5500～5599	80回
5600～5699	80回
5700～5799	80回
5800～5899	80回
5900～5999	80回
6000～6099	80回
6100～6199	80回
6200～6299	80回
6300～6399	80回
6400～6499	80回
6500～6599	80回
6600～6699	80回
6700～6799	80回
6800～6899	80回
6900～6999	80回
7000～7099	80回
7100～7199	80回
7200～7299	80回
7300～7399	80回
7400～7499	80回
7500～7599	80回
7600～7699	80回
7700～7799	80回
7800～7899	80回
7900～7999	80回
8000～8099	80回
8100～8199	80回
8200～8299	80回
8300～8399	80回
8400～8499	80回
8500～8599	80回
8600～8699	80回
8700～8799	80回
8800～8899	80回
8900～8999	80回
9000～9099	80回
9100～9199	80回
9200～9299	80回
9300～9399	80回
9400～9499	80回
9500～9599	80回
9600～9699	80回
9700～9799	80回
9800～9899	80回
9900～9999	80回

(図157) (第15変1)

【図 159】

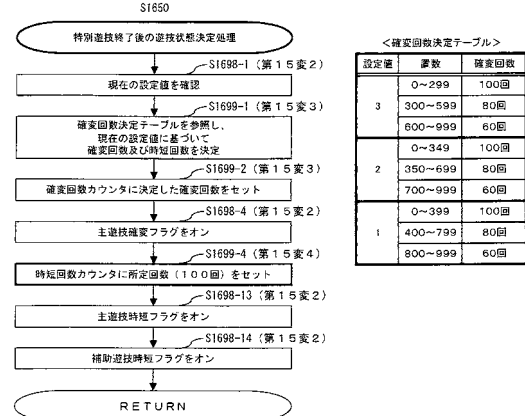
(図159) (第15変3)



＜確変時短回数決定テーブル＞			
設定値	差数	確変回数	時短回数
0～299	100回	100回	100回
300～599	80回	80回	80回
600～999	60回	60回	60回
0～349	100回	100回	100回
350～699	80回	80回	80回
700～999	60回	60回	60回
0～399	100回	100回	100回
400～799	80回	80回	80回
800～999	60回	60回	60回

【図 160】

(図160) (第15変4)



【図 161】

(図161) (第16)

(主選技テーブル1)

＜第1主選技時短回数決定テーブル＞	
設定値	時短回数
0～199	80回
200～399	60回

＜第2主選技時短回数決定テーブル＞	
設定値	時短回数
0～199	80回
200～399	60回

＜第3主選技時短回数決定テーブル＞	
設定値	時短回数
0～199	80回
200～399	60回

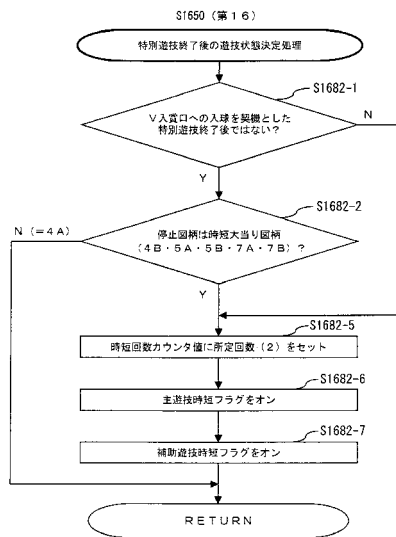
＜第4主選技時短回数決定テーブル＞	
設定値	時短回数
0～199	80回
200～399	60回

＜第5主選技時短回数決定テーブル＞	
設定値	時短回数
0～199	80回
200～399	60回

＜第6主選技時短回数決定テーブル＞	
設定値	時短回数
0～199	80回
200～399	60回

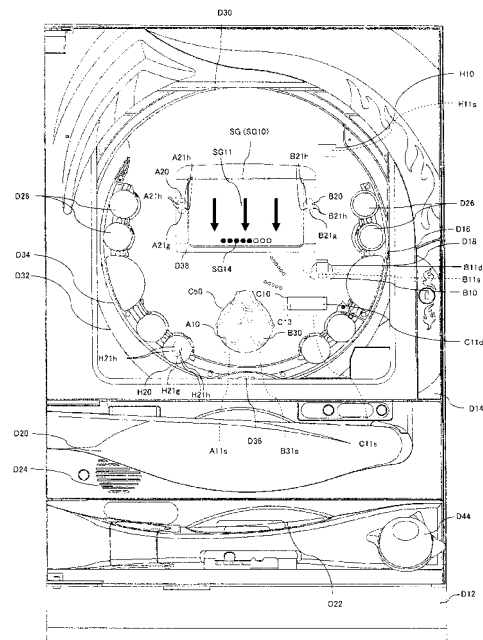
【 図 1 6 2 】

(圖162)(第16)



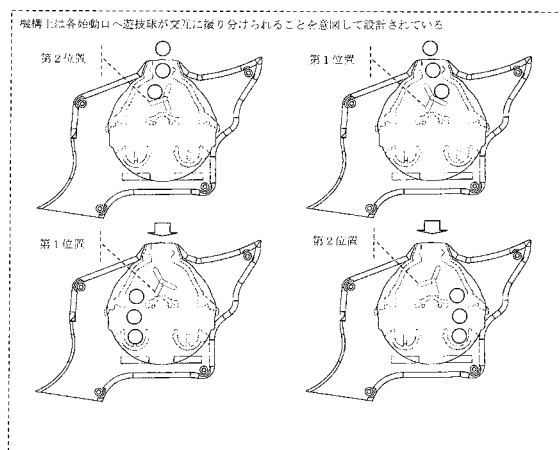
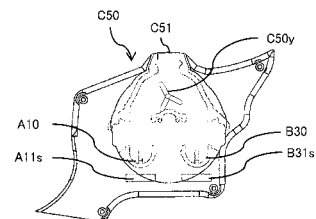
【 図 1 6 3 】

(圖 163) (第 17)



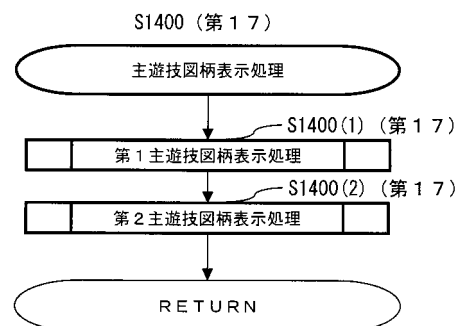
【 図 1 6 4 】

(図 164) (第 17)

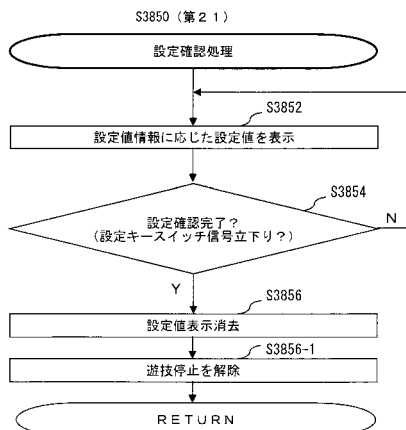


【 図 1 6 5 】

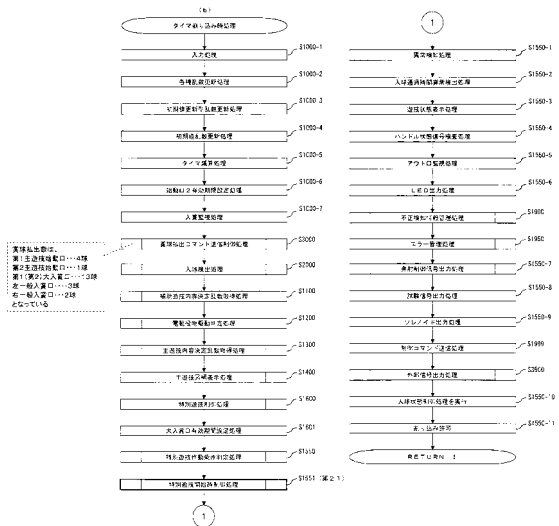
(圖 165) (第 17)



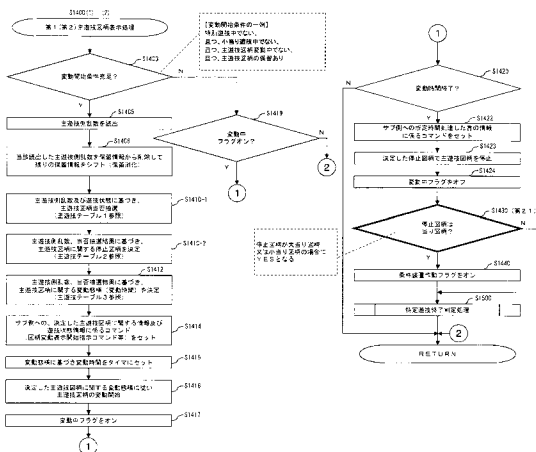
(図182)(第21)



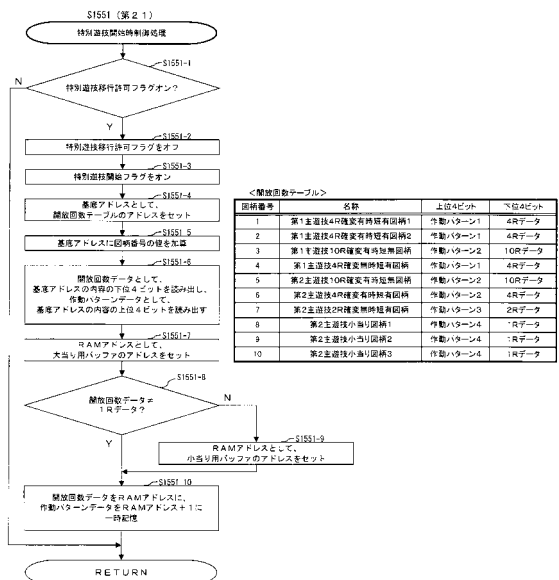
(四) 183 (第 2 1)



(圖184)(第21)



(图185)(第21)



【図 186】

(図186)(第21)

<各試合の大会口の実際の開放態様>

図柄番号	名称	作動パターン	ラウンド数	実際の開放態様
1	第1主選抜4R種実者特選有図柄1	作動パターン1	4R	「5秒開放一閉鎖」×4R
2	第1主選抜4R種実者特選有図柄2	作動パターン1	4R	「5秒開放一閉鎖」×4R
3	第1主選抜10R種実者特選有図柄	作動パターン2	10R	「28秒開放一閉鎖」×10R
4	第1主選抜4R種実者特選有図柄	作動パターン1	4R	「5秒開放一閉鎖」×4R
5	第2主選抜10R種実者特選有図柄	作動パターン2	10R	「28秒開放一閉鎖」×10R
6	第2主選抜4R種実者特選有図柄	作動パターン2	4R	「28秒開放一閉鎖」×4R
7	第2主選抜2R種実者特選有図柄	作動パターン3	2R	「3秒開放一閉鎖」×2R
8	第2主選抜小当り図柄1	作動パターン4	1R	「1秒開放一閉鎖」×1R
9	第2主選抜小当り図柄2	作動パターン4	1R	「1秒開放一閉鎖」×1R
10	第2主選抜小当り図柄3	作動パターン4	1R	「1秒開放一閉鎖」×1R

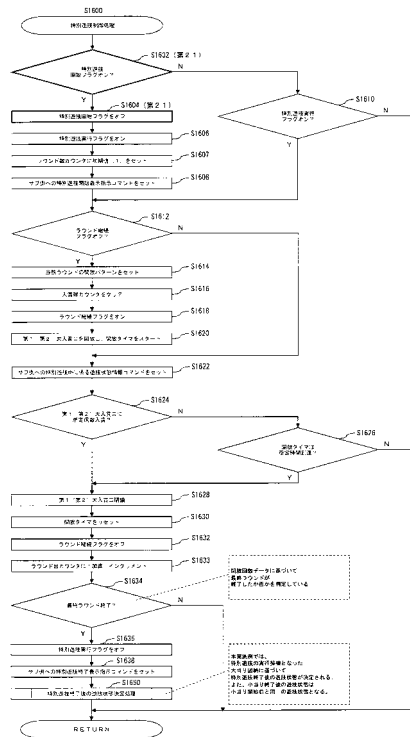
<作動パターン毎のセットされる大会口の開放態様>

作動パターン	セットされる開放態様
作動パターン1	「5秒開放一閉鎖」×4R
作動パターン2	「28秒開放一閉鎖」×10R
作動パターン3	「3秒開放一閉鎖」×2R
作動パターン4	「1秒開放一閉鎖」×1R

※図柄番号6の第2主選抜4R種実者特選有図柄が停止した場合、10Rまでの開放態様を有する作動パターン2がセットされ、作動パターン2の4R目までが実行されると大当たりが終了するため、実際のラウンド数は4Rとなる。
 即ち、図柄番号6の第2主選抜10R種実者特選有図柄に依る特別選抜の4R目までと。
 図柄番号6の第2主選抜4R種実者特選有図柄に係る特別選抜の大会口の開放態様は同一となっている。

【図 187】

(図187)(第21)



【図 188】

(図188)(第21)

<<ラウンド表示灯データ>>

<図番A>
 小当り、2R大当り、4R大当り、
 10R大当りを有する

種別	ラウンド表示灯データ
ハズレ	00000000B
小当り	00000000B
2R大当り	00000110B
3R大当り	00H
4R大当り	00000111B
5R大当り	00H
6R大当り	00H
7R大当り	00H
8R大当り	00H
9R大当り	00H
10R大当り	00001111B

<図番B>

10R大当りを有する

種別	ラウンド表示灯データ
ハズレ	00000000B
小当り	00H
2R大当り	00H
3R大当り	00H
4R大当り	00H
5R大当り	00H
6R大当り	00H
7R大当り	00H
8R大当り	00H
9R大当り	00H
10R大当り	00001111B

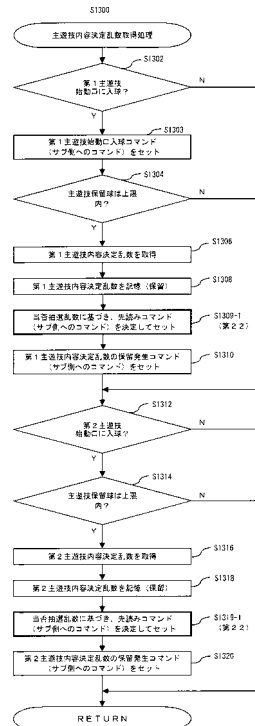
<図番C>

小当り、5R大当り、
 10R大当りを有する

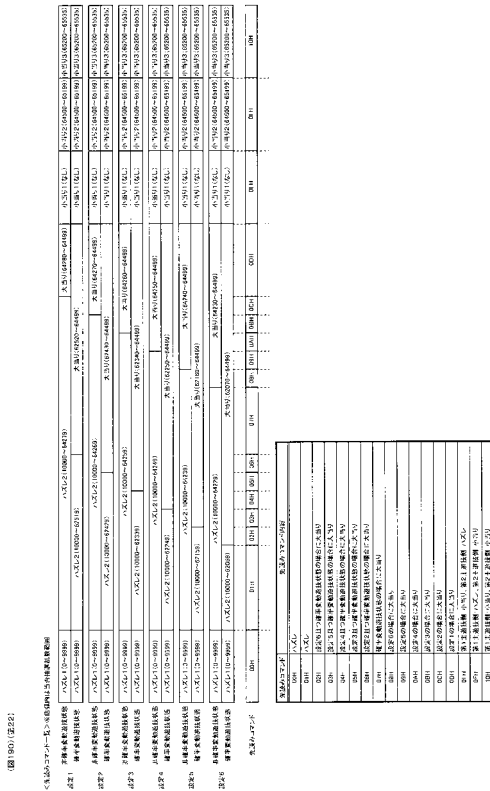
種別	ラウンド表示灯データ
ハズレ	00000000B
小当り	00000000B
2R大当り	00H
3R大当り	00H
4R大当り	00H
5R大当り	00001100B
6R大当り	00H
7R大当り	00H
8R大当り	00H
9R大当り	00H
10R大当り	00001111B

【図 189】

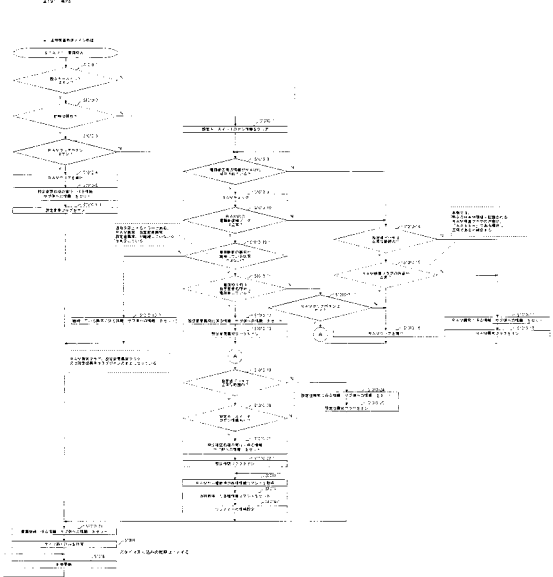
(図189)(第22)



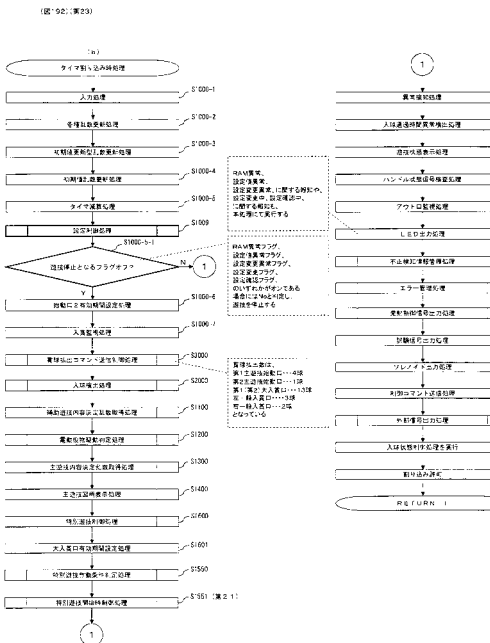
【 図 1 9 0 】



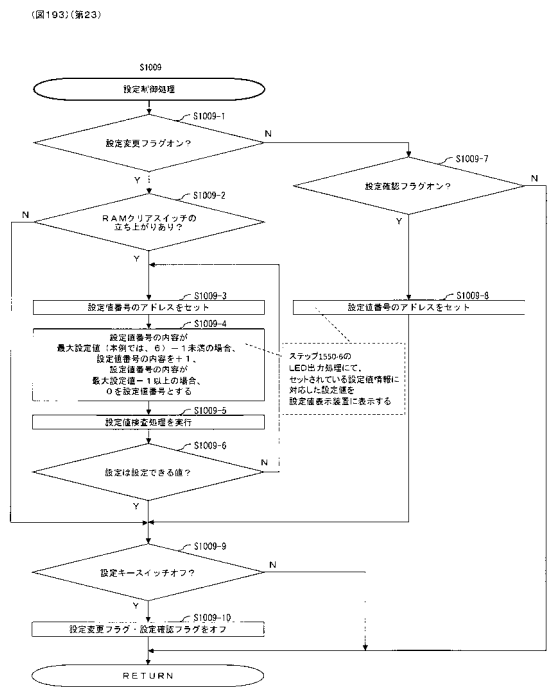
【 図 1 9 1 】



【 図 1 9 2 】



【 図 1 9 3 】



フロントページの続き

(72)発明者 加藤 高大

東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA36 AA42 BC22 CA19 CA35 EA10 EB56

2C333 AA11 AA15 CA79